

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA  
MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE – PROFEI

CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO

A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COM A COLABORAÇÃO DOS  
ESTUDANTES EM UMA SALA DE AULA INCLUSIVA

PONTA GROSSA

2024

CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO

A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COM A COLABORAÇÃO DOS  
ESTUDANTES EM UMA SALA DE AULA INCLUSIVA

Dissertação apresentada para obtenção do título de mestre na Universidade Estadual de Ponta Grossa, Pró-reitoria de Pesquisa e Pós-graduação, Mestrado em Educação Inclusiva, área de Educação.

Orientador: José Fabiano Costa Justus

PONTA GROSSA

2024

P654 Pinheiro, Charlene dos Santos Tugne  
A construção de histórias em quadrinhos com a colaboração dos estudantes em sala de aula inclusiva / Charlene dos Santos Tugne Pinheiro. Ponta Grossa, 2024.  
111 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional - Área de Concentração: Educação Inclusiva), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. José Fabiano Costa Justus.

1. Inclusão escolar. 2. Leitura. 3. Tecnologia digital. 4. Histórias - quadrinhos. I. Justus, José Fabiano Costa. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa. Educação Inclusiva. III.T.

CDD: 370.19



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA  
Av. General Carlos Cavalcanti, 4748 - Bairro Uvaranas - CEP 84030-900 - Ponta Grossa - PR - <https://uepg.br>

## TERMO

### TERMO DE APROVAÇÃO

**CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO**

**"A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM A COLABORAÇÃO DOS ESTUDANTES EM UMA SALA DE AULA INCLUSIVA"**

**Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós Graduação em Educação Inclusiva, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa, pela seguinte banca examinadora:**

**Ponta Grossa 04 de setembro de 2024.**

#### **Membros da Banca:**

Prof. Dr. José Fabiano Costa Justus – UEPG  
(Presidente)

Profa. Dr. Leandro Key Higuchi Yanaze - UNIFESP  
(Titular Externo)

Prof. Dr. Everson Manjinski - UEPG  
(Titular Interno)



Documento assinado eletronicamente por **Leandro Key Higuchi Yanaze, Usuário Externo**, em 06/09/2024, às 18:06, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Everson Manjinski, Membro do Colegiado do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional**, em 08/09/2024, às 19:55, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Jose Fabiano Costa Justus, Membro do Colegiado do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional**, em 07/10/2024, às 13:55, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site <https://sei.uepg.br/autenticidade> informando o código verificador **2170429** e o código CRC **D7033C8C**.

Dedico ao meu esposo, Ivan, e à minha filha, Fernanda,  
por acreditarem mais em mim do que eu mesma!

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradeço ao criador do universo, Deus, por me guiar na caminhada acadêmica, por me proporcionar grandes desafios na jornada terrena.

Ao meu esposo, Ivan, e à minha filha, Fernanda, pelo incentivo, paciência e apoio prestados durante o curso.

Às queridas amigas Sol, Liza, Edna e Ana Maria, por estarem comigo nessa empreitada, estudamos e sonhamos juntas com esse momento. Eu aqui não chegaria sem o apoio e incentivo de todas vocês, só tenho a agradecer por tê-las em minha vida.

Ao meu orientador, Doutor José Fabiano Costa Justus, por me conduzir com tanta maestria, pela competência e profissionalismo que dedicou à nossa pesquisa, por me acolher nos momentos de angústia e incerteza, pela empatia e humanidade que dedicou a mim. Muito obrigada, professor Justus!

Aos profissionais da escola onde realizei a pesquisa, a diretora, o supervisor e a professora, agradeço por aceitarem e acreditarem nas contribuições da pesquisa científica para a qualidade da educação básica e inclusiva no Brasil.

Aos professores membros da banca de defesa, Dr. Everson Manjinski e Dr. Leandro Yanaze, pelas valiosas contribuições e reflexões que fizeram a esta pesquisa.

A todos que, de alguma forma, apoiaram a realização deste trabalho.

