ISSN: 2358-8829

LETRAMENTOS PLURAIS E TRADUÇÃO SEMIÓTICA: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA MEDIAÇÃO DAS NARRATIVAS KAIMBÉ

Izael Bitencourt de Oliveira [1]
Obdália Santana Ferraz Silva [2]

INTRODUÇÃO

Os avanços das tecnologias digitais têm ampliado as possibilidades de produção, circulação e acesso ao conhecimento, impulsionando a criação de recursos educativos que dialogam com múltiplas linguagens e formas de aprendizagem. Nesse contexto, os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) assumem papel relevante ao favorecer experiências pedagógicas que articulam texto, imagem, som e interatividade, contribuindo para a construção de práticas educativas mais significativas e culturalmente contextualizadas. Quando associados à valorização dos saberes de povos originários, esses recursos podem constituir importantes estratégias de fortalecimento identitário, preservação da memória coletiva e promoção de processos educativos interculturais.

No cenário das discussões sobre educação indígena, a Lei nº 11.645/2008 representa um marco fundamental ao estabelecer a obrigatoriedade do ensino da história e das culturas indígenas na educação básica brasileira. Conforme apontam Siqueira e Szlachta (2023), com base em Fanelli, a referida lei representa uma tentativa de ruptura com esse paradigma, ao tensionar as formas tradicionais de abordagem da temática indígena na educação básica. Entretanto, a efetivação dessa legislação ainda enfrenta desafios relacionados à escassez de materiais didáticos contextualizados e à permanência de abordagens que frequentemente reduzem os povos indígenas a representações estereotipadas ou desvinculadas de suas realidades contemporâneas. Tal contexto evidencia a necessidade de produzir recursos pedagógicos que possibilitem a aproximação dos estudantes com as experiências, narrativas e formas de conhecimento construídas pelos próprios povos indígenas.

É nesse horizonte que se insere o presente trabalho, que apresenta uma História em Quadrinhos (HQ) desenvolvida como produto educacional de uma pesquisa de mestrado realizada junto ao povo Kaimbé da Aldeia Massacará, localizada no município de Euclides

[1] Mestre em Educação e Diversidade (UNEB), acadizael@gmail.com
[2] Doutora em Educação (UFBA), osilva@uneb.br

da Cunha, Bahia. O material toma como eixo narrativo o Sábado dos Caboclos, uma das mais importantes manifestações culturais da comunidade, compreendida como espaço de produção e circulação de saberes, memórias, práticas ritualísticas e experiências formativas. A partir das narrativas dos anciãos e das observações realizadas durante o trabalho de campo, a HQ foi concebida como um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) voltado à valorização dos letramentos plurais presentes no contexto Kaimbé.

Ancorado nos Novos Estudos do Letramento (NEL), o estudo compreende os letramentos como práticas sociais situadas "que se manifestam nas práticas culturais, nos rituais, nas narrativas orais e nas interações comunitárias do povo Kaimbé" (Oliveira, 2026a, p. 29) estabelecidas com o território. Nessa perspectiva, o Sábado dos Caboclos constitui um importante evento de letramento, no qual diferentes formas de conhecimento são produzidas, compartilhadas e atualizadas coletivamente. Ao transpor essas experiências para a linguagem dos quadrinhos, busca-se não apenas registrar memórias da comunidade, mas também criar possibilidades de mediação pedagógica capazes de aproximar estudantes e professores dos saberes historicamente construídos pelo povo Kaimbé.

Dessa forma, este artigo tem como objetivo apresentar o processo de construção da HQ "Mestres do Sagrado: uma história Kaimbé", discutindo suas potencialidades como dispositivo digital de aprendizagem intercultural. Para tanto, são abordados os caminhos metodológicos da pesquisa, os processos de tradução das narrativas orais para a linguagem visual sequencial, as possibilidades de articulação com a Lei nº 11.645/2008 e a contribuição do material para a valorização dos letramentos plurais, da memória coletiva e dos saberes ancestrais do povo Kaimbé.

