

O ROMANCE GRÁFICO JEREMIAS PELE COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO PARA PRÁTICA SOCIAL DE ENSINO

The graphic novel Jeremias Pele as a teaching instrument for the social practice of teaching

Gilmarques Lopes Gomes¹
Talles Antônio da Silva²
Wuilians Jonys Tavares Gabi³

Resumo: Os gêneros textuais/discursivos multissemióticos têm se tornado cada vez mais presentes nas práticas sociais da linguagem, ampliando os letramentos e possibilitando ao aluno uma participação expressiva e crítica nas diversas práticas sociais. Nesse sentido, este artigo discutiu acerca da representação de valores sociais e culturais presentes no Graphic Novel-Jeremias Pele, através dos efeitos de sentido provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos. A obra em questão é um marco, sendo a primeira vez que o personagem Jeremias, um garoto negro, em quase 50 anos de existência, estrela uma capa de quadrinho. A pesquisa tem como base a Linguística Aplicada

¹ Mestre em Linguística e Ensino pela Universidade Federal da Paraíba, Especialista em Ensino de Língua Portuguesa pela UCAM, atua como professor da Educação Básica no Ensino Fundamental I e II no Município de Barra de Santa Rosa/PB, ligado a linha de pesquisa Tecnologias contemporâneas e ensino/UFPB, gillopesq@gmail.com

² Mestre em Linguística e Ensino pela UFPB, Licenciado em Letras/Português pelo IFPB, membro do Projeto de Pesquisa Propesq/UFPB denominado FVNEXA EM PROL DO ENSINO DE CONTEÚDOS LINGUÍSTICOS EM TEMPOS DE PANDEMIA, tales.silvagestao@gmail.com

³ Mestre pela UFPB, Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Estrangeira, Licenciado em Letras/Português pela UFPB, professor da educação básica do município de Pitimbu/PB. Membro técnico integrante do Grupo de Pesquisa Teorias Linguísticas de Base TLB/Cnpq/UFPB, membro do Projeto de Pesquisa Propesq/UFPB denominado FVNEXA EM PROL DO ENSINO DE CONTEÚDOS LINGUÍSTICOS EM TEMPOS DE PANDEMIA, membro do Projeto de Ensino PROLICEN/UFPB denominado Licenciatura em letras na UFPB: ensino de gramática via FVNexA. E-mail: wjonys@yahoo.com.br

com pressupostos teóricos de Bortoni-Ricardo (2009), Bakhtin (1997), Marcuschi (2008) e Schneuwly e Dolz (2011) dentre outros que observam e analisam o letramento e a escrita. Partimos da hipótese que a relação social da escrita com a escola deve ser capaz de colocar o indivíduo como sujeito, que participa da ação de aprender, percebendo a funcionalidade dela em diferentes contextos escolares e não escolares. Este estudo, a partir da abordagem dos recursos multissemióticos do romance gráfico Jeremias Pele, trouxe para o centro do debate o tema do racismo e possibilitou aos alunos o compartilhamento das experiências vividas, assim como reflexões sobre a tomada de consciência acerca da importância da escola na formação humana.

Palavras-chave: prática social de ensino; prática social de escrita; semiose; multiletramentos; escola; cidadania.

Abstract: Multisemiotic textual/discursive genres have become increasingly present in the social practices of language, expanding literacy and enabling the student to have an expressive and critical participation in various social practices. In this sense, this article discussed about the representation of social and cultural values present in the Graphic Novel-Jeremias Pele, through the meaning effects caused by the use of linguistic and multisemiotic resources. The work in question is a milestone, being the first time that the character Jeremias, a black boy, in almost 50 years of existence stars in a comic book cover. The research is based on Applied Linguistics with theoretical assumptions from Bortoni-Ricardo (2009), Bakhtin (1997), Marcuschi (2008) and Schneuwly and Dolz (2011) among others who observe and analyze literacy and writing. We start from the hypothesis that the social relationship of writing, with the school, should be able to place the individual as a subject who participates in the action of learning, realizing its functionality in different school

and non-school contexts. This study, from the approach of the multisemiotic resources of the graphic novel *Jeremias Pele*, brought the theme of racism to the center of the debate and allowed students to share their experiences, as well as reflections on awareness about the importance of school in human formation.