*“Reinventar nossas práticas e mentalidades é parte da tarefa do nosso tempo. Tempo de inclusão!”*

(Claudia Pereira Dutra)

## RESUMO

O presente trabalho tem como campo de estudo a educação básica no município de Araquari-SC. O objetivo geral é analisar as contribuições das histórias em quadrinhos para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, com os alunos do 3º ano de uma escola pública a fim de incluí-los no processo educacional. Os participantes da pesquisa são crianças da faixa etária de 7 e 8 anos, sendo 9 crianças que formaram a amostra - 2 crianças com Transtorno do Espectro Autista e 7 crianças neurotípicas. As histórias em quadrinhos foram adotadas na pesquisa devido ao conjunto de características que potencializam a criatividade, a aprendizagem colaborativa e a importância para desenvolver o gosto pela leitura nos anos iniciais. Através dos dados coletados, foi possível identificar as dificuldades das crianças com relação ao vocabulário, isto é, com a escrita. A abordagem desta pesquisa é quanti-qualitativa e caracteriza-se como um estudo de caso. Para a coleta de dados, foi aplicado um questionário em dois momentos: pré-teste, uma história em quadrinhos, seguida por 8 perguntas referentes ao tema “Preservação Ambiental”, e pós-teste no mesmo formato com 7 questões discursivas sobre o mesmo tema. Entre a aplicação dos testes, foi realizada a intervenção pedagógica, a qual englobou três atividades pedagógicas organizadas da seguinte maneira: atividade nº 1 - a identificação dos balões, atividade nº 2 - a escrita do texto que compõe o diálogo entre os personagens e atividade nº 3 - a realização de um desenho que tem relação com o vídeo apresentado. No estudo de caso, é prevista a coleta de dados em documentos que norteiam o processo educacional, nesse caso as informações pesquisadas no Projeto Político Pedagógico (PPP, 2018) serviram para conhecer o contexto social em que a escola está inserida. A Base Nacional Comum Curricular (2018) foi consultada a fim de extrair informações relevantes sobre as habilidades referentes às práticas de leitura e de escrita adotadas no município, se o gênero textual história em quadrinhos é contemplado e de que forma.

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

## ABSTRACT

This study investigates the contributions of comic books to the literacy learning process of 3rd-grade students in a public school in Araquari, Santa Catarina, Brazil. The overall objective is to analyze how comic books can be used to engage students in the educational process. The participants were 9 children aged 7-8 years, including 2 children with Autism Spectrum Disorder and 7 neurotypical children. Comic books were chosen for their potential to foster creativity, collaborative learning, and a love of reading. A mixed-methods approach was used in this case study. Data was collected through a pre- and post-test questionnaire, which included questions about environmental preservation. Between the tests, a pedagogical intervention was conducted, involving three activities focused on identifying speech bubbles, writing dialogue, and creating drawings related to a video. Additionally, the school's Political Pedagogical Project (PPP) and the National Common Curricular Base (BNCC) were analyzed to understand the educational context and the role of comic books in the curriculum. The findings revealed that children had difficulties with vocabulary and writing, particularly those with Autism Spectrum Disorder. However, the use of comic books as a teaching tool showed potential for improving literacy skills. The study highlights the importance of considering the individual needs of students when designing literacy instruction and the potential of comic books as a valuable resource for engaging students in learning.

**Keywords:** comics; digital technology; reading; school inclusion.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pré-teste .....	41
Figura 2 - Atividade nº 1 .....	42
Figura 3 - Atividade nº 2.....	43
Figura 4 - Atividade nº 3.....	44
Figura 5 - Pós-teste.....	45
Figura 6 - Aula 1: Componentes da HQ .....	48
Figura 7 - Registro da entrega da atividade nº 1 .....	49
Figura 8 - Resposta do participante PI.....	50
Figura 9 - Aula sobre a importância do solo.....	51
Figura 10 - Resposta do participante PB.....	54
Figura 11 - Registro da realização da atividade nº 2.....	55
Figura 12 - Aula sobre o consumo consciente .....	57
Figura 13 - Continuação do vídeo .....	58
Figura 14 - Exibição do vídeo em sala de aula.....	59
Figura 15 - Resposta do Participante PH .....	60
Figura 16 - Apresentação do Canva.....	61
Figura 17 - Quadros e balões.....	62
Figura 18 - Personagens.....	63
Figura 19 - Ícone Education .....	65
Figura 20 - Apresentação educacional.....	65
Figura 21 - Criar um vídeo educacional .....	66
Figura 22 - Infográfico educacional .....	67

