

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA DIVULGAÇÃO DA CULTURA INDÍGENA SURDA

COMICS AS A TECHNOLOGICAL TOOL FOR DISSEMINATING INDIGENOUS DEAF CULTURE

LAS HISTORIAS DE CÓMIC COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA PARA LA PROMOCIÓN DE LA CULTURA INDÍGENA SORDA

Anderson da Costa Lacerda

Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Ciências Tecnologia e Inclusão, (PGCTIn-UFF) Universidade Federal Fluminense. Mestre em Ciências e Biotecnologia (PPBI-UFF) Niterói, RJ e Graduado em Gestão da Tecnologia da Informação, (UNESA) costa_lacerda@id.uff.br.

 0000-0002-1862-2743

Francisco Gilson Rebouças Porto Junior

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (FACOM-UFBA). Mestre em Educação pela Faculdade de Educação (PPGE-UnB) e Graduado em Comunicação Social/Jornalismo, Pedagogia, História e Letras. gilsonporto@uft.edu.br.

 0000-0002-5335-6428

Recebido em: 01/04/2024

Aceito em: 01/09/2024

Publicado em: 30/11/2024

RESUMO:

O artigo através dos Parâmetros Curriculares Nacionais que contemplam as histórias em quadrinhos destaca a sua importância em sala de aula. O objetivo desse trabalho é usar as histórias em quadrinhos, como ferramenta tecnológica de ensino para divulgação de algumas Línguas Indígenas de Sinais que até o presente momento estão em estudos e catalogação. Compreendendo que é de fundamental importância o uso das tecnologias da informação e comunicação para a elaboração de registros de histórias em quadrinhos como também uma escrita que respeite os saberes das comunidades tradicionais. Assim há uma aprendizagem intercultural, usando as histórias em quadrinhos como um instrumento que possibilita manter viva a memória pela literatura indígena com o uso dessa tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia da informação e comunicação; História em quadrinhos; Comunidade indígena.

Introdução

A medicina, a indústria, dentre outros campos estão sendo alteradas por novas tecnologias, mas as tecnologias da comunicação e informação (TICs) são definidas como todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação. (Oliveira et. al., 2015). Constantemente a sociedade passa por renovações e essas mudanças também aparecem no espaço escolar, logo o presente artigo vem abordar sobre a utilização da história em quadrinhos (HQs) como prática pedagógica no cenário da educação.

Vygotsky (1998) destaca que a linguagem não depende da natureza do meio material que utiliza, mas sim do uso efetivo dos signos (sinais), de quaisquer formas de realização que possam assumir papel correspondente ao da fala. Uma compreensão da

surdez baseada em uma perspectiva histórica e cultural enfatiza diferentes modos de vivenciar as diferenças da audição.

Cardoso (2016) apresenta uma terminologia mais adequada. Os surdos, ou 'Surdos' com letra maiúscula, são pessoas que não se consideram deficientes, utilizam uma língua de sinais e valorizam a sua história, arte e literatura e propõe uma pedagogia própria a educação das crianças surdas. Os "Surdos" não são deficientes na esfera linguística comunicativa, ou na construção da identidade social em que se constituem como pessoas.

Assim, contrariamente ao que muitos podem supor o 'Surdo' que se identifica com língua de sinais e a comunidade surda não gosta de ser chamado de deficiente auditivo. O Surdo tem orgulho de ser surdo e não se considera deficiente. Ser surdo não é um problema para eles, é apenas uma parte de quem eles são. Eles não se identificam pelo que ouvem e não ouvem. São considerados como "culturalmente Surdos", na medida em que costumam se sentir mais a vontade com pessoas que falam a mesma língua. (Strobel, 2008).

A Lei Federal n.º 10.436 (Brasil, 2002), em seu artigo 4º. temos que: "O Sistema Educacional Federal e Sistemas Educacionais, Estaduais, Municipais e do Distrito Federal, devem garantir a inclusão nos cursos de formação de Educação Especial, de Fonoaudiologia e de Magistérios, em seus níveis médio e superior, o ensino da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, como parte integrante dos parâmetros curriculares, conforme legislação vigente".