Keywords: social teaching practice; social writing practice; semiosis; multiliteracies; school; citizenship.

INTRODUÇÃO

Entendendo a linguagem como agente transformador, elencamos como proposta para este artigo, a discussão das representações de valores sociais e culturais postas a partir dos recursos linguísticos e multissemióticos do *Graphic Novel - Jeremias Pele*. Ademais apresentaremos as implicações dos efeitos de sentido destes elementos na construção e significação das relações no ambiente escolar, projetando o sentido textual para outras vivências e realidades, relacionando-as ao cotidiano dos alunos a partir das práticas de leitura e produção textual escrita/oral.

Considerando essa perspectiva de perceber a língua a um fenômeno sócio interativo, onde os sujeitos são dotados de historicidade, construções ideológicas, crenças e visões diversas de mundo, seu ensino e entendimento passam a ser algo mais amplo e menos burocrático e autocrático, ganham novos contornos, passando a ser diverso e recheado de sentidos. Autorizando o lugar do outro, a perspectiva, o espaço, assim como sua vivência. Desse modo, todos esses elementos passam então a ser estratégias para que a enunciação chegue ao seu alvo de maneira assertiva e adequada diante das diversas realidades sociolinguísticas.

Diante da discussão apresentada, percebemos que o ensino da língua é em linhas gerais carregado de historicidade, cultura e

construções sociais que dão sentido a sociointeração entre os sujeitos. Portanto, nas práticas sociais de ensino é necessário considerar o lugar de fala, o contexto e a pluralidade de ideais e percepções daqueles que fazem uso da língua, tanto escrita como por qualquer meio oral ou semiótico. Desse modo devemos considerar também que toda essa análise irá de encontro à escolha do campo de gênero, seu modo composicional, sua funcionalidade e estilo.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Bortoni-Ricardo (2009), “quando usamos a linguagem para nos comunicar, também estamos construindo e reforçando nossos papéis sociais próprios de cada domínio”. Segundo a autora, a linguagem desempenha um papel decisivo na formação e comportamento do ser humano. É ela quem determina nossos papéis no mundo. Também o PCNs de Língua Portuguesa diz que cabe à escola, garantir a todos os alunos o acesso aos saberes linguísticos, assim como seus significados culturais e, com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio social interajam com a realidade e consigo mesmas. (BRASIL,1998).

Nesse sentido, a linguagem enquanto processo de interação do sujeito nos mais diferentes contextos do qual faz parte, acaba por determinar as relações socioculturais, desempenhado um papel preponderante no processo de interação humana. Indo ao encontro dessa perspectiva, convém ressaltar a necessidade de um ensino de língua portuguesa tendo como enfoque o uso de textos/gêneros textuais, pois a linguagem se realiza e se constrói a partir destes. Parafraseando Schneuwly (2011), a escolha de um gênero é sempre considerada pela esfera social, pela temática, pelos participantes e pela vontade enunciativa ou intenção do locutor.

Dentro dessa discussão podemos ainda citar o entendimento de Bakhtin (1997) ao dizer que todo ato discursivo é um ato dialógico, logo, qualquer construção de enunciado leva em consideração outro sujeito, desta forma, a língua passa a ser uma ferramenta sociointerativa que se desenvolve em gêneros textuais. Nesse sentido a utilização de variados gêneros textuais no processo de ensino-aprendizagem faz parte da pluralidade de formas de ensino de língua portuguesa, nos mais variados níveis de ensino, pois cada gênero carrega consigo suas particularidades e sua forma de entregar a relação dialógica entre o que está sendo exposto com o leitor.

Na visão de Marcuschi (2008), os gêneros textuais são caracterizados mais pelas funções comunicativas e cognitivas do que pelas suas particularidades estruturais e linguísticas. O autor defende que os gêneros textuais são construções e fenômenos históricos que se vinculam à vida sociocultural. Seguindo a perspectiva do autor, os gêneros podem transmitir para o seu público-alvo de forma não exclusiva a visão técnica e teórica, uma vez que passamos a entender e reconhecer a função social deles.