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Quantidade de estudantes que leem HQ.....	69
Gráfico 2 - Quantidade de estudantes que gostam de HQ.....	70
Gráfico 3 - Quantidade de participantes que já leram uma HQ sobre Preservação Ambiental .....	71
Gráfico 4 - Análise da palavra caranguejo .....	72
Gráfico 5 - Quantitativo de participantes que identificaram a palavra explícita .....	73
Gráfico 6 - Interpretação da narrativa.....	74
Gráfico 7 - Participantes que acertaram as características do mangue .....	75
Gráfico 8 - Palavras utilizadas pelos participantes que remetem à poluição ambiental .....	76
Gráfico 9 - Identificar o tema da HQ.....	77
Gráfico 10 - Participantes que criaram um título para a HQ.....	78
Gráfico 11 - Identificar o diálogo entre os personagens .....	79
Gráfico 12 - Identificar o tema principal da HQ.....	80
Gráfico 13 - Apontar o pensamento do personagem.....	81
Gráfico 14 - Apontar a solução para a poluição do mar .....	82
Gráfico 15 - O que significa para você preservar a natureza .....	82

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Resultados obtidos nas bases de dados.....	20
Quadro 2 - Mapeamento e seleção das teses e dissertações na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e no Portal de Periódicos da CAPES, no período de 2015 a 2023. ....	21
Quadro 3 - Critérios estabelecidos pela BNCC .....	46
Quadro 4 - Sumário das atividades desenvolvidas .....	47
Quadro 5 - Quantidade de participantes .....	68
Quadro 6 - Participantes que gostam de ler HQ.....	69
Quadro 7 - Participantes que já leram HQ com o tema Preservação Ambiental .....	70
Quadro 8 - Escrita da palavra pelos participantes.....	72
Quadro 9 - Identificação da informação “mangue” pelos participantes .....	72
Quadro 10 - Interpretação da narrativa .....	73
Quadro 11 - Características do mangue .....	74
Quadro 12 - Palavras utilizadas pelos participantes para responderem à pergunta ..	75
Quadro 13 - Identificar o tema da HQ .....	76
Quadro 14 - Criar um título para a HQ .....	77
Quadro 15 - Indicar o diálogo entre os personagens .....	78
Quadro 16 - Identificar o tema principal da HQ .....	79
Quadro 17 - Apontar o pensamento do personagem .....	80
Quadro 18 - Apontar a solução para a poluição do mar.....	81
Quadro 19 - Sumário desempenho dos participantes .....	83

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
HQ	História em quadrinho
HQS	Histórias em quadrinhos
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PISA	Programa Internacional de Avaliação de Estudantes
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre Esclarecido
TDIC	Tecnologia Digital de Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
1.1 OBJETIVO GERAL .....	17
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	17
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA</b> .....	<b>19</b>
2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA .....	19
2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS E INCLUSÃO ESCOLAR .....	26
2.3 AS HQS COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	29
2.4 A EDUCAÇÃO AMBIENTAL .....	31
2.5 COMPONENTES PEDAGÓGICOS ESSENCIAIS À APRENDIZAGEM .....	33
2.5.1 A Motivação Intrínseca na Educação .....	33
2.5.2 A Criatividade .....	34
2.6 A CULTURA MAKER .....	34
2.6.1 A perspectiva construcionista aplicada à aprendizagem.....	35
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>37</b>
3.1 POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	38
3.2 LOCAL DE ESTUDO.....	39
3.3 MÉTODOS E INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS .....	40
3.4 MÉTODO DE ANÁLISE DE DADOS.....	45
3.5 DESCRIÇÃO E EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES.....	46
3.6 TECNOLOGIA DIGITAL UTILIZADA: CANVA .....	63
<b>4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISES DOS DADOS</b> .....	<b>68</b>
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>85</b>
<b>6 PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	<b>87</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>88</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>91</b>
<b>APÊNDICE A – PRÉ-TESTE: QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS</b> .....	<b>99</b>
<b>APÊNDICE B – PÓS-TESTE: QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS</b> .....	<b>101</b>
<b>ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP</b> .....	<b>103</b>
<b>ANEXO B – AUTORIZAÇÃO DO LOCAL DE PESQUISA</b> .....	<b>109</b>
<b>ANEXO C - TCLE</b> .....	<b>110</b>
<b>ANEXO D – TALE</b> .....	<b>111</b>