Metodologia

Para a elaboração do artigo, utilizamos de uma pesquisa bibliográfica qualitativa, pesquisa documental, com objetivo de produzir um material de leitura, análise e de divulgação científica foram utilizados artigos encontrados nas plataformas de bases, como: Google Acadêmico, Scielo, Researchgate, entre outros (Brito, Oliveira & Silva, 2021).

Pois a partir dos mencionados trabalhos, podemos fazer análises e comparações, bebendo, conversando com as 'Histórias em quadrinhos' (HQs) a luz do que se deliberou na 'Escola de Comunicação e Artes' (ECA) – USP onde seus estudos são voltados para arte, cinema, televisão (Brito, Oliveira & Silva, 2021).

História em quadrinhos como ferramenta de ensino-aprendizagem

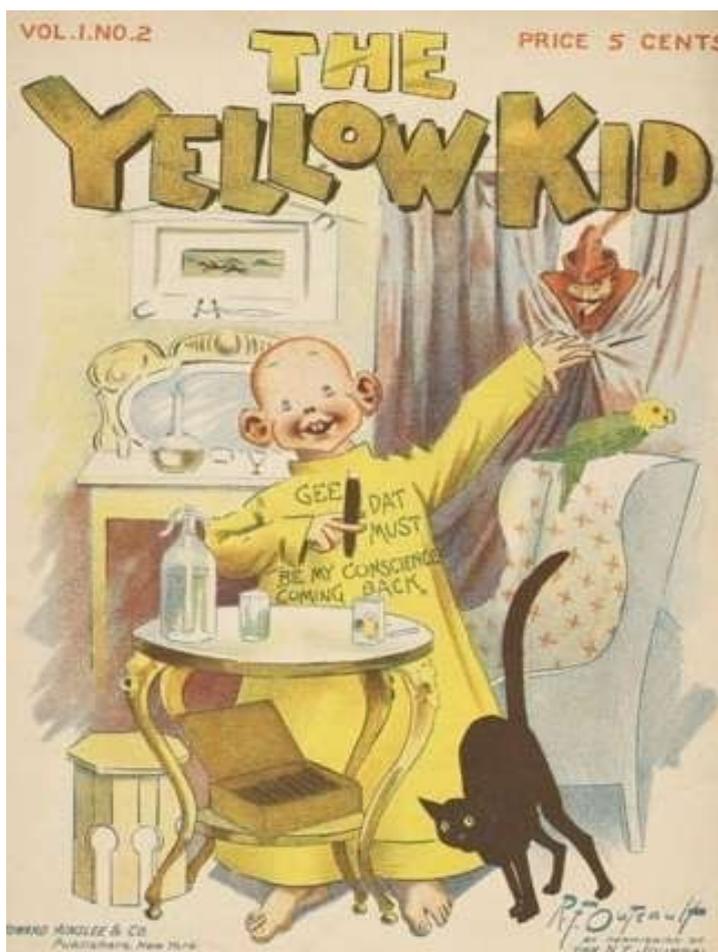
O uso de histórias em quadrinhos na educação é bem destacado em Alves (2017) e nos PCNs – “Parâmetros Curriculares Nacionais” do componente curricular Arte, os quadrinhos são citados ao lado de outras formas de linguagem visual, mostrando assim a relevância dela na educação.

Sendo assim, devido à carência na literatura sobre a temática da Língua Indígena de sinais para orientar professores e alunos, “Surdos”, pensamos em contribuir com a divulgação de uma breve linha do tempo da História em Quadrinhos (HQs).

As HQs têm mais que 100 anos de existência, e sempre foram usados com sucesso como um instrumento de disseminação de ideias. As histórias em quadrinhos combinam de forma singular, duas formas muito rica de expressão cultural - a literatura e as artes plásticas, o que faz dela uma ferramenta pedagógica muito eficaz. Quando completamente exploradas, palavras e ilustrações têm um enorme poder de contar histórias e transmitir mensagens (MacCloud & Do Nascimento Paro, 1993).

A primeira HQ que se tem notícia foi “The Yellow kid” de 1896 (figura 1) de Richard Fenton Outcalt (Schneider, 2017). Esse autor inseriu os famosos balões nas figuras. Inicialmente, as HQs eram somente com teor de humor, por isso, o nome em inglês, *comics* (cômicos) (Schneider, 2017).