Tendo estabelecido a relevância do trabalho com a linguagem a partir dos gêneros discursivos, intencionando à prática social de ensino e com o objetivo de propor sugestões para a prática pedagógica, selecionamos o Graphic Novel. Portanto, este artigo discorrerá acerca deste e de sua importância para o processo de ensino/aprendizagem, contrariando a crença popular de que os quadrinhos oferecem mensagens prontas. Pelo contrário, proporcionam um excelente exercício de interpretação, devido ao caráter intertextual e semiótico, cabendo ao leitor preencher as lacunas narrativas que são deixadas quadro a quadro, página a página.

De acordo com Ramos e Figueira (2014), a novela gráfica passou a ser utilizada no Brasil em meados da década de 80. Oriunda das histórias em quadrinhos, o Graphic Novel foi ganhando seu próprio espaço e especificidades. Dourado (2014) afirma que uma Graphic Novel ou Romance Gráfico, pode ser reconhecido tanto por sua extensão, quanto por sua qualidade e que geralmente recebem este título as HQs com maior volume de páginas, que são publicadas em papel especial, capa resistente, lombada quadrada (como um livro, não uma revista) por serem vendidas, em grande parte, em livrarias (não em bancas de jornal) que geralmente dispõem um espaço em seção intitulada Quadrinhos, onde há as mais variadas publicações dessa arte.

O romance gráfico possui uma característica muito interessante que é a relação entre o texto e imagem, essa associação torna a leitura mais prazerosa e produtiva em especial para estudantes, pois aguçam a curiosidade e a imaginação, tornando o processo de leitura mais criativo e dinâmico. É o que sugere a BNCC (2017), na competência 4, ao afirmar que o aluno deve ter contato com diferentes linguagens que seja a verbal (oral ou visual, como a libras, e escrita), a corporal, a visual, a sonora e a digital para poder se expressar compartilhando informações, experiências, ideias e sentimentos, nos mais diferentes contextos, além de e produzir sentidos que o conduza à participação efetiva e crítica nas diversas práticas e esferas sociais. (BRASIL, 2017).

Nessa perspectiva, podemos abordar o Graphic Novel como uma das representações do multiletramento, visto que esse gênero faz uso de linguagens verbais e não-verbais. Pois, de acordo com Rojo (2009) os textos contemporâneos ampliam “a noção de letramentos para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não somente a escrita”. Dessa forma, evidencia-se então, um tipo de letramento crítico não alienado e com possibilidade de trazer as práticas sociais de ensino,

fomentando múltiplas práticas de letramento articulando a multissemiótica advindo das diversas práticas e diferentes culturas.

1.1 Sobre a obra em análise

Após estabelecer a importância da Graphic Novel no processo de ensino/aprendizagem, assim como a relevância dos gêneros discursivos nas aulas de língua portuguesa, este artigo fará uma breve apresentação do selo Graphic MSP, além do surgimento e trajetória da personagem do título. O selo em questão foi idealizado em 2009, a partir do projeto MSP 50, onde os personagens tradicionais de Maurício de Souza foram repensados por inúmeros quadrinistas brasileiros. Quando lançada, esgotou rapidamente das livrarias, virando um sucesso de público. Também venceu o prêmio Jabuti em 2019 na categoria HQ. As novelas gráficas são publicadas em formato de livro, possuem histórias únicas e seu público é composto por adolescentes e adultos, fugindo ao padrão das HQs tradicionais, cuja narrativas não seguem um fluxo temporal e seu público é constituído em sua maioria por crianças.

