

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

**UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA CRIAR
UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL
PARA AUXILIAR NO DESENVOLVIMENTO DE
COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM
ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS**

AUTORES

**GEIZA LESSA SOBRAL DA CONCEIÇÃO
BRENO FABRÍCIO TERRA AZEVEDO
ADELSON SIQUEIRA CARVALHO.**

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO

Título:

Uma proposta pedagógica para criar uma história em quadrinhos digital para auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos

Origem do Produto:

Trabalho de Dissertação “A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”.

Área do Conhecimento:

Ensino

Público Alvo:

Alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico

Categoria do Produto:

Sequência Didática

Finalidade:

Colaborar com a formação dos professores atuantes no Ensino Médio Integrado ao Técnico.

Organização do Produto:

Sequência didática composta por quatro encontros presenciais, com 1 (uma) aula de 50 minutos cada, realizados durante as aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

Biblioteca do IFF: Campus Macaé

Disponibilidade:

Irrestrita, preservando-se os direitos autorais. Proibido o uso comercial deste Produto Educacional

Divulgação:

Em formato digital via site: <https://educapes.capes.gov.br/>

Idioma:

Português

Cidade:

Macaé

País:

Brasil

Ano:

2023

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular.

HQD - História em Quadrinhos Digital.

SD - Sequência Didática.

ProfEPT - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica.

3MP - Três Momentos Pedagógicos.

Sumário

Apresentação	5
Introdução	6
Metodologia	7
Desenvolvimento	9
Referenciais	14

Apresentação

O presente Produto Educacional compõe a dissertação “A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”, desenvolvido no curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) - Instituto Federal Fluminense e elaborado pela pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição, sob a orientação dos professores Dr. Breno Fabrício Terra Azevedo e Dr. Adelson Siqueira Carvalho.

A sequência didática apresentada fundamentou-se nos princípios preconizados por Zabala (1998) e nos “Três Momentos Pedagógicos” (3MP), apresentados por Muenchen e Delizoicov (2014). Esperamos que este produto educacional seja uma ferramenta didática capaz de auxiliar os professores na orientação dos alunos de cursos técnicos quanto às competências socioemocionais e, conseqüentemente, no aprimoramento da atuação dos futuros trabalhadores no mundo do trabalho.

É pertinente destacar que o presente Produto Educacional não é um material pronto e acabado. Ele está à disposição para ser alterado e/ou adaptado de acordo com a realidade local da instituição escolar e dos alunos.

Introdução

De acordo com o que é estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, promulgada em 1996, a educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional com a finalidade básica de preparar o educando para o exercício de profissões.

Conforme estudos da OCDE (2015), é necessário repensar políticas para atender melhor os anseios dos jovens e prepará-los para enfrentar os desafios do mundo moderno. Nessa direção, em 2018, o Banco Mundial¹ emitiu um documento onde indica que as empresas brasileiras almejam profissionais que tenham competências socioemocionais e aponta uma lacuna existente entre o aprendizado em sala de aula e a capacitação no emprego.

Diante dessa necessidade do desenvolvimento das competências socioemocionais, é possível destacar o potencial pedagógico do gênero textual histórias em quadrinhos, posto que, segundo Vergueiro (2022), possui uma linguagem de fácil entendimento, apresenta uma interação contínua entre as linguagens verbal e não verbal, além de interagir livremente com o cotidiano dos leitores, permitindo uma aprendizagem enriquecedora e significativa.

Alinhada às práticas pedagógicas, a tecnologia educacional possibilita ao aluno acesso imediato à informação, produção de conhecimentos de forma interdisciplinar e resolução de problemas, como bem destaca a 5ª competência geral da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Diante desse contexto, a presente Sequência Didática (SD) foi elaborada para que a partir do uso da tecnologia educacional fosse produzida uma História em Quadrinhos Digital (HQD) com o objetivo de desenvolver competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos.

¹ Disponível em: <https://atlasdasjuventudes.com.br/biblioteca/competencias-e-empregos-uma-agenda-para-a-juventude/>. Acesso em: 07 mar. 2022.