## 1 INTRODUÇÃO

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 um avanço significativo para as práticas pedagógicas por ofertarem diversas ferramentas que podem ser incorporadas no processo de ensino e aprendizagem e, assim, torná-lo mais atrativo, dinâmico, interativo e eficiente.

Para Moran (2012), a humanidade nunca antes 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 de relatos presentes na literatura científica a respeito da compreensão leitora e 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, Oliveira e Silva (2023), é pela leitura que o sujeito “amplia a capacidade de criar, de imaginar, de expandir o vocabulário e o aprofundamento do pensamento crítico”.

A presente pesquisa analisou como 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 o desenvolvimento humano e social, ela é 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 com o efeito na formação de futuros leitores que poderão contribuir com o contexto social no qual estão inseridos (Mendes; Holanda, 2019).

O presente estudo se apropriou do potencial dos recursos tecnológicos para produzir histórias em quadrinhos e inseri-las no processo de ensino e aprendizagem a fim de impulsionar a aquisição da leitura e da escrita.

A imersão do aluno em um cenário significativo de aprendizagem está atrelada à introdução das HQs como parceiras no processo de ensino e aprendizagem, ocorrendo uma melhora na compreensão leitora e na produção textual (Almeida, 2019).

Atividades que enfatizam a cópia e a repetição não contribuem para o processo de aprendizagem, pois, segundo Ausubel (2000), 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?

As hipóteses levantadas referentes às dificuldades com as práticas da leitura e da escrita podem estar atreladas ao momento pandêmico, uma vez que o processo de alfabetização desta turma teve início quando o Brasil sofreu as restrições impostas pela pandemia da Covid-19.

Outrossim, 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 pode afetar a adoção de práticas pedagógicas que poderiam ser incrementadas pelos recursos digitais; além disso, a falta de incentivo à leitura no ambiente familiar e no educacional pode ser outra causa.

A alfabetização e o letramento são fatores diferentes, mas que se complementam, são essenciais para finalizar o ciclo de alfabetização que deve ocorrer até o 2º ano do ensino fundamental segundo o 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 vai subsidiar toda a trajetória educacional do estudante, por isso, é 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.

A sala do 3º ano da Escola Municipal do período vespertino é formada aproximadamente por 25 alunos que apresentaram dificuldades relacionadas à

alfabetização, principalmente com a prática da leitura e da escrita. Entretanto, o público-alvo da pesquisa foi uma amostra formada por 9 crianças, entre elas 5 meninas e 4 meninos, das quais 2 com Transtorno do Espectro Autista consideradas grau leve e severo. As demais crianças são consideradas neurotípicas.

Vale lembrar que o início do processo de alfabetização dessa turma foi impactado pela pandemia da Covid-19 em 2021, esse fato contribuiu para aprofundar as dificuldades que estão presentes na turma do 3º ano. Diante disso, faz-se necessária a adoção de práticas pedagógicas que visem à promoção da aprendizagem significativa e que considerem o contexto social dos estudantes.

Diante desse cenário, a proposta deste estudo é 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.

Como resultado da concretização da pesquisa, foi elaborado um material didático instrucional sobre as diversas funções e os benefícios de usar essa ferramenta para criar HQs, direcionado ao professor a fim de contribuir com ideias que possam ser incorporadas no dia a dia da escola, práticas pedagógicas simples, mas que estão atreladas ao processo de aprendizagem em que a criança se torne a protagonista.

Posto isso, as histórias em quadrinhos estimulam o interesse do educando pela leitura, devido aos elementos que caracterizam este gênero textual, a saber: a perspectiva lúdica presente nos quadrinhos, são narrativas curtas, compostas por diferentes balões de fala, por onomatopeias, a relação entre a linguagem verbal e a imagética, intensifica o processo de aquisição da leitura e da escrita de forma inclusiva, pois as imagens auxiliam na interpretação do texto.