1.2. Jeremias pele

Após estabelecer a importância da Graphic Novel no processo de ensino/aprendizagem, assim como a relevância dos gêneros discursivos nas aulas de língua portuguesa, este artigo fará uma breve apresentação do selo Graphic MSP, além do surgimento e trajetória da personagem do título. O selo em questão foi idealizado em 2009, a partir do projeto MSP 50, onde os personagens tradicionais de Maurício de Souza foram repensados por inúmeros quadrinistas brasileiros. Quando lançada, esgotou rapidamente das livrarias, virando um sucesso de público. Também venceu o prêmio Jabuti em 2019 na categoria HQ. As novelas gráficas são publicadas em formato de livro, possuem histórias únicas e

seu público é composto por adolescentes e adultos, fugindo ao padrão das HQs tradicionais, cuja narrações não seguem um fluxo temporal e seu público é constituído em sua maioria por crianças.

2. METODOLOGIA

O percurso metodológico da pesquisa ação de cunho interpretativista se enquadra dentro de um paradigma qualitativo, pela importância para o campo educacional e pelo método que se aproxima da escola para tentar entender os acontecimentos de sala de aula. André (1995) diz que este tipo de investigação possibilita a identificação dos encontros e desencontros que circundam a prática escolar e que isso ajuda a reconstruir a linguagem, suas formas de comunicação e seus significados através do fazer pedagógico.

Como suporte para o estudo, utilizamos a oficina pedagógica, que se configura como instrumento significativo para o aperfeiçoamento didático na escola. Trata-se de uma situação de aprendizagem aberta e dinâmica, possibilitando a inovação, a troca de experiências e a reconstrução de conhecimentos. O estudo a partir da oficina pedagógica permite ainda a troca de experiências diversas, propiciando uma abordagem reflexiva dos desafios enfrentados pelos docentes. O objetivo maior é de fato a construção coletiva de conhecimento. Portanto ele deve ser aberto a vivências, diálogos e partilha.

2.1. Descrição e desenvolvimento das atividades

A ideia da oficina pedagógica foi gestada na disciplina Linguagens, Práticas Sociais e Ensino do Programa de Mestrado em Linguística e Ensino da Universidade Federal da Paraíba, para

consolidação da referida disciplina. Nesse sentido nos foi sugerida a elaboração de uma atividade voltada para práticas sociais de ensino. No contexto da prática mencionada e a partir da ensinância da língua, a ideia era que pudéssemos refletir acerca do lugar social do outro e experimentar este lugar de fala.

Assim, a turma foi dividida em grupos pelas professoras, deixando posto que as apresentações das práticas de ensino ocorreriam durante as aulas e o tema ficaria a critério de cada equipe. Desse modo, esta prática, foi elaborada pelos mestrandos locados na linha 03 de pesquisa, cujo interesse está voltado às tecnologias contemporâneas e ensino. Por estarmos inseridos nesse contexto tecnológico, acordamos em fazer uso de recursos digitais para desenvolvermos nossa atividade.

Nesse sentido, elencamos as plataformas GOOGLE MEET, PEDLET e MENTIMENTER, trechos de músicas cantadas por artistas negros e o livro “O cabelo de Lelê” de “Valéria Belém”. A convergência de todas estas tecnologias seriam o apoio para o desenvolvimento e execução da prática sugerida. Como estávamos vivenciando a Semana da Consciência Negra, nada mais viável que discutir o papel da linguagem na constituição identitária para que ocorresse a tomada de consciência racial de crianças.

Como tema da oficina, escolhemos “Vista sua pele”, posto que a tomada de consciência se constrói de acordo ao sentido que as palavras possuem na sociedade. E quando esta é internalizada pelo aluno, torna-se parte da sua formação cidadã. Assim, a consciência se constrói com base em aspectos sociais, não podendo ficar reduzida ao processo interno de cada um. Nesse sentido nos reportamos à teoria bakthiniana de que a tomada da consciência individual ocorre a partir do meio ideológico e social, sendo, portanto, um fato socioideológico.

Iniciamos as atividades da oficina com a execução da leitura do livro “O cabelo de Lelê” de Valéria Belém. O objetivo deste momento era que após a leitura deleite todos falassem acerca das impressões que ela causou. Ainda neste momento introdutório, foram apresentados alguns trechos musicais. “Pérola negra” composta por “Natiruts”; “Dona de mim”, composta por “Iza” e “Eu mereço ser feliz” composta por “Mumuzinho”; o objetivo deste momento foi fazer com que a turma participasse de forma dinâmica adivinhando o nome e o cantor de cada trecho de música.

