

## A Tecnologia Digital na Produção de HQs no Processo de Ensino Aprendizagem da Leitura e da Escrita

*Digital Technology in the Production of Comics in the Teaching and Learning Process of Reading and Writing*

*Tecnología Digital en la Producción de Cómicos en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de la Lectura y la Escritura*

**Charlene dos Santos Tugne Pinheiro**

Mestre em Educação Inclusiva, UEPG

<https://orcid.org/0009-0003-2358-5910>; [charlenetugne2015@gmail.com](mailto:charlenetugne2015@gmail.com)

**José Fabiano Costa Justus**

Doutor em Clínica Cirúrgica, UEPG

<https://orcid.org/0000-0002-1797-953X>; [jfcjustus@uepg.br](mailto:jfcjustus@uepg.br)

### RESUMO

As tecnologias digitais influenciam os hábitos, a comunicação e a forma como o ser humano se relaciona com o conhecimento. Representam, assim, um avanço significativo para as práticas pedagógicas por oferecerem diversas ferramentas que podem ser incorporadas no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, este artigo teve como objetivo criar e implementar uma atividade pedagógica utilizando a ferramenta digital, para a criação de histórias em quadrinhos com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Araquari-SC. Os resultados alcançados demonstraram que ao utilizar as HQs em sala de aula, desenvolvida em uma plataforma digital, com o tema da “Preservação Ambiental”, observou-se que o conteúdo gerou participação e engajamento dos estudantes, despertando o desejo de criação de narrativas, o incentivo à imaginação e a criatividade. Portanto, a elaboração de HQs, como estratégia pedagógica construída por meio do recurso digital Canva, tende a minimizar as dificuldades com a aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos.

**Palavras-chave:** tecnologia digital; histórias em quadrinhos; ambiente escolar.

### ABSTRACT

Digital technologies influence habits, communication, and the way in which human beings relate to knowledge. They, therefore, represent a significant advance for pedagogical practices by offering several tools that can be incorporated into the teaching and learning process. To this end, this article aimed to create and implement a pedagogical activity using the digital tool, to create comic books with students in the 3rd year of Elementary School at a public school in the city of Araquari-SC. The results achieved demonstrated that when using comics in the classroom, developed on a digital platform, with the theme of “Environmental Preservation”, it was observed that the content generated participation and engagement among students, awakening the desire to create narratives, and the incentive for imagination and creativity. Therefore, the creation of comics, as a pedagogical strategy built through the digital resource Canva, tends to minimize difficulties with students learning to read and write.

**Keywords:** Digital technology; Comics; School environment.

### RESUMEN

Las tecnologías digitales influyen en los hábitos, la comunicación y la forma en que las personas se relacionan con el conocimiento. Representan un avance significativo en las prácticas pedagógicas, ofreciendo diversas herramientas que pueden incorporarse al proceso de enseñanza y aprendizaje. Para ello, este artículo tuvo como objetivo crear e implementar una actividad pedagógica utilizando herramientas digitales para crear cómics con estudiantes de tercer grado de una escuela pública del municipio de Araquari, Santa Catarina. Los resultados demostraron que, al utilizar cómics en el aula, desarrollados en una plataforma digital con el tema

"Preservación del Medio Ambiente", se observó que el contenido generó participación y compromiso estudiantil, despertando el deseo de crear narrativas y fomentando la imaginación y la creatividad. Por lo tanto, la creación de cómics, como estrategia pedagógica desarrollada a través del recurso digital Canva, tiende a minimizar las dificultades de los estudiantes para aprender a leer y escribir.

**Palabras clave:** tecnología digital; cómic; entorno escolar.

## O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL NA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) EM AMBIENTE ESCOLAR

As tecnologias digitais estão presentes nas diversas esferas sociais, influenciam os hábitos, a comunicação e a forma como o ser humano se relaciona com o conhecimento. Representam, assim, um avanço significativo para as práticas pedagógicas por oferecerem diversas ferramentas que podem ser incorporadas no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais atrativo, dinâmico, interativo e eficiente.

Para Moran (2012) a humanidade nunca teve tantas ferramentas digitais à sua disposição como na atualidade. O educador dotado de uma mente criativa pode criar projetos colaborativos e impulsionar o aluno em uma perspectiva autoral para criar conteúdos, realizar uma entrevista, produzir vídeos e construir histórias que relacionam a vida escolar aos desafios do mundo.

Diante do contexto das práticas da escrita, destaca-se a importância que essas habilidades representam para o desenvolvimento cognitivo da criança. Diesel, Martins e Rehfeldt (2017) enfatizam a relevância da leitura para o exercício da cidadania e da inclusão social. Para além dessas perspectivas, Almeida (2019) pontua que é por meio da leitura que o indivíduo alcança um aprendizado mais eficaz, no que se refere à prática da escrita.

Conforme Silva e Oliveira (2023) é pela leitura que o sujeito "amplia a capacidade de criar, de imaginar, de expandir o vocabulário e o aprofundamento do pensamento crítico". Nesse ínterim, as tecnologias digitais podem contribuir para potencializar a aquisição das habilidades de leitura e de escrita nos anos iniciais do ensino fundamental, baseada em uma perspectiva inclusiva de educação.