Os resultados indicam que a transposição das narrativas orais para a linguagem dos quadrinhos possibilitou articular memória, oralidade, imagens e elementos culturais do Sábado dos Caboclos, preservando referências aos saberes dos mestres e das mestras Kaimbé. A análise da HQ permitiu reconhecer a potencialidade desse produto educacional para a valorização e a circulação dos letramentos plurais, ao estabelecer relações entre os conhecimentos ancestrais e as linguagens digitais contemporâneas. Conclui-se que o material produzido constitui uma possibilidade de mediação pedagógica intercultural, especialmente no contexto da educação básica, sem substituir as práticas comunitárias de transmissão dos saberes.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA: FUNDAMENTOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

A pesquisa desenvolveu-se a partir de uma abordagem qualitativa de base etnográfica (Clifford; Marcus, 2016), compreendendo a etnografia como possibilidade de inserção sensível no cotidiano comunitário e de interpretação das práticas culturais em seus contextos de produção de sentidos. Tal perspectiva permitiu acompanhar as experiências formativas vivenciadas pelo povo Kaimbé na Aldeia Massacará, localizada no município de Euclides da Cunha, Bahia, especialmente durante a festividade do Sábado dos Caboclos, reconhecida pela comunidade como um importante espaço de circulação de saberes, memórias e práticas culturais.

Do ponto de vista epistemológico, a investigação dialoga com os Novos Estudos do Letramento (NEL), compreendendo os letramentos como práticas sociais situadas (Street, 2006), construídas nas interações culturais, nos ritos (Barton; Hamilton, 1998), nos gestos, nas narrativas orais e nas múltiplas linguagens produzidas coletivamente pela comunidade Kaimbé.

A produção das informações ocorreu por meio de observação participante (Spradley, 1980), entrevistas narrativas (Schütze, 2014) e diário de campo. A observação participante possibilitou acompanhar os movimentos do rito, os deslocamentos coletivos, os processos de organização comunitária e as diferentes materialidades presentes na festividade, como a bandeira, a zabumba, a gaita, as rezas e o pé-de-sino. As entrevistas narrativas foram realizadas com mestres e mestras dos saberes Kaimbé, privilegiando a livre expressão das experiências, memórias e interpretações sobre o Sábado dos Caboclos e sobre os processos educativos vivenciados na comunidade. O diário de campo (Leal, 2016) foi utilizado como dispositivo de registro reflexivo das experiências de imersão etnográfica.

Para interpretação das informações produzidas, utilizou-se a Análise Textual Discursiva (ATD), proposta por Moraes e Galiazzi (2016), permitindo compreender os sentidos atribuídos pela comunidade às práticas educativas, aos letramentos plurais e às experiências culturais vivenciadas no Sábado dos Caboclos. Nesse movimento analítico, memória, oralidade, ritualidade e multimodalidade emergiram como categorias centrais para compreensão da HQ enquanto produto educacional intercultural voltado à educação básica. A interpretação articulou unidades de sentido presentes nas narrativas às escolhas de organização textual e visual da HQ, permitindo reconhecer relações entre memória, oralidade, ritualidade e multimodalidade.

No que se refere especificamente à elaboração da História em Quadrinhos (HQ), o

ISSN: 2358-8829

processo metodológico foi organizado em etapas articuladas entre escuta narrativa, tradução multimodal e produção visual. Inicialmente, realizou-se a seleção das narrativas produzidas durante as entrevistas com mestres e mestras dos saberes Kaimbé, priorizando relatos relacionados ao Sábado dos Caboclos, às memórias comunitárias, às práticas ritualísticas e às experiências coletivas vivenciadas no território.

Posteriormente, as narrativas orais foram transcritas e reorganizadas em roteiros narrativos, buscando preservar marcas da oralidade, expressões culturais e sentidos atribuídos pelos interlocutores às experiências vividas. Nesse movimento, evitou-se transformar os relatos em textos excessivamente escolarizados, mantendo a centralidade das vozes Kaimbé na composição da narrativa da HQ.

A etapa seguinte consistiu na adaptação das narrativas para linguagem visual sequencial, compreendendo a HQ como linguagem multimodal constituída pela articulação entre imagem, texto, memória e representação simbólica (Oliveira, 2026b). As cenas foram organizadas a partir dos acontecimentos descritos pelos participantes e das experiências observadas durante a imersão etnográfica, incorporando elementos simbólicos do Sábado dos Caboclos, como a procissão da Bandeira, os ramos, a zabumba, a gaita, o Toré e os deslocamentos coletivos realizados durante o ritual[3].