Figura 1 - Primeira HQ: Revista nº. 2 vol. 1 “The Yellow kid” de Richard Fenton Outcalt

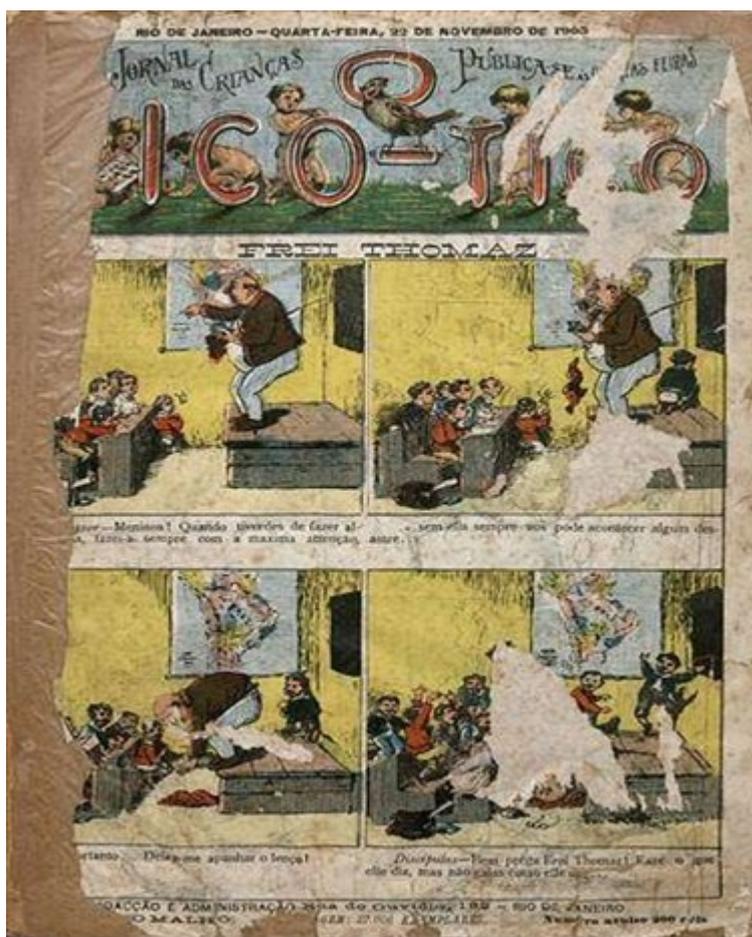


Fonte: <https://library.syr.edu/digital/exhibits/c/cartoonists/outcault1.htm>

Com relação ao Brasil, um breve relato histórico é feito por Tanino (2011):

[...] O primeiro gibi de expressão foi O Tico-tico, no Rio de Janeiro, em 1905. Acredita-se que foi o início dos HQs infantis, pois trazia em suas curtas histórias, curiosidades, poesia, datas históricas e textos informativos como aponta Penteado (2008). As publicações não eram inteiramente dedicadas a um personagem como os gibis atuais, mas reuniam diversas expressões culturais enfatizando a literatura. Além disso, ela contava com uma seção que trazia informações relacionadas à moral e cívica, artes, geografia, matemática e informações científicas (Magalhães, 2005) [...].

Figura 2 - Tico-Tico - Primeiro exemplar de quadrinhos para leitor infantil, 11 de outubro de 1905



Fonte: <https://bndigital.bn.gov.br/artigos/o-tico-tico/>

O uso de HQs na educação é bem destacado em Alves, (2017):

[...] O potencial educativo das HQs começou a ser explorado ainda nos anos 1940, com a publicação de revistas que “traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos” (Rama & Vergueiro, 2012, p. 17), assim como adaptações de clássicos da literatura. Ainda nesse período, o quadrinista Will Eisner produziu manuais de instrução para o exército norte-americano na linguagem dos quadrinhos e o regime comunista de Mao Tsé-Tung publicou quadrinhos educativos como forma de conscientizar a população sobre a nova sociedade decorrente da revolução. [...] Partindo dessa constatação, documentos orientadores, a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), citam as histórias em quadrinhos como uma linguagem que pode ser utilizada nas práticas pedagógicas em sala de aula [...].