Metodologia

O Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional visa a produção de conhecimento e o desenvolvimento de produtos por intermédio de pesquisas que incorporam os saberes inerentes ao mundo do trabalho e ao conhecimento sistematizado.

Para Zabala (1998, p. 18), “a maneira de configurar as sequências de atividade é um dos traços mais claros que determinam as características diferenciais da prática educativa”, nesse sentido, o presente produto educacional é uma sequência didática, organizada no sentido de orientar a utilização da tecnologia educacional na produção de uma revista de Histórias em Quadrinhos Digital, tendo em seu arcabouço atividades que propõem: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal.

Ainda segundo o autor, sequência didática é “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.” (ZABALA, 1998, p. 18).

Para a elaboração da SD foram utilizados os fundamentos da abordagem temática conhecida como os “Três Momentos Pedagógicos” (3MP), que segundo os autores Muenchen e Delizoicov (2014, p. 85) pode ser assim caracterizada:

- **Problematização Inicial:** para os autores, nessa fase inicial da SD apresentam-se questões ou situações reais onde os alunos possam ser desafiados a expor o que pensam sobre as situações, a fim de que o professor possa ir conhecendo o que eles pensam sobre determinado assunto ou tema.
- **Organização do Conhecimento:** sob a orientação do professor, os autores apontam que nesse momento os alunos devem estudar os conhecimentos necessários para a compreensão dos temas e da problematização inicial.

-
- **Aplicação do Conhecimento:** os autores afirmam que essa fase tem como objetivo abordar sistematicamente o conhecimento incorporado pelo aluno, com vistas a analisar e interpretar tanto as situações iniciais que determinaram seu estudo quanto outras que, embora não estejam diretamente ligadas ao momento inicial, possam ser compreendidas pelo mesmo conhecimento.

Seguindo o pensamento de Zabala (1998, pg. 42 a 51), as atividades propostas na articularam os conteúdos conceituais, o que é preciso saber; procedimentais, o que é preciso saber fazer; e atitudinais, relacionado a valores, atitudes e normas.

Nesse sentido, a sequência didática foi composta por quatro encontros presenciais, com 1 (uma) aula de 50 minutos cada, realizados durante as aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

Desenvolvimento

Objetivo Geral: Elaborar uma revista em quadrinhos a partir de dados coletados durante atividade interdisciplinar ocorrida na Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

Objetivos específicos:

- Utilizar a linguagem de história em quadrinhos para registro de informação;
- Trabalhar conteúdos de diferentes disciplinas de maneira integrada nas atividades de produção de revistas em quadrinhos;
- Desenvolver habilidades de planejamento; pesquisa; compreensão; interpretação; e redação;
- Desenvolver as competências socioemocionais;
- Desenvolver competência digital;
- Aliar teoria e prática na produção de um produto didático e inovador.

Avaliação: Centrada na formação integral da pessoa, distribuída em três fases: inicial, busca apresentar os conhecimentos prévios dos alunos; reguladora, visa apresentar como cada aluno aprende ao longo do processo de ensino e aprendizagem; e final integradora, que considera toda trajetória percorrida pelo aluno durante o processo de construção do conhecimento.

Público-alvo: Alunos da 3ª série do Ensino Médio Integrado ao Técnico.

Duração estimada: 4 encontros com 1 (uma) aula de 50 minutos cada.

Material utilizado:

- Celular, tablet, computador ou notebook;
- Folha de papel, lápis e borracha;
- Acesso à internet;
- Datashow.

1º Encontro

Ações planejadas:

- Iniciar a aula realizando o levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre as histórias em quadrinhos, por meio de uma roda de conversa.
 - Sugerir aos alunos que falem sobre quais as revistas em quadrinhos que eles já leram, já ouviram falar...
 - Questionar se quando crianças, tinham acesso a esse tipo de leitura.
 - Verificar quem nunca leu uma história em quadrinhos...