Após esta tarefa, foi pedido que tentassem inferir qual temática estávamos introduzindo na aula. Para a finalização deste momento introdutório, através do MENTIMENTER, foi sugerido que a turma se direcionasse ao site, com a disponibilização do endereço e sob orientação de um articulador, para que escrevessem termos de ordem ou cunho racista. Após a inserção das palavras na plataforma, houve uma roda de conversa sobre preconceito racial e social, onde de forma sucinta, foram compartilhadas histórias, experiências e vivências. Objetivo traçado para este instante.

Iniciamos o segundo momento da oficina traçando um paralelo entre as atividades anteriores e o tema que propomos discutir; além da série que poderia ser aplicada; apresentação do texto a ser trabalhado - Jeremias Pele, um breve resumo do enredo, assim como do gênero textual escolhido, o Graphic Novel e sua importância para o trabalho docente com língua materna. Ainda neste momento, a turma foi subdividida em três grupos que foram encaminhados para novas salas do Google Meet. O objetivo foi que cada equipe, através de uma situação específica, discutisse os papéis impostos pelos comportamentos linguísticos/sociais das personagens envolvidas.

3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A produção e realização da oficina pedagógica serviu de base para compartilhar ideias e fomentar a discussão acerca do tema tratado no Graphic Novel Jeremias Pele. Esse cenário forneceu um amplo campo de pesquisa para aprofundar os estudos sobre signos e linguagem. Conforme afirmamos anteriormente, o tema tratado foi “Vista sua Pele”, que tinha como propósito discutir sobre o racismo e o bullying. Foram ministradas três oficinas, cada uma tratando de uma problemática referente ao racismo.

As oficinas discorreram sobre variadas situações, a saber: estereótipos de raça, o efeito das brincadeiras e, por fim, racismo estrutural e violência policial. Para iniciar a discussão e problematizar a temática, nos utilizamos do gênero Graphic Novel em todas as oficinas. Trouxemos, além do romance gráfico, perguntas problematizadoras para direcionar as discussões.

Percebemos que o gênero em questão cumpriu seu papel de trazer para os alunos a dialogicidade e a reflexão sobre as situações explanadas. As perguntas despertaram nos alunos um sentimento de inquietude, levando-os a se posicionar diante das situações propostas. Essa participação se deu através da produção de texto oral e escrita, predominando a primeira. Muitos alunos pediram seu momento de fala para discorrer sobre seus pensamentos, ativados pelo gênero HQ. Percebemos que, aqueles que não apresentavam uma rotina participativa na sala de aula, discorreram sobre a problemática tratada. Como consequência, o tempo destinado às oficinas não foi suficiente para ouvir todos os alunos e, por este motivo, alguns não puderam se manifestar devido à demanda de participação, que foi acima do esperado.

Notamos que os recursos linguísticos expressos no gênero Graphic Novel, a exemplo dos traços realistas, expressões faciais, diálogo e recursos semióticos, trouxeram para o leitor um contexto de seriedade. Isso os leva a refletir se a abordagem do mesmo tema em um gênero diferente, como uma tirinha, poderia trazer resultados diferentes. No entanto, não abordamos esse cenário nesta pesquisa, mas fica a reflexão. Para além do gênero, nosso intuito foi estabelecer uma conexão com a vivência e realidade dos alunos.

Um dos intuítos desta oficina foi estabelecer uma conexão com outras vivências e histórias pessoais dos alunos. Nas oficinas, os alunos tiveram uma oportunidade de expressar suas práticas sociais. A grande maioria dos alunos evidenciou suas experiências em relação ao racismo e ao bullying, trazendo relatos emocionantes, o que levou à um debate rico e muito proveitoso. Notamos que os relatos tinham como personagens centrais o próprio aluno ou então uma pessoa muito próxima.