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) do componente curricular arte, os quadrinhos são citados ao lado de outras formas de linguagem visual:

Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz,

televisão, vídeo, **histórias em quadrinhos** (grifo nosso), telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc. (Parâmetro Curriculares Nacionais, 1998, p. 67).

Para a seleção e aquisição das HQs nas bibliotecas escolares o Brasil conta com autores como Maurício de Sousa, Ziraldo e outros, que inclusive aprofundaram o compromisso com a sociedade em relação ao uso paradidático e a contemplação cultural e social brasileira (Bari & Vergueiro, 2011, p. 7).

Figura 3 - A turma do Pererê de Ziraldo e “O Menino Maluquinho”



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/ziraldo/3587>

Fonte: <http://www.universohq.com/noticias/a-turma-do-perere-completa-55-anos/>

Em 1957 o personagem “Pererê” (figura 3), apareceu na revista “O Cruzeiro”, em 1960 ganhou gibi próprio. Neste gibi Ziraldo demonstra uma tendência política. Em 1980 lança “O Menino Maluquinho” que foi adaptado para diversas mídias. Ziraldo conta a história de um menino peralta. Conforme website Guia dos quadrinhos (<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/ziraldo/3587>) acrescenta:

[...] Vendo com simpatia o nacionalismo trabalhista e o comunismo. O próprio desenhista admitiria mais tarde: “Meu saci era vermelho e hipernacionalista”. Essa inclinação se torna mais explícita em 1969, quando fundaram, junto a Millôr, Jaguar e outros cartunistas, o jornal humorístico “O Pasquim”, de cunho socialista (Diogo, 2008).

Quanto ao HQ do “Menino Maluquinho” (figura 3), o mesmo website comenta que:

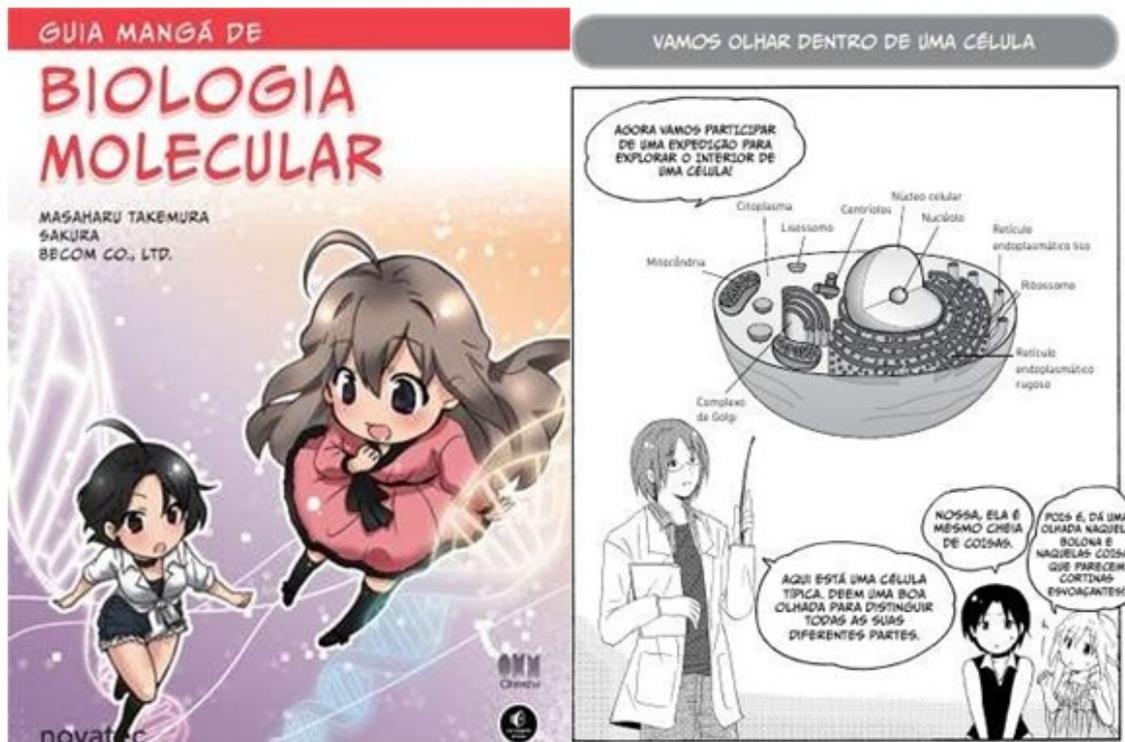
[...] Ziraldo conta a história de um menino que não para nunca. Sua mãe, Naná, e seu pai, Carlinhos, têm muito trabalho com ele, mas o adoram. Dona Naná está sempre pedindo a ele que arrume a bagunça do quarto, e seu Carlinhos já se acostumou a emprestar aquele paletó azul que o Maluquinho gosta de vestir. Mas ninguém sabe por que ele gosta tanto de usar uma panela na cabeça. Pode arriscar um palpite. O Junim acha que ela é mágica, mas nunca conseguiu provar [...] (Diogo, 2008).