A leitura eficiente representa um avanço para desenvolvimento humano e social, sendo responsável por subsidiar toda a trajetória educacional de um indivíduo. Ao ler, a criança expande a visão de mundo, potencializa a capacidade de compreensão das palavras (Mendes; Holanda, 2019).

Este estudo se apropriou do potencial dos recursos tecnológicos para produzir histórias em quadrinhos e inseri-las no processo de ensino e aprendizagem, com vistas a impulsionar a aquisição da leitura e da escrita. À imersão do aluno em um cenário significativo de aprendizagem,

está atrelado a introdução das HQs como parceiras no processo de ensino e aprendizagem, tendo uma melhoria na compreensão leitora e na produção textual (Almeida, 2019).

Segundo Ausubel (2000), atividades que enfatizam a cópia e a repetição não contribuem para o processo de aprendizagem, pois não há atribuição de significado suficiente, conseqüentemente, a informação é armazenada de forma isolada na estrutura cognitiva. Dito isso, o estudo se propõe a responder ao seguinte problema de pesquisa: Como as HQs podem contribuir para minimizar as dificuldades enfrentadas no processo de aprendizagem da leitura e da escrita?

Os entraves em relação à aquisição da leitura também podem estar atrelados às estratégias pedagógicas utilizadas pelo professor, da mesma forma que a carência de ferramentas digitais na escola podem afetar a adoção de práticas pedagógicas que poderiam ser incrementadas pelos recursos digitais, além da falta de incentivo à leitura no ambiente familiar e no educacional. Dessa forma, a alfabetização e o letramento são fatores diferentes, mas que se complementam, pois são essenciais para finalizar o ciclo de alfabetização que deve ocorrer até o 2º ano do ensino fundamental, preconizado pelo Plano Nacional de Educação (2014-2024).

Essa etapa é essencial para a construção do indivíduo como um ser social, pois a aprendizagem da leitura e da escrita vão subsidiar toda a trajetória educacional do estudante. Considera-se crucial que essa fase educacional seja consolidada a partir de práticas pedagógicas inovadoras que visem à aprendizagem ativa, à apropriação do conhecimento para além do ambiente educacional e à formação de um ser autônomo capaz de responder aos desafios do século XXI.

Nesse sentido, este artigo teve como objetivo criar e implementar uma atividade pedagógica utilizando a ferramenta digital para a criação de histórias em quadrinhos. Nesta proposta buscou-se utilizar as histórias em quadrinhos (HQs) como estratégia pedagógica construída por meio do recurso digital Canva, a fim de minimizar as dificuldades com a aprendizagem da leitura e da escrita. Para tanto, foi elaborado um material didático instrucional sobre as diversas funções e os benefícios de usar essa ferramenta para criar HQs. Material direcionado ao professor a fim de contribuir com ideias que possam ser incorporadas no dia a dia da escola, com práticas pedagógicas simples, que se atrelam ao processo de aprendizagem em que a criança se torna protagonista.

Segundo Estabel e Moro (2011), às tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), oferecem diversos recursos que podem ser utilizados para fomentar o interesse pela leitura, uma vez que, o uso das tecnologias torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e lúdico, devido aos diferentes suportes presentes na internet, vídeos, jogos educativos, desenhos animados, histórias em quadrinhos, histórias interativas entre outros.

De acordo com Moran (2012), as tecnologias estão presentes nos aparelhos de celular, de Smartphone, nos Tablets e ao alcance de uma parcela considerável de pessoas na sociedade. Dessa forma, em virtude da facilidade ao acesso às mídias digitais, os professores podem utilizar dessas tecnologias para motivar o estudante a produzir os seus próprios vídeos, histórias e jogos.

A incorporação das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem depende da concepção teórica de aprendizagem seguida pelo professor, a intencionalidade pedagógica deve estar alinhada com os objetivos educacionais. Nessa direção, Ferreira (2017) aponta que as tecnologias sozinhas não modificam o processo educacional, mas sim a postura e a concepção educacional do professor, isto porque os recursos tecnológicos são construções humanas e estão à disposição da sociedade para auxiliarem nas tarefas diárias.

Moran (2012) reafirma o ponto de vista, ao mencionar que ensinar com as mídias pode ser algo promissor; logo, é essencial promover a mudança de paradigmas tradicionais que permeiam o processo de ensino, para que as tecnologias digitais estejam em mãos de profissionais com mentes abertas e criativas que possam inspirar, motivar e fazer o discente sonhar (Moran, 2012).

O mesmo autor indica que o professor pode partir do conhecimento prévio do aluno, propor atividades que utilizem o vídeo como recurso didático, ensinar o aluno a selecionar bons vídeos, gravar conteúdos interessantes, jogar quiz, compartilhar sobre o que estão aprendendo nas redes sociais e trabalhar com realidade virtual. Essas estratégias, que instigam a curiosidade dos alunos, se tornam um espaço de pesquisa e experimento, pois de acordo com Ausubel (2000 p. 5) “a linguagem é um fator que impulsiona a aprendizagem significativa por recepção e pela descoberta”.

Compartilhando desse mesmo pensamento, Silva (2018) destaca que o uso das tecnologias digitais pode tornar o processo educacional mais completo, devido aos recursos didático-pedagógicos oferecidos pelas tecnologias, que facilitam a assimilação de conteúdos e possibilitam uma aprendizagem mais significativa, pois, os artefatos tecnológicos estão presentes na sociedade.