As ilustrações foram produzidas digitalmente com apoio de ferramentas de design gráfico e inteligência artificial generativa, sendo posteriormente reorganizadas em plataforma de diagramação digital para composição das páginas da HQ[4]. A construção estética buscou aproximar imagem e memória, priorizando referências visuais vinculadas ao território, às vestimentas, aos gestos, às sonoridades e às materialidades presentes na festividade. A utilização das narrativas e a representação visual de elementos associados à comunidade observaram as autorizações concedidas no âmbito da pesquisa, respeitando os limites de circulação dos conteúdos e os sentidos atribuídos pelos interlocutores às práticas culturais.

[3] A procissão da Bandeira corresponde ao principal deslocamento ritual do Sábado dos Caboclos, durante o qual a comunidade percorre diferentes espaços da Aldeia Massacará conduzindo a Bandeira. Os ramos (dois) são carregados pelos participantes ao longo desse percurso e integram as práticas simbólicas da celebração. A zabumba e a gaita constituem as sonoridades características da festividade, acompanhando os deslocamentos coletivos. O Toré integra os momentos de dança, canto e expressão da identidade indígena presentes na celebração. Em conjunto, esses elementos compõem as materialidades, sonoridades e práticas comunitárias que caracterizam o Sábado dos Caboclos e expressam modos próprios de transmissão de saberes, memórias e pertencimento do povo Kaimbé.

[4] Para acessar a versão completa do Objeto Digital de Aprendizagem, intitulada Mestres do Sagrado: uma história Kaimbé, consulte o endereço eletrônico: https://heyzine.com/flip-book/5c1f176d9a.html.

ISSN: 2358-8829

A HQ foi concebida não apenas como recurso ilustrativo, mas como dispositivo digital de aprendizagem intercultural voltado à valorização dos saberes Kaimbé, dos letramentos plurais e das práticas educativas produzidas no contexto do Sábado dos Caboclos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO: IMAGEM, MEMÓRIA E MULTIMODALIDADE NA HQ

A construção estética e visual da HQ buscou aproximar memória, território e representação cultural, compreendendo o design da HQ como parte constitutiva do próprio processo educativo. Nesse sentido, as escolhas imagéticas não foram realizadas apenas com finalidade ilustrativa, mas pensadas como linguagem capaz de comunicar experiências, afetos, práticas culturais e modos de existência relacionados ao Sábado dos Caboclos e ao povo Kaimbé.

A interpretação das narrativas e dos registros etnográficos permitiu reconhecer o Sábado dos Caboclos como acontecimento formativo comunitário, no qual oralidade, gestos, música, objetos rituais e deslocamentos participam da circulação de memórias e saberes. Na HQ, esses elementos foram retomados na organização das cenas e na composição das imagens, aproximando a linguagem visual sequencial de práticas culturalmente situadas. Desse modo, o resultado apresentado não se limita à produção gráfica: envolve a tradução de sentidos construídos na experiência Kaimbé para uma narrativa multimodal.