Um bom exemplo do uso das HQs na Universidade são os Mangás (HQ japonês) – Guia Mangá da Novatec Editora (<https://novatec.com.br/manga.php>). No site mencionado, a novatec editora, explica os motivos de adotarem as HQs como forma de ensino:

[...] Cada guia é escrito por cientistas ou matemáticos japoneses com amplo conhecimento na área e ilustrados por profissionais de mangás. [...] Seu conceito de ensino é por meio de quadrinho e vem sendo amplamente adotada por diversas universidades, escolas e bibliotecas como material paradidático e de referência. [...] Destinado a estudantes do ensino médio, estudantes universitários, professores e todos aqueles interessados nos assuntos abordados pelos guias. (<https://novatec.com.br/manga.php>) (Novatec Editora, 2009).

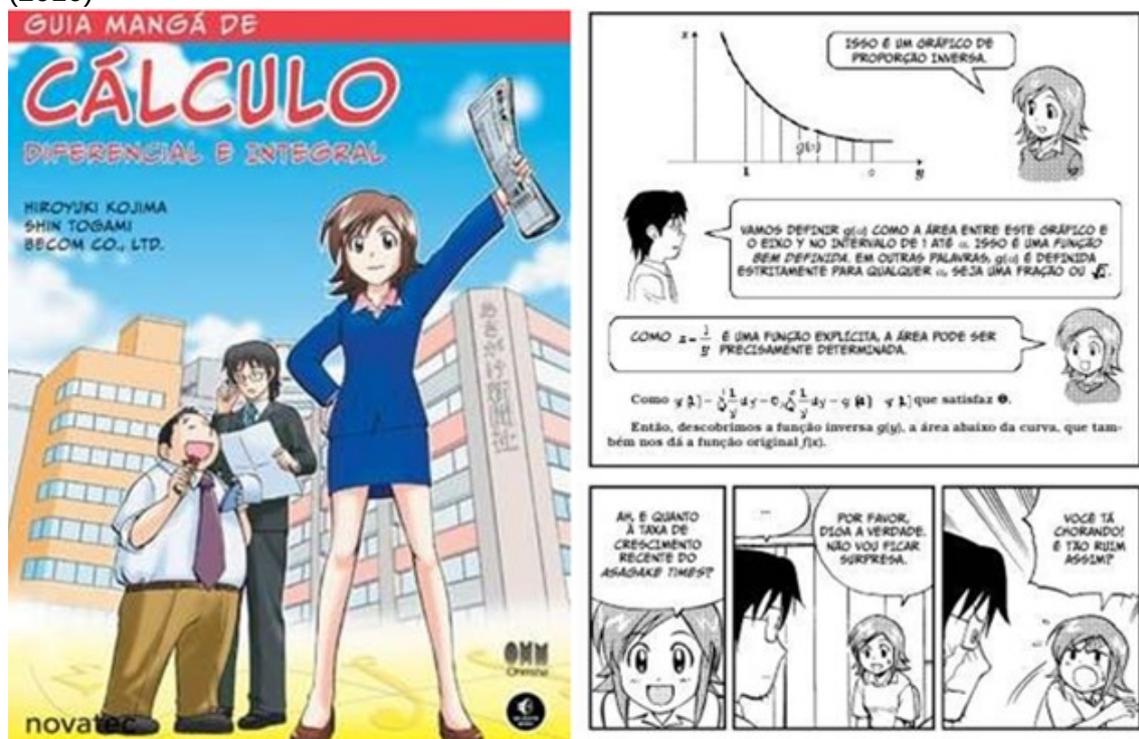
De modo similar, nosso objetivo também é nos aprofundar nesse contexto e futuramente desenvolver HQs tendo por base alguns dos parâmetros acima citados da Novatec Editora.