Diante do uso das tecnologias digitais na escola, o papel do professor passa a ser ressignificado, passa a ser o mediador, o facilitador de situações e experiências de aprendizagens significativas. Para Kenski (2018) o estudante quando chega a escola já está familiarizado com o uso das tecnologias digitais, por isso o formato tradicional de ensino não agrada e nem satisfaz sua curiosidade.

Quanto aos inúmeros casos de preconceitos – sejam eles de natureza social, sexual, étnica, intolerância religiosa e política – que ocorrem em nosso país e que provocam a exclusão social, principalmente no âmbito educacional, com o advento das tecnologias da informação e comunicação e o acesso ao conhecimento, iniciou-se um debate público sobre velhos padrões

educacionais, costumes e atitudes, que passaram a ser questionados e não mais aceitos.

## O ADVENTO TECNOLÓGICO NA LEGISLAÇÃO EDUCACIONAL

Diante do cenário de lutas e movimentos, a inclusão chega ao Brasil sustentada pela Declaração dos Direitos Humanos, por meio de ações e movimentos sociais internacionais, em que o país se vê na obrigação de se tornar signatário e, com isso, de atualizar a documentação vigente.

A legislação educacional passa a incluir práticas pedagógicas que estejam alicerçadas e alinhadas com a concepção inclusiva de educação, em que a diversidade humana é considerada essencial para o processo de desenvolvimento humano, para fomentar a educação para a paz, formar cidadãos críticos para viver em sociedade, conscientes de seus deveres e conhecedores de seus direitos. O marco histórico da inclusão ocorre com a Declaração de Salamanca que considera que todos têm direito à educação e ao mínimo necessário de conhecimento (Brandenburg; Lückmeier, 2013).

A concepção de inclusão adotada nesse estudo é a citada por Scavoni (2016, p.67) “a escola inclusiva não enfoca a condição da deficiência, mas preza pelo ensino de qualidade para todos”. Mantoan (2003), já alertava para a crise paradigmática em que a educação brasileira estava imersa, sinalizava à necessidade de mudanças e transformações no sistema educacional, na gestão escolar, no currículo, nos planos de ensino e nas ações pedagógicas; enfim, em todas as esferas que necessitavam de inovações para que, assim, a inclusão escolar fosse efetivada.

É crucial que transformações ocorram para que sejam consideradas dimensões diversas e necessárias para aprendizagem no século XXI; a saber: a inteligência emocional, a afetividade, a conexão entre os conhecimentos, a construção de conteúdos de forma colaborativa – no sentido de que as pessoas se complementam – e o conhecimento de todos, pois essas dimensões são essenciais para o bom andamento das relações sociais (Mantoan, 2003).

De acordo com Alba (2007), as tecnologias digitais da informação e comunicação modificaram diversas áreas da sociedade, ampliaram as comunicações, as relações sociais e, no campo educacional, as contribuições são ainda mais perceptíveis. Há várias ferramentas para melhorar o processo de aprendizagem, as quais contribuem para o enfrentamento das barreiras que impedem os alunos com necessidades especiais de frequentar a escola.

Entretanto, Carmo (2016) expõe a necessidade de o professor mudar a sua perspectiva em relação ao processo de ensino e de aprendizagem, ao considerar os recursos tecnológicos como ferramentas importantes que podem contribuir com a qualidade na educação. Nesse aspecto, o Canva é uma dessas ferramentas digitais que apresenta aspectos que podem ser aproveitados de

forma pedagógica no ambiente educacional. Além disso, reúne diversas funcionalidades que impulsionam a criação de conteúdos, facilitando o compartilhamento.

Ao projetar o potencial da inclusão na sociedade, as tecnologias digitais da informação e comunicação podem impulsionar um contexto mais inclusivo, seja ele social, educacional, profissional ou cultural. Neste contexto das tecnologias digitais, Silva (2018) enfatiza que a utilização das histórias em quadrinhos possibilita que turmas que apresentem alunos que ainda não conseguem ler com autonomia sejam capazes de relacionar a linguagem verbal e a linguagem visual. Nessa direção, as HQs podem ser trabalhadas de forma autoral, em que o estudante resgata os conhecimentos adquiridos com a apropriação do gênero textual e os agrega aos saberes advindos das disciplinas curriculares para criar as suas próprias HQs (Silveira, 2013).

Além disso, Dias, Silva e Rocha (2021) destacam o potencial que as HQs representam para a inclusão escolar, uma vez que elas podem ser usadas para fomentar a reflexão de conteúdos científicos e provocar debates de temas que estão em voga na sociedade, pode-se citar as questões referentes às deficiências, estimular a socialização e a interação entre os estudantes e os professores.

No Brasil, há uma gama de histórias em quadrinhos autorais, o cartunista Maurício de Souza participou da infância de muitas crianças, com a famosa revista “A Turma da Mônica e seus amigos”, atualmente, tem acompanhado o movimento da inclusão social ao retratar no enredo das histórias e nas características dos personagens a diversidade humana presente na sociedade.

Um outro aspecto importante do texto é a característica multimodal, pois envolve gestos, expressões dos personagens e imagens. Isso implica que a criança desenvolva habilidades de leitura mais amplas, como identificar quem é o protagonista da narrativa, as principais características do local onde ocorre o enredo e as ações desenvolvidas pelos personagens por meio da interpretação das imagens.