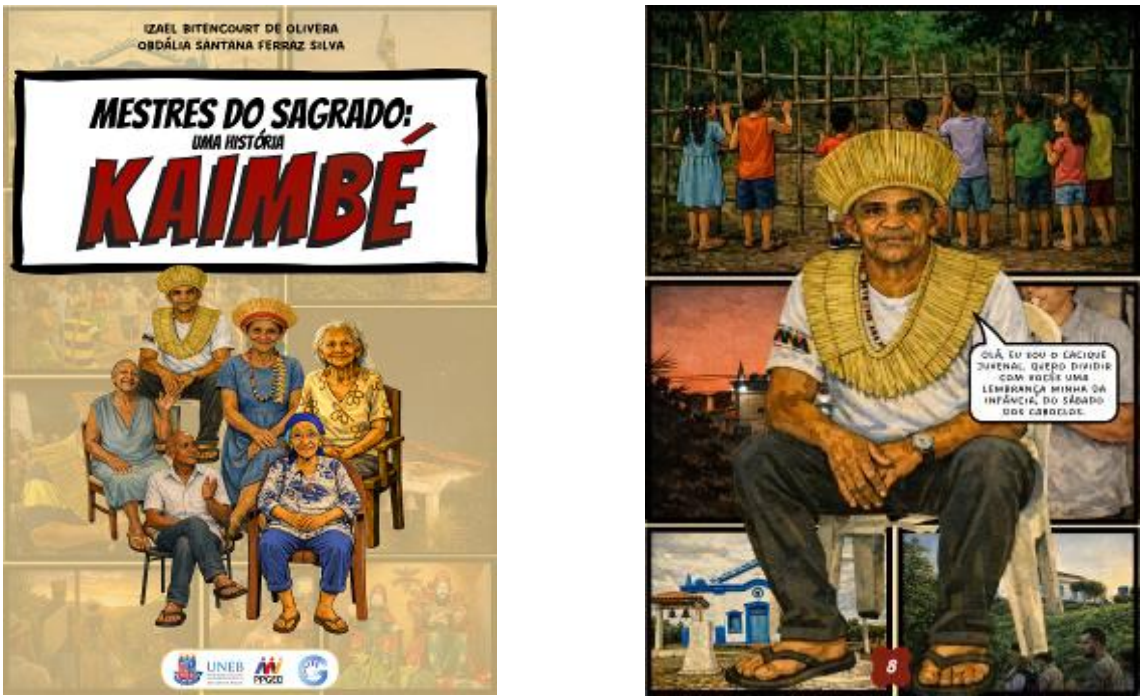
Do ponto de vista gráfico, buscou-se construir páginas que articulassem imagem, texto e movimento narrativo de maneira dinâmica, favorecendo experiências de leitura mais sensíveis e imersivas. A organização dos quadros, enquadramentos e sequências visuais foi pensada para acompanhar o ritmo das narrativas do Sábado dos Caboclos, especialmente os momentos de caminhada, encontro comunitário, celebração e ritualidade.

A curadoria das imagens considerou as descrições do território, os símbolos da festividade e os sentidos atribuídos pelos interlocutores às narrativas. A seleção e a reorganização das cenas procuraram preservar referências culturais do Sábado dos Caboclos, reconhecendo que toda representação visual constitui uma interpretação e exige cuidado para não descaracterizar a experiência narrada.

A opção por uma estética próxima à pintura digital e à linguagem das Histórias em Quadrinhos contemporâneas buscou ampliar o potencial pedagógico do material, aproximando-o das linguagens visuais frequentemente consumidas pelos estudantes da

educação básica. Assim, o design da HQ foi concebido como estratégia de mediação intercultural, permitindo que memória, oralidade e identidade cultural fossem comunicadas também por meio das imagens, cores, expressões e composições visuais presentes na narrativa.

Figura 1: Capa e interior do Objeto Digital de Aprendizagem



Fonte: Autores, 2026

A leitura das páginas da HQ possibilita relacionar as escolhas visuais aos resultados da pesquisa etnográfica. O Sábado dos Caboclos constitui uma experiência formativa comunitária, na qual preparativos, deslocamentos, ritos, narrativas e diferentes formas de participação mobilizam saberes e aprendizagens construídos na convivência. Na HQ, a articulação entre quadros, falas e representações do território procura expressar essas experiências, conferindo visibilidade aos mestres e às mestras dos saberes Kaimbé, à memória coletiva e às práticas culturais que constituem a celebração. A transposição das narrativas orais para a linguagem visual sequencial configura, assim, um processo de interpretação dos sentidos produzidos na comunidade, sem pretender reproduzir integralmente a experiência do rito ou substituir os modos próprios de transmissão dos conhecimentos ancestrais.

A Figura 1 apresenta a capa e páginas internas da HQ, nas quais a presença dos

ISSN: 2358-8829

narradores Kaimbé, as referências ao território e a organização das cenas visuais permitem reconhecer a relação entre memória, oralidade e representação cultural. A centralidade atribuída aos personagens na composição das imagens valoriza os mestres e as mestras dos saberes como sujeitos responsáveis pela transmissão das narrativas e dos conhecimentos comunitários.