Em um dos diálogos, um aluno chegou a se emocionar ao descrever seu sofrimento pessoal com o racismo. Seu discurso se iniciou com relatos da sua infância, pois, no seu entendimento, as brincadeiras infantis desencadearam consequências negativas e traumas que ele carrega consigo até hoje. Em seu relato, diferente das brincadeiras sadias, as brincadeiras com cunho racistas deixaram marcas que o tempo não consegue apagar. Ainda segundo o aluno, esses traumas foram internalizados e causaram sofrimento psicológico, afetando suas relações pessoais e profissionais. Ao finalizar sua fala, o aluno deixou claro que era muito difícil expor essa vivência com o racismo porque, segundo ele, era “melhor tentar esquecer do que lembrar e sofrer ainda mais”.

Os discursos resultantes das oficinas foram traduzidos em dois outros gêneros. Utilizamos a ferramenta virtual PADLET para que os alunos

mostrassem suas reflexões através da produção escrita aliada à um aporte visual. Os alunos construíram um mural colaborativo contendo comentários, imagens, poemas, vídeos, entre outros. A ação de “compartilhar fatos” foi peça chave atingir os resultados esperados por este estudo. Os resultados saíram do campo interno para o campo externo, e promover isso em sala de aula não é tão simples como parece.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo, ao trazer para o centro do debate o tema do racismo através das histórias do Graphic Novel *Jeremias Pele*, possibilitou aos alunos o compartilhamento das suas experiências vividas com o tema em questão. A promoção do ato de compartilhar essas vivências foi o primeiro resultado satisfatório dessa pesquisa, pois fazer com que os alunos pudessem expressar suas emoções para outros alunos foi uma tarefa que exigiu habilidade do professor.

Em segundo lugar, mas não menos importante, os alunos conseguiram criar um vínculo das situações elencadas nas oficinas com suas experiências pessoais, propiciando um diálogo completo em sentidos. O número significativo de participação em sala de aula, bem como a pujante discussão mostraram o sucesso do gênero Graphic Novel nas oficinas. Como lacuna, sugerimos a comparação da utilização desse gênero com outros gêneros textuais e as implicações referentes a cada um deles.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. de. **Etnografia da prática escolar**. 11. ed. São Paulo: Papyrus, 2004.

- ANTUNES, I. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BAKHTIN, M. M. **Estética da criação verbal**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes. 1997.
- BORTONI-RICARDO, S. M. **Educação em língua materna: a sociolinguística na sala de aula**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- BRASIL, MEC. **Base Nacional Comum Curricular-BNCC**, versão aprovada pelo CNE, nov.;2017.
- BRASIL, MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Língua Portuguesa. Ensino Fund. 3º e 4º ciclos. Brasília: MEC/SEF. 1998.
- CALÇA, R.; COSTA, J. **Jeremias Pele**. São Paulo: Panini, 2018.
- FRADICO, S. R.; INÁCIO, E. Jeremias pele: introduzindo a questão racial para crianças e pré-adolescentes. In: **Revista Crioula** - nº 25 - Literaturas de língua portuguesa para crianças e jovens, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/crioula/article/view/170428/162279>. Acesso em 10/11/2020.
- MARCUSCHI, L.A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2008.
- PIROTA, P. Palimpsestos Machadianos Adaptações para os quadrinhos da obra O alienista. In: **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis/ organização Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Diego Figueira**. – 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.
- RAMOS, P.; FIGUEIRA, D. Graphic novel, narrativa gráfica, novela gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D.(orgs.) **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.
- ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. e colaboradores. **Gêneros orais e escritos na escola**. [Tradução e organização: Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro]. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011.

VELOSO, F. O. D. Pesquisa em multimodalidade: por uma abordagem sociossemiótica. In: GONÇALVES, A. V.; SILVA, W. R.; GÓES, M. L. S. (Orgs.). **Visibilizar a linguística aplicada**: abordagens teóricas e metodológicas. Campinas, SP: Pontes editores, 2014.

Esta publicação deverá ser citada da seguinte forma:

GOMES, G. L.; SILVA, T. A. da; GABI, W. J. T. O romance gráfico Jeremias Pele como instrumento didático para prática social de ensino. **Revista DisSol – Discurso, Sociedade e Linguagem**, Pouso Alegre/MG, ano 8, nº17, jan-jun/2023, p. 168 - 182.