Da mesma forma quando a criança apresenta alguma limitação com relação a escrita, através do exercício da construção de desenhos para compor os quadrinhos, ela consegue estabelecer algum tipo de comunicação, por meio da linguagem não verbal, isso se torna possível devido a linguagem diversa das HQs que é capaz de incluir o estudante no processo de aprendizagem mesmo que ainda não tenha desenvolvido as habilidades da escrita (Cosme, 2023).

Para além de contribuir com as habilidades já mencionadas, as HQs conseguem aproximar a criança autista da comunidade escolar, por meio da linguagem dos quadrinhos como elemento de expressão e diálogo (Giesta, 2021).

O mesmo autor ressalta o potencial das HQs para trabalhar com estudantes neurotípicos e com os autistas em sala. Há diversas maneiras de utilizá-las: propor a leitura completa de uma HQ,

ou partes da narrativa, trechos, fazer composições ou até mesmo pode servir como meio para compartilhar informações a respeito do Transtorno do Espectro Autista (Giesta, 2021). Dias, Silva e Rocha (2021) acrescentam que o hiperfoco característico da criança autista é algo que pode ser trabalhado em sala por meio dos quadrinhos.

Diante do exposto, o componente principal das HQs é a imagem, visto que é possível encontrar narrativas compostas somente por figuras que apresentam uma sequência lógica organizadas em quadros. Esta peculiaridade é uma marca de expressão da criança, que registra o mundo à sua volta por meio do desenho. Por isso, essa estratégia pedagógica se torna promissora ao ser adotada na sala de aula quando o objetivo principal está relacionado com a prática da leitura (Araújo; Menezes, 2020).

Nesse sentido, as autoras reafirmam que o uso das HQs em sala de aula podem ser uma valiosa ferramenta didático-pedagógica ao propiciar ao professor a criação de situações de leitura e escrita de forma lúdica e divertida. Entretanto, destacam que ao mediar as experiências com a leitura, é preciso considerar a faixa etária da criança, aguçar a criatividade e incentivar o gosto pela leitura de diversos gêneros e títulos.

Santos e Vergueiro (2012) destacam a importância de o professor selecionar as narrativas que sejam relevantes para o aprendizado da criança, trabalhar de forma prática com as histórias em quadrinhos, assim a aula se torna dinâmica e a aprendizagem prazerosa.

Ademais, para o aluno contemporâneo habituado a interagir com as tecnologias digitais, isso requer uma escola com propósito educacional atualizado com as demandas sociais, um docente qualificado alinhado com metodologias que visam tornar o discente ativo no processo de aprendizagem (Crisostomo; Paiva, 2019).

A seleção cuidadosa das narrativas, aliada a atividades práticas e o uso de tecnologias digitais, torna a aprendizagem mais significativa. Nesse contexto, o professor assume um papel fundamental como mediador, incentivando a leitura, a escrita e a produção de histórias em quadrinhos. Portanto, a integração das HQs no processo de aprendizagem contribui para a formação de cidadãos mais críticos, criativos e preparados para enfrentar os desafios do século XXI.

## MÉTODO

Para conquistar o objetivo proposto, a presente pesquisa caracterizou-se em um estudo de caso. Nesse tipo de estudo, segundo Gil (2009), realizou-se a coleta e análise de documentos, que no caso desta pesquisa, recorreu-se às informações contidas no Projeto Político Pedagógico, Matriz Curricular de Ensino do Município e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para conhecer o

contexto social, a qual a escola está inserida, a fim de extrair informações relevantes sobre a ampliação das práticas de leituras através da diversidade de gêneros textuais.

Neste contexto, foram aplicados questionários a partir das histórias em quadrinhos com estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Araquari. O percurso metodológico escolhido considerou o que preconiza a BNCC, a qual enfatiza que: os dois primeiros anos do ensino fundamental são direcionados ao processo de alfabetização, promover a apropriação do sistema de escrita aliado ao desenvolvimento da capacidade de leitura e oportunizar práticas de letramentos diversificados (Brasil, 2018). Para tanto, este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), em consonância com o CNS, Resolução nº 466/2012 e o Conselho Nacional de Educação (CNE), Resolução nº 510/2016. Dessa forma, por se tratar de uma pesquisa em que os participantes têm entre 7 e 8 anos de idade, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) foi apresentado e assinado pelos estudantes.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A fim de atender o objetivo, a intervenção pedagógica foi planejada de forma conjunta com a professora regente com o auxílio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TIC's), na plataforma online Canva. Como forma de potencializar a sistematização da dinâmica dos processos de aprendizagem, foram elaboradas 4 aulas de 39 minutos que ocorreram em sala de aula.

**Quadro 4:** Sumário das atividades desenvolvidas

Encontros	Atividades
1º	Aplicação do pré-teste: HQ com o tema poluição marinha acompanhada de 8 perguntas
Intervenção pedagógica 2º, 3º, 4º e 5º	Aula 1: componentes essenciais de uma HQ, aplicação da atividade 1: Dê a função de cada balão; Aula 2: tema solo, aplicação da atividade 2: interpretar as imagens na HQ juntos pelo meio ambiente; Aula 3: apresentação do vídeo sobre a “Preservação Ambiental” e aplicação da atividade 3: realizar um desenho de acordo com a temática do vídeo; Aula 4: Apresentação da plataforma digital e suas possibilidades de criação de HQ.
6º	Aplicação do pós-teste: HQ tema poluição marinha acompanhada de 7 questões.