Figura 4 - Guia Mangá de Biologia Molecular de Masaharu Takemura - Capa (2010)



Fonte: Novatec Editora.

Figura 5 - Guia Mangá de Calculo diferencial e integral de Hiroyuki Kojima – Capa (2010)



Fonte: Novatec Editora.

Nas figuras 4 e 5 apresentadas anteriormente, percebemos que as revistas são utilizadas como estratégias para ensinar diversos conceitos como: biologia molecular, cálculo diferencial integral, entre outros apresentados no site da editora. Percebemos que conceitos complexos são transmitidos por meios de desenhos, onde os personagens apresentam expressões acentuadas e a apresentação visual dos quadros sugere movimentos, ações e acontecimentos. Dessa forma, é possível ter a comunicação visual potencializada para o ensino de um determinado conceito.

Figura 6 - História em quadrinhos 'O Jabuti resiste - resistência do povo Munduruku'



Fonte: <https://www.ecycle.com.br/greenpeace-transforma-em-quadrinhos-luta-de-povo-indigena-contra-hidreletrica/>

Em 2016 a ONG Greenpeace publicou uma HQ (figura 6) na quarta edição de sua revista sobre o povo Mundurucu, que habita as margens do rio Tapajós, com o objetivo de dar visibilidade e unir esforços a fim de garantir a sobrevivência desse povo, que pode estar comprometida por uma grande hidrelétrica que estava prevista para ser construída nesse rio (Povos Indígenas no Brasil, 2003); (Paz Verde, 2016).

Outro marco histórico na confecção de HQs é a história que retrata, de forma pioneira, a língua indígena de sinais utilizada pelos surdos do povo Terena. O material pedagógico tem o propósito de fortalecer o reconhecimento e a preservação das línguas de sinais indígenas e é apresentada em formato plurilíngue, sinalizada também na Língua Brasileira de Sinais (Libras) (Fundação Nacional dos Povos Indígenas, 2021).

Figura 7 - História em quadrinhos 'Sol: a pajé surda'



Fonte: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2021/historia-em-quadrinhos-plurilingue-retrata-lingua-indigena-de-sinais>

A Língua Terena de Sinais é usada pelos surdos pertencentes a esse povo indígena, localizadas principalmente no estado de Mato Grosso do Sul, a HQ (figura 7) produzida por Ivan de Souza como o título '*Sol: a pajé surda* ou *Séno Mókere Káxe Koixómuneti*', em língua Terena, conta:

A história de uma mulher indígena surda anciã chamada Káxe que exerce a função religiosa de pajé (Koixómuneti) em sua comunidade. Ao ser procurada para auxiliar em um parto e após pedir a bênção dos ancestrais para o recém-nascido, o futuro do povo Terena é revelado e transmitido a ela em sinais (Fundação Nacional dos Povos Indígenas, 2021).

Ivan Souza explica que a HQ acima citada foi trabalho de conclusão do curso de Letras Libras da Universidade Federal do Paraná (UFPR), ele menciona que:

Todo o processo teve acompanhamento de pesquisadoras que já desenvolviam atividades com os Terenas surdos, usuários da língua Terena de sinais. A comunidade indígena também teve participação ativa no desenvolvimento e depois, na validação da obra junto ao seu povo (Fundação Nacional dos Povos Indígenas, 2021).

Materiais assim divulgam a cultura, os costumes desses povos tradicionais indígenas para surdos e ouvintes e as TICs pode contribuir em desenvolver essas HQs sinalizadas que são apresentadas através de vídeos, desenhos, ilustrações entre outras estratégias que as TICs poderão apresentar a fim de desenvolver um produto final de excelente qualidade.