As imagens apresentadas anteriormente exemplificam esse percurso criativo. A capa da HQ, por exemplo, foi concebida para evidenciar o protagonismo dos mestres e mestras dos saberes Kaimbé, colocando-os no centro da narrativa visual. A disposição dos personagens em primeiro plano, acompanhada de imagens da festividade ao fundo, procura comunicar ao leitor que a história narrada não se origina de uma ficção desvinculada da realidade, mas das experiências, memórias e conhecimentos compartilhados pelos próprios sujeitos da comunidade. Dessa forma, a capa assume a função de apresentar os guardiões da memória que conduzirão a narrativa ao longo da obra.

Da mesma maneira, as páginas iniciais da HQ ilustram o esforço de traduzir visualmente as narrativas produzidas durante o trabalho de campo. A abertura do primeiro capítulo foi estruturada para situar o leitor no território e na ambiência cultural da Aldeia Massacará, utilizando imagens relacionadas à igreja, aos espaços comunitários e aos cenários observados durante a pesquisa. Já a composição da página seguinte evidencia uma estratégia recorrente em toda a HQ: a valorização das vozes indígenas por meio da centralidade dos narradores. A representação do Cacique Juvenal em destaque, cercado por imagens do território e da comunidade, simboliza a relação entre memória, ancestralidade e pertencimento, aspectos fundamentais para a compreensão dos letramentos plurais vivenciados pelo povo Kaimbé.

A passagem das narrativas orais para os quadrinhos exigiu selecionar situações, distribuir os excertos nos balões de fala e situar visualmente os acontecimentos. Trata-se de uma tradução semiótica que articula palavra, imagem e sequência, sem reproduzir integralmente a experiência da oralidade. A HQ amplia as possibilidades de contato com esses saberes, embora sua utilização pedagógica junto aos estudantes ainda demande acompanhamento e avaliação específicos.

A Bandeira, os ramos, a zabumba, a gaita e os caminhos percorridos durante a procissão assumem, nas práticas observadas no Sábado dos Caboclos, funções que ultrapassam a ornamentação: seus usos e sonoridades orientam a atenção coletiva e assinalam momentos do rito (Oliveira, 2026a). Na linguagem dos quadrinhos, a

representação desses elementos articula informação visual e memória narrada, oferecendo ao leitor referências para interpretar a relação entre corpo, território e participação. A análise dessas escolhas aproxima a HQ da compreensão dos letramentos como práticas socialmente situadas (Barton; Hamilton, 1998; Street, 2006). A participação nesses acontecimentos também envolve aprendizagens comunitárias, como reconhecer sinais, acompanhar a sequência dos ritos e compartilhar memórias, processos que constituem formas de educação não escolar no contexto Kaimbé.

A utilização de dispositivos digitais e de inteligência artificial generativa constituiu uma etapa importante nesse percurso, possibilitando a criação de ilustrações inspiradas nas descrições produzidas durante a pesquisa de campo. Cada composição passou por processos de seleção, edição, reorganização e curadoria visual, buscando construir uma narrativa coerente com os sentidos atribuídos pela comunidade às suas práticas culturais. Assim, as imagens funcionam simultaneamente como recurso estético, registro interpretativo e estratégia pedagógica, permitindo que memória, oralidade, território e identidade cultural sejam comunicados por meio de uma linguagem visual acessível e significativa para os leitores.

A presença dos anciãos em destaque reforça a oralidade como tecnologia social de transmissão de conhecimentos. Suas narrativas ultrapassam o registro do passado, constituindo dispositivos educativos que comunicam saberes sobre a história, a organização social, as práticas religiosas e os significados do Sábado dos Caboclos. Dessa maneira, a HQ reconhece os narradores como sujeitos produtores de conhecimento e valoriza suas vozes na preservação e na circulação da memória coletiva Kaimbé.

As narrativas dos anciãos, articuladas às representações de gestos, instrumentos, rezas e deslocamentos, permitem abordar a educação não escolar como experiência produzida na participação comunitária. Os registros de campo indicam que acompanhar o rito, reconhecer seus momentos e ouvir os mestres e as mestras dos saberes constituem formas de circulação de memória e de aprendizagem situada (Oliveira, 2026a). Ao reunir essas dimensões em uma narrativa gráfica, a HQ propõe uma mediação dos letramentos plurais sem equiparar automaticamente toda imagem ou todo gesto a uma prática de leitura e escrita. A relação entre oralidade, corpo e materialidades deve ser compreendida no contexto cultural que lhes atribui sentidos.