Fonte: os autores, 2024.

O tema da primeira aula foi organizado no formato de slides e versou sobre as HQs, os elementos textuais básicos que compõem uma narrativa, a apresentação dos balões mais utilizados nas histórias, enfatizou-se a direção correta da leitura e a organização dos quadros, seguida pela explanação sobre as onomatopeias e os personagens.

**Figura 1:** Aula sobre os componentes de uma HQ



Fonte: os autores, 2024.

Após a exposição inicial, a turma foi convidada a realizar uma atividade composta pelas imagens de quatro balões, com o objetivo de identificar a função de cada um.

**Figura 2:** Registro da entrega da atividade n°01



Fonte: elaborada pela autora

O intuito foi perceber a familiaridade da classe com o tema e, ao mesmo tempo, saber se os alunos conhecem as histórias em quadrinhos. A turma prestou atenção e interagiu enquanto a pesquisadora apresentava o tema.

Quando questionados sobre os componentes das HQs, os alunos mencionaram elementos como a pontuação, a vírgula, ponto final, interrogação e exclamação. As onomatopeias também chamaram a atenção; entretanto, foi percebido que a nomenclatura do termo era algo difícil para alguns, então, associou-se aos barulhos ou sons emitidos por objetos, animais e seres humanos.

A partir da atividade da aula 1, ocorreu o planejamento das demais atividades, uma vez que se observou o interesse da turma em escrever e construir os diálogos dentro dos balões. Percebeu-se o caráter lúdico presente na realização da proposta, evidenciado pelos desenhos e pinturas.

Uma participante mostrou a revista em quadrinhos Turma da Mônica que costuma ler. Alguns participantes da turma demonstraram interesse em pintar e escrever nos balões. Duas crianças pediram para fazer os desenhos das HQs. Então, a partir das observações desta aula, as demais atividades foram planejadas conforme o interesse dos participantes e com a indicação das temáticas pela professora regente.

Dessa forma, na segunda aula, foram incluídas, na atividade, a leitura de imagens e a escrita de diálogos nos balões, visando dar continuidade ao tema da “Preservação Ambiental” – que já estava pré-definido no projeto de pesquisa. Foi trabalhado conteúdo sobre o Solo por meio da apresentação de slides novamente confeccionados na plataforma Canva.

Figura 3- Aula 2 sobre a importância do solo

**SOLO**

**O que é o solo?**  
É a camada que envolve a terra, formada a partir da matéria orgânica, restos de animais, sob a ação do vento, da chuva e das altas temperaturas.

Para que serve o solo? O solo serve para moradia, construção, agricultura e pecuária.

O Solo é importante porque mantém a vida na terra, a fauna e a flora

Nos últimos dias, a televisão tem exibido reportagens que alertam sobre os deslizamentos de terra.

**Por que isso acontece?**  
Uso excessivo de fertilizantes, desmatamento, queimadas e descarte incorreto de lixo.

The infographic features several illustrations: hands planting seedlings, a vegetable garden, a person digging, a house, a cow, a truck, a parrot, a monkey, a tree, a landslide with a car and house, a deforested area with tree stumps, a fertilizer bottle, a person with a bag, a horse, and a forest fire.

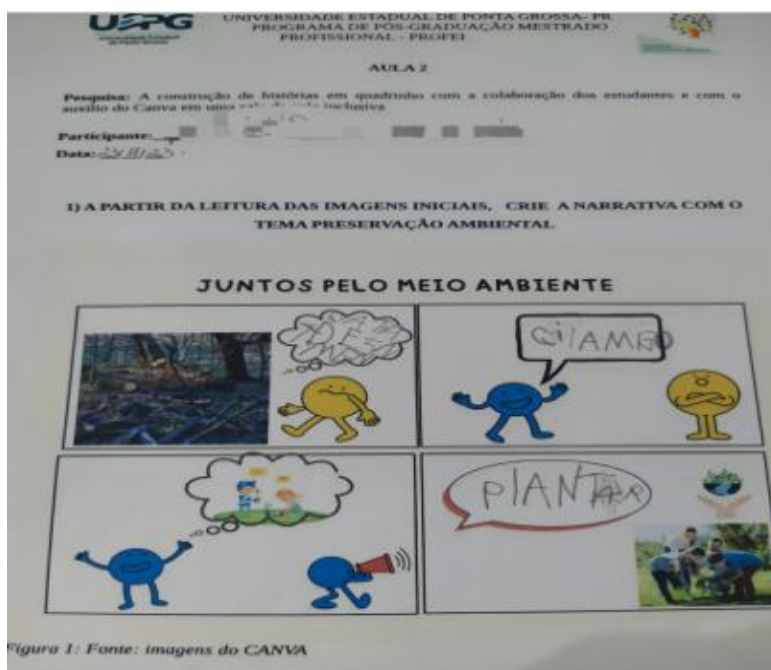
Fonte: elaborada pela autora

Após isso, foi disponibilizado material impresso para a turma realizar a atividade de

discussão sobre a HQ referente ao seu conteúdo pedagógico, levando os alunos a um momento de reflexão sobre a temática referente à preservação do meio ambiente.

Na aula 2, a atividade proposta versou sobre a construção de pequenos diálogos em uma HQ, demonstrando o quanto a escrita ainda é uma habilidade em desenvolvimento para os participantes.