As atividades foram desenvolvidas por meio de uma proposta que teve como princípio norteador promover a aprendizagem ativa: em que o aluno é a figura central do processo de ensino e aprendizagem (Moreira, 2022), e a aprendizagem é colaborativa. Essas abordagens podem minimizar dificuldades relacionadas ao processo de aprendizagem, contemplando as especificidades da aprendizagem humana, com temáticas relacionadas às questões ambientais e conteúdos específicos da língua portuguesa em que a turma apresentasse mais dificuldades.

A aprendizagem colaborativa é entendida como as ações conjuntas empreendidas em um grupo que visam o compartilhamento de experiências e conhecimentos entre os alunos, entre professores e alunos, a fim de alcançar um objetivo comum. O centro da aprendizagem é o discente, pois

este desempenha um papel ativo no processo. Nessa perspectiva, o aluno mais experiente pode e deve contribuir com o colega que ainda está desenvolvendo os conceitos iniciais de um conteúdo. O papel que cada um vai desempenhar na equipe fica a cargo do próprio estudante, o que converge para ações que estimulem a autonomia e a criatividade. (Bes *et al.*, 2019).

Tanto a concepção de aprendizagem baseada na perspectiva ativa quanto a concepção colaborativa consideram o estudante como protagonista do processo de ensino e aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) considera o uso das HQs uma estratégia pedagógica motivadora para o desenvolvimento dos futuros leitores. O grau de envolvimento com um personagem ou um universo ficcional, em função da leitura de livros e HQs, e a vivência com filmes podem encorajar a leitura dos diversos gêneros textuais, os de maior extensão e complexidade.

Destaca ainda a relevância de desenvolver os temas que são pertinentes à vida cotidiana do estudante, essa é uma forma de incluí-lo na cultura letrada. A linha de raciocínio seguida nesta pesquisa busca abordar atividades pedagógicas que visem a minimizar as dificuldades de aprendizagem identificadas na turma, pois considera a realidade educacional específica do grupo de alunos. Diante disso, é evidente que a aprendizagem precisa ser significativa e estar atrelada ao contexto de vida do aluno.

Na sequência, apresentaremos os objetivos da pesquisa e o modo como esta dissertação está organizada.

## 1.1 OBJETIVO GERAL

Analisar as contribuições das HQs para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita em uma sala de aula inclusiva.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Esta dissertação possui os seguintes objetivos específicos:

- Desenvolver a Revisão Sistemática da Literatura sobre os seguintes assuntos: as HQs na educação, as contribuições das tecnologias digitais aplicadas à educação e à inclusão escolar;

- Criar e implementar uma atividade pedagógica utilizando a ferramenta digital, para a criação de histórias em quadrinhos;
- Verificar os impactos dessa atividade no processo de aprendizagem da leitura e da escrita do público-alvo;
- Produzir um material didático instrucional, na forma de vídeo, que auxilie na criação de histórias em quadrinhos em uma plataforma digital.

Para atingir os objetivos propostos, a presente dissertação está organizada da seguinte forma: na seção 2, é apresentada a fundamentação teórica, iniciada pela revisão sistemática da literatura, que serviu de base para as reflexões e discussões realizadas ao longo do desenvolvimento da pesquisa. É exposto o quadro com os resultados obtidos nas bases de dados. Na sequência, é abordada a temática referente às tecnologias digitais e à inclusão escolar, às HQs como recurso didático-pedagógico e aos componentes essenciais da aprendizagem.

A seção 3 aborda os procedimentos metodológicos utilizados para desenvolver a pesquisa, a caracterização da população, da amostra e do local do estudo, os métodos, os instrumentos de coleta de dados, a descrição e execução das atividades desenvolvidas na pesquisa de campo.

A seção 4 apresenta a análise dos dados acompanhada dos quadros e gráficos para melhor organização dos dados coletados.