Conclusão

Segundo Soares e Fargetti (2022) no levantamento realizado por eles de possíveis línguas indígenas de sinais encontra em território brasileiro. Além da Língua Brasileira de Sinais, Libras:

O Brasil possui pelo menos duas línguas indígenas de sinais, que já puderam ser minimamente analisadas em suas estruturas: a língua de sinais Ka'apor (Kakumasu 1968; Ferreira-Brito 1984) e a língua terena de sinais (Sumaio 2014; Fargetti, Soares 2016; Soares 2018). [...] Possíveis línguas indígenas de sinais, sinais dos Sateré-Mawé, sinais Guarani, sinais Kaingang da aldeia (SKA), os sinais Paiter-Suruí, os sinais dos Akwe-Xerente, línguas de sinais dos surdos pataxó do sul da Bahia, sinais usados por alunos moradores de zonas periféricas de Belém (região amazônica) e Ororubá (Soares & Farguetti, 2022).

Logo, notamos o potencial das HQs para a divulgação dos costumes, da cultura e dos sinais desenvolvidos por cada grupo indígena o que futuramente poderá contribuir para o enriquecimento cultural dos alunos sobre os povos indígenas originários no Brasil.

Santos e Real (2018) relatam que:

Antes dos anos 90, as HQs eram vistas com preconceito para a prática pedagógica por serem consideradas infantilizadas e sem conteúdo cultural e educativo (Verguera & Ramos, 2009). Atualmente, as HQs são ferramentas que se pode trabalhar gênero narrativo, com criatividade e visão crítica do cotidiano (Santos & Real, 2018).

Mesmo com o aparecimento e concorrência de outros meios de comunicação as HQs continuam a atrair um grande número de leitores, exemplo disso, são os mangás que utilizam a apresentação visual para o estímulo a curiosidade, interesse e interação

com diversas ciências e, esse fato, nos estimulou a investir inicialmente neste artigo para divulgação de que não há somente a Libras como única língua de sinais disponível no território brasileiro, para surdos e ouvintes.

Como forma de acessibilidade e inclusão de uma maior parcela de alunos a comunicação visual nas HQs é potencializada pelo indivíduo 'Surdo' esta é uma característica, extremamente importante, nas pessoas surdas e pode ser utilizada como potencial para estimular a transmissão de informações visuais, para alunos surdos.

Uma prática pedagógica é o uso de HQs digitais (História em Quadrinhos) como ferramenta para leitura e escrita. Santos e Real (2018) acrescentam que:

As Tecnologias da Informação e Comunicação chegaram na educação com a possibilidade de quebrar práticas pedagógicas de professores tradicionais cujo ensino é baseado no conteúdo. [...] se a Tecnologia da Informação e Comunicação na escola falha, algo não funciona, buscam outros comandos virtuais (Santos & Real, 2018, pp. 4-5).

As HQs contribuíram em diversos aspectos, para a leitura, a escrita, a interpretação, o conhecimento de outras línguas para o fácil entendimento de um assunto científico, político ou religioso, permite uma variedade de possibilidades para tecer críticas, elogios ou sugestões (Santos & Real, 2018).

No entanto, é preciso que essa ferramenta seja utilizada para um aprendizado concreto do estudante quando possível atrelado a tecnologias da informação e comunicação para maior acessibilidade e inclusão permitindo a diversidade de pessoas e de conhecimento não a repetição de métodos de ensino arcaico e ineficientes.

Referências

- Alves, B. F. (2017). *Anais da 4.a Jornada - Escola de Comunicação e Artes*. São Paulo: Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recuperado de https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais4asjornadas/q_e_letramentos/bruno_fernandes_alves.pdf.
- Bari, V. A., & Vergueiro, W. (2011). *Emoção e rebeldia: Formação de gibitecas na biblioteca escolar*. In Anais do Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação: Sistemas de Informação, Multiculturalidade e Inclusão Social. Maceió: UFAL. Recuperado de <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3207/2333>.
- Brasil, República Federativa do. (2002). *Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências*. Recuperado de https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm
- Brasil, República Federativa do. (s.d.). *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Recuperado de <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>.
- Brito, A. P. G., Oliveira, G. S., & Silva, B. A. da. (2021). *A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação*.