Figura 4 - Resposta do participante PB



Fonte: elaborada pela autora

Notou-se a dificuldade de algumas crianças em escrever palavras mais simples como poluição ambiental, ambiente, a troca do ‘m’ pelo ‘n’, não sabiam ainda quando empregar a letra “l”. Observou-se ainda a dificuldade de alguns com a leitura e interpretação do texto escrito.

Durante a explanação do tema, algumas crianças interagiram mais que as outras. A prof.<sup>a</sup> regente utilizou o instrumento de coleta de dados como atividade avaliativa para as disciplinas de geografia e ciências atribuindo uma nota para compor a média final. Segunda ela, a atividade foi desenvolvida com sucesso, levando a turma a participar, pensar e refletir para responder, complementando o aprendizado do tema “Preservação Ambiental”.

De acordo com a prof.<sup>a</sup> regente, “somente a falta (ausência na aula) reprova, a avaliação é descritiva para os alunos, que são públicos-alvo da educação especial”. Assim, se a criança consegue se expressar de alguma forma – como por exemplo, por desenhos – isso já é uma forma válida de avaliação. A abordagem seguida pela escola é prevista na Lei de Diretrizes e Bases, quando menciona a adoção de ações e condutas específicas para atender o público-alvo da educação

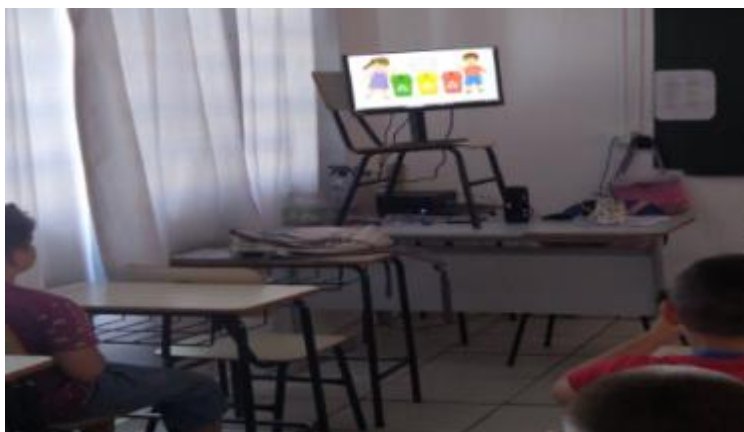
especial. A LDB da educação nacional, no art. 59, menciona que os sistemas de ensino devem assegurar aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação uma série de medidas específicas, como currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização adequados às suas necessidades (Brasil, 1996).

Para o ingresso nas Instituições de níveis técnico e superior, o Estatuto da pessoa com deficiência elenca algumas medidas a serem adotadas, entre elas: a necessidade de adoção de critérios de avaliação das provas escritas, discursivas ou de redação que considerem a singularidade linguística da pessoa com deficiência no domínio da modalidade escrita da língua portuguesa.

Os resultados apontaram algumas dificuldades no uso da tecnologia, como ferramenta pedagógica em sala de aula, tais como: espelhar a tela do computador na smart tv, conexão com a internet instável, fazendo com que o uso do Canva fosse prejudicado. Diante desta situação, a apresentação foi realizada por meio do Desktop da sala, e um pen drive. Outra dificuldade sentida foi o acesso ao controle da Smart TV, pois ficava na sala da supervisão.

A terceira aula consistiu na apresentação de um vídeo criado com o auxílio do Canva sobre o consumo consciente, descarte correto do lixo, coleta seletiva e abordou aspectos do aterro sanitário. Esse material foi preparado com o intuito de realizar uma revisão, pois o conteúdo referente a coleta seletiva já tinha sido trabalhado na sala.

**Figura 5-** Exibição do vídeo em sala de aula

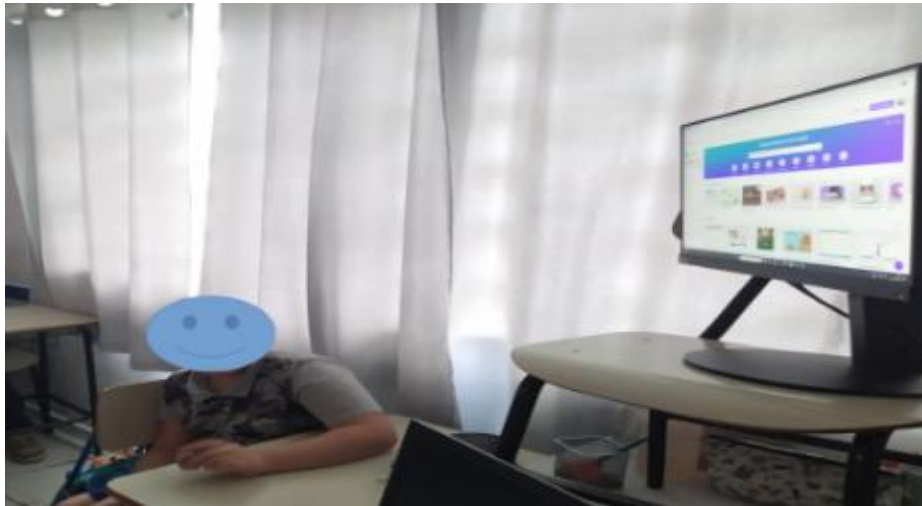


**Fonte:** elaborada pela autora

A intervenção durou cerca de 45 minutos. Como atividade, as crianças criaram um desenho referente a apresentação do assunto e comentaram sobre o corte das árvores e do desperdício de papel, que acaba gerando custo e dinheiro. Já na quarta aula foi apresentada à turma, a ferramenta utilizada para produzir todo o material da pesquisa, em princípio era para ser uma atividade simples, digitar o endereço da plataforma Canva no google, e realizar a pesquisa, no entanto, demorou até

a conexão ser estabelecida.