A seção 5 expõe os resultados e discussões em torno dos dados, seguida da seção 6, que aborda uma breve explanação a respeito do produto educacional. Encerramos com a seção 7 apresentando as considerações finais do estudo.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA DA PESQUISA

Neste tópico, será apresentada a revisão da literatura realizada nas bases de dados virtuais que serviram para embasar as discussões desenvolvidas ao longo dos subtópicos conferindo sustentação teórica para a pesquisa desenvolvida.

### 2.1 REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Para o delineamento metodológico deste estudo, foi realizada, em uma primeira etapa, o levantamento e mapeamento de dissertações e teses disponíveis em duas bases de dados: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e Portal de Periódicos da CAPES, buscando descrever o tipo de produção, vinculação institucional e geográfica, aspectos temáticos e metodológicos dos estudos, bem como seus principais resultados, durante o período compreendido entre 2015 e 2023.

A escolha por este recorte temporal se justifica por contemplar as pesquisas mais atuais desde a realização do Fórum Mundial da Educação, em 2015, que deu origem à Declaração de Incheon (2017), a qual apresenta, como uma de suas metas educacionais, “assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”.

Também foi utilizada como filtro de pesquisa a opção dos estudos em idioma português, sendo utilizados na pesquisa, devidamente combinados, os seguintes descritores e operadores booleanos: “tecnologia digital” AND “histórias em quadrinhos”; “sala de aula inclusiva” AND “histórias em quadrinhos”.

Os critérios para definir as palavras-chave dizem respeito à leitura de artigos que integravam os temas relacionados à pesquisa, como por exemplo: a influência da tecnologia digital na educação básica, o uso das HQs como prática pedagógica e a inclusão educacional.

A escolha das referidas bases de dados se deve ao fato de ambas serem bibliotecas eletrônicas virtuais de acesso gratuito que constituem importantes e abrangentes índices da literatura científica.

Para tanto, como critério de inclusão dos estudos, adotou-se a presença destes descritores no título ou resumo das publicações e a relação do estudo selecionado com o objeto de pesquisa (estudos que abordam a tecnologia digital no processo de construção das HQs e suas contribuições para o processo de

aprendizagem).

A partir da revisão sistemática, apresentam-se os resultados obtidos nas bases de dados pesquisadas, com o número de estudos para cada descritor de busca, no quadro abaixo:

Quadro 1 - Resultados obtidos nas bases de dados

<b>Base</b>	<b>Descritores</b>	<b>Especificações</b>	<b>Resultados</b>
BDTD	“tecnologia digital” AND “história em quadrinhos”	Pesquisa realizada com título, resumo  Recorte temporal a partir de 2015	39
	“sala de aula inclusiva” AND “história em quadrinhos”	Pesquisa realizada com título, resumo  Recorte temporal a partir de 2015	2
CAPES Teses e Dissertações	“tecnologia digital” AND “história em quadrinhos”	Pesquisa realizada com título, resumo  Recorte temporal a partir de 2015	30
	“sala de aula inclusiva” AND “história em quadrinhos”	Pesquisa realizada com título, resumo  Recorte temporal a partir de 2015	3
<b>Total de trabalhos</b>			<b>74</b>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Conforme os dados apresentados, foram encontrados um total de 74 estudos, entre teses e dissertações, sendo 33 estudos no Portal de Periódicos da CAPES e 41 na BDTD. Para tanto, foram excluídos 65 estudos que não obedeceram aos critérios de inclusão, a saber: foram consideradas as obras que apresentavam os seguintes descritores: “tecnologia digital” AND “histórias em quadrinhos” e “sala de aula inclusiva” AND “histórias em quadrinhos”, seja no título ou no resumo das publicações. Além disso, foi exigido que os estudos selecionados tivessem relação direta com o objeto de pesquisa, ou seja, abordassem o uso da tecnologia digital no processo de

construção das histórias em quadrinhos e suas contribuições para o processo de aprendizagem, e o outro método usado foi a duplicidade. Após a leitura do título, resumo e das palavras-chaves, aplicando os critérios de inclusão e exclusão, 09 trabalhos integraram o *corpus* de análise.