	<ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação da proposta do trabalho interdisciplinar: explicar que será uma iniciativa para integrar disciplinas e conteúdos no desenvolvimento de uma revista em quadrinhos e que envolverá diversas atividades; ● Visitação virtual às exposições de HQ disponíveis no Google Artes e Cultura². ● Diálogo aluno/professor sobre as exposições disponíveis no Google Artes e Cultura: <ul style="list-style-type: none"> ○ Na opção explorar digitar: Ziraldo, Maurício de Souza, ○ Na exposição “Batman em Quadrinhos”: Bob Kane, criador do batman. Discutir quem já leu alguma HQ, assistiu ao filme ou conhece a história do Batman; destacar as cores predominantes na imagem; e questionar o porquê dos atores terem escolhido essas cores. ○ Na exposição “A turma do Pererê”: discutir sobre os elementos presentes na capa; refletir sobre as informações disponíveis sobre o Ziraldo, autor da HQ Discutir sobre o que é cartunista, o que é uma charge e uma caricatura, com base nos relatos, solicitar pesquisa na internet sobre esses elementos. ○ Na exposição "Almanaque Skate mania em quadrinhos": chamar atenção sobre a descrição, que destaca as características daquela HQ, onde contempla Guia de esporte, feira do skate e dicas sobre a modalidade. ● Pesquisar sobre Millor Fernandes. <ul style="list-style-type: none"> ○ O que retrata as histórias, o que é um cartonista. ● Organizar um repositório virtual com algumas HQ e livros que falam sobre segurança digital³ e direitos autorais⁴ em PDF e disponibilizá-lo para turma. <ul style="list-style-type: none"> ○ Discutir qual o melhor recurso para organizar o repositório; ○ Propor a produção de um repositório colaborativo, a partir do que já existe, onde cada aluno poderá incluir títulos digitalizados ou pesquisados na internet; ○ Diálogo aluno/professor sobre o que é um acervo digital, direitos autorais e uso seguro da internet, além de informar
--	--

² **Google Arts & Culture**, é um site mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao "transitar" pelas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu. Para acessá-lo, um aplicativo deve ser instalado a partir do play store do celular. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Arts_%26_Culture. Acesso em: 12 nov. 2022.

³ Sugestão de leitura disponível em <https://new.safernet.org.br/content/saferdics-hq>. Acesso em 11 nov. 2023.

⁴ Sugestão de leitura disponível em <https://ufal.br/ufal/pesquisa-e-inovacao/inovacao-tecnologica/documentos/cartilhas/531451-cartilha-de-direitos-a-utorais-314515.pdf>. Acesso em, 10 nov. 2023.

	que no repositório consta HQ e cartilhas que abordam essas temáticas.
Avaliação:	<ul style="list-style-type: none"> • A avaliação “inicial”, partirá da realização da roda de conversa para que seja possível observar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar conhecimento prévio sobre o gênero História em Quadrinhos; • Desenvolver a competência digital; • Desenvolver a competência sócio emocional; • Conhecer sobre segurança digital e direitos autorais.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Celular, tablet, computador ou notebook; • Acesso à internet; • Datashow.
2º Encontro	
Ações planejadas:	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar vídeo https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I que servirá de subsídio para a oficina de produção da HQ. • Realização de Oficina para produção de HQ, onde: <ul style="list-style-type: none"> ○ De forma colaborativa e trocando ideias com os colegas, cada aluno irá elaborar seu roteiro para produção de HQ, tendo como ponto de partida o conteúdo abordado pelo professor de português da turma e as orientações apresentadas pelo vídeo. Nesse momento, o roteiro poderá retratar um fato pessoal, uma vivência profissional... ○ Produzir uma HQ com quatro quadrinhos, de acordo com o roteiro indicado no vídeo acima. (título, quadrinhos, cenário, personagens, diálogos, balões e onomatopeias). ○ Postar a HQ produzida no mural virtual como o Padlet, por exemplo. ○ Os alunos serão convidados a comentar as postagens dos colegas. • Apresentação do aplicativo Comica, utilizando o vídeo https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s • Solicitar aos alunos que instalem no celular o aplicativo Comica, a partir do play store. • Cada aluno fará uma pequena produção para compreender na prática as funcionalidades do aplicativo.
Avaliação:	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como dos comentários realizados no mural virtual.