**Figura 6-** Apresentação do Canva



**Fonte:** elaborada pela autora

Durante a apresentação para a turma, da plataforma digital Canva, mostrou-se as opções de quadros para criar uma HQ, os balões e os personagens que estão disponíveis na própria plataforma. Duas crianças já tinham um conhecimento prévio da ferramenta, uma participante mencionou que a mãe já utilizava nos trabalhos da faculdade e uma outra estudante disse que ela mesma já usou no celular.

**Figura 7-** Quadros e balões



**Fonte:** elaboração própria a partir do Canva, 2024

Quanto ao uso da tecnologia digital em sala de aula, a professora mencionou que a gestão escolar é favorável ao uso. Porém, ela destacou a dificuldade com a conexão, velocidade, instabilidade, conectar o computador à Smart tv leva um tempo considerável, é necessário agendar o uso da televisão que fica disposta na biblioteca. Dito isso, acaba optando pelos recursos tradicionais (quadro, xerox) para dar aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados alcançados demonstraram que o uso da HQ é uma potente estratégia pedagógica a ser adotada tanto com os alunos neurotípicos quanto com os alunos com TEA, pois estimula o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, desde que o professor as utilize com intencionalidade e realize as adequações necessárias.

Ao trabalhar com as HQs em sala de aula em uma plataforma digital com o tema da “Preservação Ambiental”, levando em consideração os temas contemporâneos transversais propostos pela BNCC, observou-se que o conteúdo gerou participação e engajamento, em que as crianças se interessaram pelos desenhos dos quadrinhos, despertando o desejo de criação de narrativas, o incentivo à imaginação e à criatividade para colorir.

Da mesma forma, o tema referente à “preservação ambiental” se tornou interessante do ponto de vista da turma, devido à forma como foi abordada, por meio das HQs. Assim, pode-se inferir que a aprendizagem se deu de maneira colaborativa entre as crianças, pois questionaram uns aos outros como escrever as palavras, no sentido de tirar suas dúvidas. Outra questão, foi o interesse e a curiosidade pelo uso do recurso digital, especialmente, pelos personagens que há na plataforma.

Para tanto, foi criado um recurso educacional, ou seja, um material didático instrucional sobre as funcionalidades do recurso digital para criar HQs, voltado ao professor da educação básica como forma de incentivar e estimular a adoção de práticas pedagógicas inovadoras que estão alinhadas com as necessidades educacionais dos estudantes. Nesse sentido, foram desenvolvidas habilidades como a capacidade analítica, ampliação do repertório teórico-científico, a aproximação entre teoria e prática e a autonomia.

Portanto, a execução da pesquisa e a escrita da dissertação contribuíram para ampliar as possibilidades de reflexão em torno da inclusão escolar e social, o que tem efeitos diretos na atuação do professor em sala, ao considerar as necessidades educacionais específicas dos estudantes e buscar inserir práticas pedagógicas que estejam alinhadas às necessidades

educacionais e com os desafios do século XXI.

## REFERÊNCIAS

ALBA, C. Uma educação sem barreiras tecnológicas TIC e educação inclusiva. In: SANCHO, J; HERNÁNDEZ, F. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

ALMEIDA, M. L. O. **Produção de histórias em quadrinhos (HQ) no processo de aprendizagem da leitura e da escrita**. 2019. 97 f. Dissertação (Mestrado profissional em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2019. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/11143/2/MARIA\\_LOURDES\\_OLIVEIRA\\_ALMEIDA.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/11143/2/MARIA_LOURDES_OLIVEIRA_ALMEIDA.pdf). Acesso em: 17 set. 2024.

ARAÚJO, V. A.; MENEZES, A. M. Histórias em Quadrinhos: A Importância do Gênero no Processo de Alfabetização. **Id on Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, [s. l.], v. 14, n. 53, p. 867-877, dez. 2020. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2921/4522>. Acesso em: 10 jul. 2023.

AUSUBEL, D. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva**. 2000. Disponível em: [https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel\\_2000\\_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf](https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf). Acesso em: 2 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/lingua-portuguesa>. Acesso em: 9 abr. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino. **Plano Nacional de Educação**. Brasília, 2014. Disponível em: [https://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne\\_conhecendo\\_20\\_metas.pdf](https://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf). Acesso em: 15 abr. 2023.

BRASIL. Lei n.º 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, v. 131, n. 248, p. 1-9, 23 dez. 1996. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=23/12/1996&jornal=1&pagina=1&totalArquivos=289>. Acesso em: 21 maio 2024.

BRASIL. Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, v. 152, n. 127, p. 2, 01 out. 2015. Disponível em: <https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?data=07/07/2015&jornal=1&pagina=1&totalArquivos=72>. Acesso em: 22 maio 2024.