A linguagem dos quadrinhos potencializa esse processo ao articular imagem e texto na construção de sentidos. Enquanto os balões preservam fragmentos das narrativas orais

produzidas pelos participantes da pesquisa, as ilustrações ampliam visualmente os contextos culturais nos quais essas narrativas são produzidas. Essa articulação possibilita que o leitor compreenda os saberes Kaimbé não apenas por meio da leitura verbal, mas também pela observação dos símbolos, das práticas, dos espaços e das interações representadas ao longo da narrativa.

Figura 2: Interior do ODA



Fonte: Autores, 2026

Nessa perspectiva, a HQ ultrapassa a condição de recurso didático ilustrativo para constituir-se como um dispositivo de aprendizagem intercultural. As imagens não apenas representam a cultura Kaimbé, mas atuam como mediadoras de processos educativos que favorecem o reconhecimento da diversidade de formas de produzir e compartilhar conhecimentos. Ao valorizar a oralidade, a memória, a ritualidade e os modos de vida da comunidade, o material contribui para ampliar a compreensão dos letramentos plurais como práticas sociais situadas, historicamente construídas (Kleiman, 1995) e profundamente vinculadas às experiências culturais do povo Kaimbé.

A HQ incorpora notas explicativas destinadas à contextualização de expressões, acontecimentos e elementos culturais relacionados ao Sábado dos Caboclos, como a gaita, o

terreiro e as matinas. Essas notas apresentam informações que auxiliam o leitor na compreensão de referências próprias do universo cultural Kaimbé, sem modificar as particularidades linguísticas das narrativas dos mestres e das mestras dos saberes. Sua presença na composição do material contribui para relacionar as cenas representadas aos conhecimentos, às memórias e às práticas culturais da comunidade, favorecendo uma leitura contextualizada dos acontecimentos narrados.

Sob a perspectiva dos letramentos plurais, a articulação entre as notas explicativas, as narrativas orais e as representações visuais ampliam as possibilidades de produção de sentidos na leitura da HQ. As notas cumprem uma função de mediação intercultural ao contextualizar termos, instrumentos, espaços e práticas que integram a experiência comunitária Kaimbé. Desse modo, a linguagem dos quadrinhos não se limita à representação gráfica dos acontecimentos, mas incorpora informações históricas e culturais que contribuem para compreender as relações entre oralidade, memória, território e educação não escolar. Essa composição permite reconhecer diferentes maneiras de produzir, compartilhar e interpretar conhecimentos, respeitando os significados construídos pela comunidade.

A análise do processo de construção da HQ permitiu compreender que a tradução das narrativas orais para a linguagem visual sequencial envolveu escolhas interpretativas relacionadas à seleção dos acontecimentos, à organização das falas, à composição dos personagens e à representação dos espaços e objetos culturais. A incorporação das notas explicativas complementa esse processo ao oferecer referências para a compreensão de elementos específicos da celebração, sem substituir a experiência da oralidade ou os modos comunitários de transmissão dos saberes. Assim, a contribuição do produto educacional reside na articulação entre memória, oralidade, território e linguagem gráfica, favorecendo a circulação das narrativas Kaimbé e oferecendo possibilidades de mediação pedagógica intercultural, em diálogo com a Lei nº 11.645/2008.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração da HQ *Mestres do Sagrado: uma história Kaimbé* evidenciou o potencial dos Objetos Digitais de Aprendizagem como dispositivos capazes de articular pesquisa, memória, cultura e educação em uma perspectiva intercultural. Ao transformar narrativas orais produzidas pelos anciãos e lideranças da Aldeia Massacará em linguagem visual sequencial, o material possibilitou a construção de um recurso pedagógico comprometido com a valorização dos saberes indígenas e com a ampliação das formas de

ISSN: 2358-8829

acesso ao conhecimento produzido pela comunidade.

A construção da HQ permitiu sistematizar um percurso de tradução semiótica das narrativas Kaimbé, articulando oralidade, memória e linguagem visual. A avaliação de sua utilização em práticas escolares constitui uma possibilidade de continuidade da pesquisa.