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Explorar o gênero História em Quadrinhos; ● Desenvolver a competência digital; ● Desenvolver as competências socioemocionais; ● Agir com empatia; ● Conhecer ética digital; ● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Folha de papel, lápis e borracha; ● Celular, computador ou notebook; ● Acesso à internet; ● Datashow.
3º Encontro	
Ações planejadas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Realização de oficina para produção de HQ, utilizando o aplicativo Comica. <ul style="list-style-type: none"> ○ A turma será dividida em grupos, no máximo 4 componentes, e cada grupo irá produzir um único roteiro. ○ Cada membro do grupo, seguindo o roteiro produzido pela equipe, irá produzir uma HQ. ○ Após todas as HQs estarem prontas, a equipe irá organizar as produções em arquivo colaborativo, e por fim, enviar para o repositório virtual o arquivo em PDF. Caso a equipe não saiba criar o arquivo colaborativo, o professor pode orientá-la quanto a criação. ● Definir o dia da atividade interdisciplinar que servirá de base para a produção da HQ. ● Discutir roteiro para produção de HQ:. <ul style="list-style-type: none"> ○ De forma colaborativa, elaborar um único roteiro; ○ O roteiro será construído na intencionalidade de uma única HQ, no entanto, cada aluno ficará responsável por produzir uma página; ○ Informar que, no evento, ocorrerá apenas a captura de fotos e registro por escrito de informações, no entanto, esses registros deverão cumprir o estabelecido no roteiro.
Avaliação:	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como do comportamento durante a construção do roteiro.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzir uma História em Quadrinhos; ● Desenvolver a competência digital; ● Desenvolver as competências socioemocionais; ● Agir com empatia; ● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na

	produção do conhecimento.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Celular, computador ou notebook; ● Acesso à internet; ● Datashow.
4º Encontro	
Ações planejadas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Cada aluno irá produzir uma revista em quadrinhos a partir das fotos e informações coletadas no evento interdisciplinar utilizando o Comica. ● Cada aluno irá colocar a página produzida pelo Comica num arquivo colaborativo, para que possam organizar a sequência e realizar os ajustes necessários para a produção final da HQ. ● Após a conclusão da HQ, postar o PDF no site do Calameo (https://pt.calameo.com/) para disponibilizá-la em versão digital. ● Por meio de uma roda de conversa, professor e alunos poderão dialogar como foi a experiência de utilizar a tecnologia para a produção de uma história em quadrinhos.
Avaliação:	A avaliação “final”, terá como base a produção da HQ digital e a roda de conversa.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Produzir uma História em Quadrinhos digital; ● Desenvolver a competência digital; ● Desenvolver as competências socioemocionais; ● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento; ● Avaliar como foi a aprendizagem dos alunos acerca do gênero textual História em Quadrinhos utilizando uma ferramenta tecnológica.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> ● Celular, computador ou notebook; ● Acesso à internet; ● Datashow.

Referenciais

MUENCHEN, Cristiane; DELIZOICOV, Demétrio. Os três momentos pedagógicos e o contexto de produção do livro. **Ciência & Educação (Bauru)**, [S.L.], v. 20, n. 3, p. 617-638, set. 2014. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1516-73132014000300007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/y3QT786pHBdGzxcRtHTb9c/#>. Acesso em: 06 set. 2023.

OCDE, Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômicos -. **Estudos das OCDE sobre competências: competências para o progresso social? o poder das competências socioemocionais**. São Paulo: Fundação Santillana, 2015. 140 p. Disponível em: <https://www.fundacaosantillana.org.br/publicacao/estudos-da-ocde-sobre-competencias-comp-entencias-par>. Acesso em: 17 mar. 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo, Sp: Contexto, 2022. 155 p. (Coleção Como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. Datagramazero: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, RJ, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.



Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional
Esta licença permite que você remixe, adapte e crie a partir do original para fins não comerciais, desde que atribua o devido crédito e que licencie as novas criações sob termos idênticos.