BRANDENBURG, L. E.; LÜCKMEIER, C. A História da Inclusão x Exclusão Social na Perspectiva da Educação Inclusiva. CONGRESSO ESTADUAL DE TEOLOGIA. **Anais do Congresso Estadual de Teologia**. São Leopoldo: EST, v. 1, 2013. |p.175-186. Disponível em: <http://anais.est.edu.br/index.php/teologiars/article/view/191/149>. Acesso em: 20 jul. 2023.

CARMO, V. O. **Tecnologias educacionais**. São Paulo, SP: Cengage, 2016.

COSME, P. R. **Quadrinhos e educação: uma perspectiva cognitiva**. 2023. 22f. Orientador: João Tadeu Weck. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/55121>. Acesso em: 31 maio 2024.

CRISOSTOMO, L.; PAIVA, D. Histórias em quadrinhos e educação: uma análise do uso didático das Hqs. In: PESQUISAS EM ANDAMENTO - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS COLABORATIVOS (SBSC), 15., 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 153-157. Disponível em: [https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsc\\_estendido/article/view/8368](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsc_estendido/article/view/8368). Acesso em: 1 jun.2024.

DIAS; A. C. S. P.; SILVA, A. O.; ROCHA, J. S. M. Autismo & Quadrinhos: Possibilidades de Aprendizagem e Inclusão. **Revista Intertérios**, [s. l.], v. 7 n. 15, 2021. DOI: <https://doi.org/10.51359/2525-7668.2021.252828>. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/intertorios/article/view/252828>. Acesso em: 4 jun.2024.

DIESEL, A.; MARTINS, S. N.; REHFELDT, M. J. H. Estratégias de compreensão leitora: uma proposta de atividades desenvolvidas sob a perspectiva das metodologias ativas de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, [s. l.], v. 17, n. 55, p. 1662-1687, 2017. DOI: 10.7213/1981-416X.17.055.AO03. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/22310>. Acesso em: 16 set. 202

ESTABEL, L. B.; MORO, E. L. S. A mediação da leitura na família, na escola e na biblioteca através das tecnologias de informação e de comunicação e a inclusão social das pessoas com necessidades especiais. **Inclusão Social**, [s. l.], v. 4, n. 2, 2011. Disponível em: <https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1657>. Acesso em: 27 jul. 2023.

FERREIRA, M. S. **Potencialidades e limites para o desenvolvimento de situações de aprendizagem mediadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no ciclo de alfabetização**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ensino, Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 4 jul. 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10737/1715>. Acesso em: 8 maio 2023.

GIESTA, G. V. Reflexões sobre Educação Especial e Inclusiva: das condições estruturais ao papel das histórias em quadrinhos no ensino para estudantes dentro do espectro autista. **9ª Arte São Paulo**. Vol. 9, nº 2, 2021. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/187767>. Acesso em: 3 jun. 2024.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

KENSKI, V. M. Verbetes: Cultura Digital. In: MILL, D. **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a distância**. Campinas: Editora Papyrus, 2018. Disponível em: [https://www.academia.edu/43844286/Verbetes\\_CULTURA\\_DIGITAL](https://www.academia.edu/43844286/Verbetes_CULTURA_DIGITAL). Acesso em: 4 jun. 2023.

MANTOAN. M. T. E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003. – (Coleção cotidiano escolar). Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/INCLUS%C3%83O-ESCOLARMaria-Teresa-Egl%C3%A9-Mantoan-Inclus%C3%A3o-Escolar.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2023.

MENDES, E. M.; HOLANDA, M. J. B. Contribuições da Leitura para os Anos Iniciais: ler é o melhor caminho. **Projeção e Docência**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 154-166, 2019. Disponível em: <https://www.projecaociencia.com.br/index.php/Projecao3/article/view/1379>. Acesso em: 25 jun. 2023.

MORAN, J. Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá. In: **A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5 ed. Campinas: Papyrus, 2012. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf). Acesso em: 8 jul. 2023.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS – Rev. Cient.**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498>. Acesso em: 1 jun.2024.

SCAVONI, M. P. P. Representações sociais de professores sobre inclusão e o projeto político pedagógico: a escola em movimento. 2016. 197f. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2016. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/136268/scavoni\\_mpp\\_me\\_mar.pdf?sequence=3](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/136268/scavoni_mpp_me_mar.pdf?sequence=3). Acesso em 9 fev. 2023.

SILVA, M. G. G. S. **A produção de histórias em quadrinhos na Escola Municipal de Ensino Fundamental Euflaúzia Rodrigues em Boqueirão** - PB. 2018. 135f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Profissional em Formação de Professores - PPGPPF) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande - PB. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/3382>. Acesso em: 25 out.2023.

SILVA, N. C.; OLIVEIRA, K. Y. A.; SILVA, M. F. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL DA CRIANÇA. **Communitas**, [S. l.], v. 7, n. 16, p. 18–28, 2023. DOI: 10.29327/268346.7.16-2. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/COMMUNITAS/article/view/7122>. Acesso em: 18 set. 2024.

SILVEIRA, G. F. **Planejamento e implementação de um projeto de aprendizagem para promoção da autoria de histórias em quadrinhos**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/95013>. Acesso em: 21 set. 2024.

Recebido em: 20/12/2024

Parecer em: 26/02/2025

Aprovado em: 22/07/2025