- Cadernos da FUCAMP. Recuperado de <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2354>.
- Cardoso, I. G. (2016). *Surdo-Mudo ou Mudo, Deficiente Auditivo ou Surdo: Qual? Dessas terminologias pode-se adotar?* Revista Virtual de Cultura Surda.
- Diogo, E. (n.d.). *Ziraldo*. Guia dos Quadrinhos. Recuperado de www.guiadosquadrinhos.com
- Fundação Nacional dos Povos Indígenas. (n.d.). *História em quadrinhos plurilíngue retrata língua indígena de sinais*. Recuperado de <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2021/historia-em-quadrinhos-plurilingue-retrata-lingua-indigena-de-sinais>.
- Greenpeace. (n.d.). *Greenpeace transforma em quadrinhos luta de povo indígena contra hidrelétrica*. Recuperado de <https://www.ecycle.com.br/greenpeace-transforma-em-quadrinhos-luta-de-povo-indigena-contra-hidreletrica/>.
- Magalhães, H. (2005). *O Tico-Tico, 100 anos de encantamento*. Universo HQ.
- McCloud, S., & Do Nascimento Paro, M. (1993). *Desvendando os quadrinhos*. Recuperado de http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/orson_full_finalok.pdf#page=156.
- Novatec Editora. (2009). *Estude Matemática e Ciências com História em Quadrinhos!* Recuperado de <https://novatec.com.br/manga.php>.
- Oliveira, C. de, Moura, S. P., & Sousa, E. R. de. (2015). *TIC's na educação: A utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno*. Pedagogia Em Ação, 7. Recuperado de <http://seer.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/issue/view/741>.
- Povos Indígenas no Brasil. (n.d.). *Munduruku*. Recuperado de <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Munduruku>
- Santos, M. F. dos, & Real, L. M. (2018). *HQs digitais: Uma ferramenta para leitura e escrita*. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. Recuperado de <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/643>.
- Schneider, A. M. M. de M. (2017). *História em quadrinhos uma reposição a leitura*. Recuperado de https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12247/TCCE_ME_EaD_2017_SCHNEIDER_ARETUZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Soares, P. A. S., & Fargetti, C. M. (2022). *Línguas indígenas de sinais: Pesquisas no Brasil*. Periódico SBU UNICAMP, 22. Recuperado de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/liames/article/view/8667592>.
- Strobel, K. L. (2008). *Surdos: Vestígios culturais não registrados na história*. Recuperado de <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/91978>.
- Tanino, S. (2011). *Histórias em quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensinar*. Universidade Estadual de Londrina. Recuperado de <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2011%20SONIA%20TANINO.pdf>.
- Vygotsky, L. (n.d.). *Pensamento e linguagem*. Recuperado de https://www.academia.edu/22833147/PENSAMENTO_E_LINGUAGEM_VYGOTSKY

ABSTRACT:

The article, through the National Curriculum Parameters that include comics, highlights their importance in the classroom. The aim of this work is to use comics as a technological teaching tool to disseminate some Indigenous Sign Languages that are currently being studied and catalogued. We understand that it is of fundamental importance to use information and communication technologies to create comic strips, as well as writing that respects the knowledge of traditional communities. In this way, there is intercultural learning, using comics as an instrument that makes it possible to keep memory alive through indigenous literature with the use of this technology.

KEYWORDS: Information and communication technology; Comics; Indigenous community.

RESUMEN:

El artículo, a través de los Parámetros Curriculares Nacionales que incluyen el cómic, destaca su importancia en el aula. El objetivo de este trabajo es utilizar el cómic como herramienta tecnológica de enseñanza para divulgar algunas Lenguas de Signos Indígenas que actualmente están siendo estudiadas y catalogadas. Tomando en cuenta que es de fundamental importancia utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para crear registros de historietas, así como una escritura que respete los conocimientos de las comunidades tradicionales. De esta manera, se da un aprendizaje intercultural, utilizando la historieta como un instrumento que permite mantener viva la memoria a través de la literatura indígena con el uso de esta tecnología.

PALABRAS CLAVE: Tecnología de la información y la comunicación; Cómic; Comunidad indígena.