Para tanto, para análise, foram lidos o resumo, os objetivos e a metodologia, dessa forma os resultados encontrados são 09 trabalhos selecionados que abordam a construção e utilização das HQs em ambiente digital ou no formato manual e suas contribuições para a educação básica de forma a incluir o estudante no processo de aprendizagem. No quadro 2, serão apresentados os dados:

Quadro 2 - Mapeamento e seleção das teses e dissertações na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD) e no Portal de Periódicos da CAPES, no período de 2015 a 2023.

(continua)

<b>Título, autor, ano e tipo de obra</b>	<b>Programa de Pós-graduação/ Localidade</b>	<b>Objetivo do estudo</b>	<b>Metodologia</b>	<b>Principais resultados</b>
Ana Paula Machado Godinho. A física do trânsito: ensino de ciências mediado por histórias em quadrinhos, 2022, dissertação	Formação Científica, Educacional e Tecnológica, UTFPR. Paraná	Produzir um gibi com histórias em quadrinhos para promover a conscientização e educação de crianças no trânsito.	Pesquisa qualitativa realizada com 13 alunos do 5º ano, por meio de entrevista semiestruturada, observação participante e produção dos alunos.	Constatou-se por meio da entrevista que os alunos não tinham conhecimento aprofundado sobre a ciência que envolve o trânsito.
Rose Mary Kern Martins. HQs digital e iniciação em geometria nos anos iniciais do ensino fundamental: uma proposta didática, 2019, dissertação	Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, UFU Minas Gerais	Elaborar uma proposta didática para os anos iniciais do Ensino Fundamental, na iniciação em Geometria, usando as HQs em suporte digital	Abordagem qualitativa, a partir da Pesquisa Bibliográfica e Análise de Similares	Os resultados mostraram que o uso das tecnologias estimulou o desenvolvimento de aulas de iniciação em Geometria nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo como suporte as HQs, usando o software HagáQuê.

(continuação)

<p>Vinicius Arantes de Souza. A geografia em quadrinhos digitais: análise de uma prática educativa, 2018, dissertação</p>	<p>Pós-Graduação em Educação (PPGE), da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), Uberaba</p>	<p>Analisar os impactos da criação de quadrinhos digitais sobre o entendimento de questões socioespaciais, contempladas pelo currículo de Geografia</p>	<p>A coleta de dados semiestruturados <i>on-line</i> com 9 alunos do ensino fundamental com idade entre 13 e 17 anos com o objetivo de mapear o interesse e afinidade com os conhecimentos geográficos, TDIC e HQs.</p>	<p>Os resultados evidenciaram que houve entendimento/apropriação das questões teóricas discutidas em sala de aula por parte dos sujeitos participantes, apontando para o potencial das histórias em quadrinhos como uma ação didática a ser difundida nas escolas de educação básica, no âmbito da Geografia ou de qualquer outra disciplina curricular</p>
<p>Israel Domingos dos Santos Junior. A produção de histórias em quadrinhos digitais no ensino-aprendizagem de língua inglesa, 2022, dissertação</p>	<p>Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE), do Instituto Metrópole Digital – Universidade Federal do Rio Grande do Norte</p>	<p>Propor a produção de HQ digitais como possibilidade de desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa</p>	<p>Pesquisa de natureza qualitativa, método dialético, utilizando o questionário aplicado a três turmas do 9º ano, sobre a escolha da leitura de uma HQ.</p>	<p>Os resultados evidenciaram que as imagens das histórias em quadrinhos foi o elemento que mais atraiu os leitores, proporcionando o estímulo à criatividade e ao desenvolvimento de conteúdos diversificados utilizados tanto na construção de repertório lexical como na possibilidade de momentos de discussão</p>
<p>José Wellington Farias da Silva. Ensino da Geografia e Histórias em Quadrinhos : uso da plataforma Píton no 6º Ano do Ensino Fundamental, dissertação, 2020</p>	<p>Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores da Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande.</p>	<p>Analisar os impactos e potencialidades que as HQs, construídas na plataforma Pixton</p>	<p>Aplicação de um questionário-diagnóstico aplicado no início e final de cada sequência didática onde as HQs foram construídas no Pixton.</p>	<p>Por meio do uso das HQs elaboradas na plataforma Pixton ficou nítido que, mais que mudanças curriculares, o essencial é buscar a utilização de recursos pedagógicos adequados à idade dos discentes e experimentar ferramentas lúdicas.</p>