Esta pesquisa também reforça a relevância da oralidade como tecnologia social de transmissão de conhecimentos e da memória como dispositivo educativo fundamental na manutenção das tradições culturais Kaimbé. Ao atribuir centralidade às vozes dos anciãos e às experiências vivenciadas durante o Sábado dos Caboclos, a HQ contribui para o reconhecimento de formas de aprendizagem que extrapolam os limites da escolarização formal, evidenciando que os processos educativos se manifestam igualmente nos rituais, nos encontros comunitários, nos cantos, nas caminhadas, nas celebrações e nas relações estabelecidas com o território.

Do ponto de vista pedagógico, a HQ apresenta possibilidades de trabalho com a história e as culturas indígenas na educação básica, em diálogo com a Lei nº 11.645/2008. Suas cenas podem subsidiar a leitura crítica de narrativas, ritos e saberes do povo Kaimbé, evitando representações descontextualizadas. Entretanto, a dissertação registra que ainda não houve aplicação continuada ou avaliação sistemática de seus efeitos pedagógicos em escolas de Euclides da Cunha (Oliveira, 2026a); por isso, tais contribuições devem ser apresentadas como potencialidades a serem investigadas, e não como resultados já comprovados.

Compreendemos que a HQ constitui não apenas um produto educacional resultante da pesquisa, mas também uma ação de devolutiva social construída em diálogo com a comunidade Kaimbé. Ao registrar e difundir narrativas, memórias e práticas culturais por meio de uma linguagem acessível e amplamente utilizada por estudantes, o material fortalece processos de preservação cultural, reafirma a importância dos letramentos plurais e contribui para a construção de uma educação mais inclusiva, intercultural e comprometida com a valorização dos conhecimentos historicamente produzidos pelos povos indígenas.

Concluímos que a HQ “Mestres do Sagrado: uma história Kaimbé” materializa uma proposta de mediação intercultural ao articular narrativas dos mestres e das mestras dos saberes, memória comunitária e linguagem visual. A pesquisa demonstrou a pertinência dessa transposição semiótica no processo de elaboração do produto; sua apropriação por professores e estudantes constitui desdobramento a ser investigado em práticas educativas futuras.

REFERÊNCIAS

BARTON, D.; HAMILTON, M. **Local literacies:** reading and writing in one community. London: Routledge, 1998.

CLIFFORD, J.; MARCUS, G. E. (org.). **Writing culture:** the poetics and politics of ethnography. 25. ed. Berkeley: University of California Press, 2016.

KLEIMAN, A (Org). **Os significados do letramento:** uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.

LEAL, J. **Diário de campo na pesquisa qualitativa.** Curitiba: CRV, 2016.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual discursiva.** 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2016.

OLIVEIRA, I. B. Sábado dos caboclos em Massacará: letramentos plurais e narrativas do povo Kaimbé. Orientadora: Obdália Santana Ferraz Silva. 2026. 260f. Dissertação (Mestrado), **Programa de Pós-Graduação em Educação e Diversidade**, Departamento de Educação, Campus XIV, Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, 2026a.

OLIVEIRA, I. B. Mestres do sagrado: uma história Kaimbé. Orientadora: Obdália Santana Ferraz Silva. 2026. 64 p. il. Produto Educacional (**Mestrado em Educação e Diversidade**) – Departamento de Educação, Campus XIV, Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, 2026b.

RAMA, A. VERGUEIRO, W. (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3ed. São Paulo: Contexto, 2006.

SCHÜTZE, F. Análise sociológica e linguística de narrativas. In: WELLER, W.; PFAFF, N. (org.). **Metodologias da pesquisa qualitativa em educação:** teoria e prática. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

SIRQUEIRA, A. SZLACHTA, A. Histórias e culturas indígenas na Educação Básica: a Literatura Indígena Brasileira Contemporânea como fonte histórica na sala de aula. **Cadernos de Pesquisa do CDHIS**, [S. l.], v. 36, n. 2, p. 214–242, 2024. DOI: 10.14393/cdhis.v36n2.2023.71035. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/cdhis/article/view/71035. Acesso em: 1 jul. 2026.

SPRADLEY, J. P. **Participant observation.** New York: Holt, Rinehart and Winston, 1980.

STREET, B. V. Perspectivas interculturais sobre o letramento. **Filologia e Linguística Portuguesa**, São Paulo, n. 8, p. 465-488, 2006. Disponível em: https://revistas.usp.br/flp/article/view/59767. Acesso em 01 jul. 2026.