(continuação)

<p>Nice Vânia Machado Rodrigues Valadares. Leitura e Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais: uma proposta de uso do smartphone dissertação, 2019</p>	<p>Programa de Pós-Graduação em Rede (Profletras) – unidade de Itabaiana</p>	<p>Propor uma produção do gênero textual: História em Quadrinhos (HQs), com o uso do celular.</p>	<p>O estudo baseia-se na pesquisa bibliográfica qualitativa e de campo, ou seja, uma pesquisa-ação com alunos do 6º ano do ensino fundamental.</p>	<p>Os resultados mostraram que é possível unir teoria e prática, com o suporte de equipamentos, que possam dar uma alavancada nos resultados referentes à melhoria da leitura e escrita, aliado às multimodalidades e recursos multimidiáticos.</p>
<p>Marília Gerlane Guimarães da Silva. A produção de histórias em quadrinhos na Escola Euflaudízia Rodrigues em Boqueirão - PB, dissertação, 2018.</p>	<p>Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)</p>	<p>Promover o uso das histórias em quadrinhos como gênero textual em uma escola municipal</p>	<p>Pesquisa de natureza qualitativa, utilizando a pesquisa-ação, aplicada a 23 alunos da turma do 5º ano A (turno manhã) do Ensino Fundamental I.</p>	<p>Os resultados apontaram que as HQs podem se tornar importantes experiências de produção textual tanto manual quanto digital, notadamente, quando se adota a aprendizagem significativa e colaborativa, baseada na realidade e no protagonismo dos próprios educandos.</p>
<p>Alaminos, Rogéria, Eva Nascimento. A inclusão de pessoas com deficiência na sala de aula por meio da leitura de histórias em quadrinhos, dissertação, 2021</p>	<p>Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino da Universidade Vale do Rio Verde, Três Corações, 2021</p>	<p>Despertar nos estudantes uma relação de empatia e de alteridade com pessoas com deficiência (PCD), por meio das histórias em quadrinhos (HQs), enfatizando pessoas com autismo (TEA), utilizando temas transversais.</p>	<p>Pesquisa bibliográfica e aplicação de questionários a alunos e professores por meio de veículo eletrônico da plataforma Google Forms</p>	<p>Os resultados indicaram que a leitura de HQs usadas como material pedagógico e inclusivo em sala de aula possibilita a inclusão da pessoa com deficiência (PCD), como também contribui para a melhoria da aprendizagem dos alunos (leitura e escrita), já que se trata de um texto multimodal e que possui um conteúdo de fácil interpretação</p>

(conclusão)				
Carvalho, Lorane Guimarães. O gênero tirinha e o tema transversal ética: desenvolvendo a leitura e a reflexão crítica por meio das histórias do personagem Armandinho. Dissertação, 2019	Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS). Seropédica, RJ	Analisar o desenvolvimento da leitura, tendo como sujeitos alunos com baixo rendimento escolar	A pesquisa foi bibliográfica e experimental	Os resultados evidenciaram que a tirinha como gênero de texto e objeto de ensino se mostrou um ótimo recurso para aprendizagem da leitura.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Desta forma, a busca pelo referencial teórico ocorreu em três momentos: 1º) seleção dos trabalhos por meio da leitura dos títulos e resumos; 2º) exclusão dos trabalhos duplicados e 3º) seleção dos trabalhos pela leitura na íntegra.

Entre os 09 estudos analisados, todos foram dissertações, sendo que 06 eram de mestrado acadêmico e 03 de mestrado profissional desenvolvidas em programas de pós-graduação voltados para as áreas de Formação Educacional Tecnológica e programas relacionados à temática de tecnologia. A partir deste levantamento, verificou-se que a maior concentração dos estudos sobre a tecnologia digital no processo de construção das HQs e suas contribuições para o processo de aprendizagem ocorreram no ano de 2019, com o predomínio das publicações para a região Nordeste, o que expressa a representatividade e potencial desta região no que se refere às pesquisas que envolvem HQs na educação.

Em relação à metodologia utilizada nos estudos, o levantamento mostrou tendência para a realização de estudos de natureza qualitativa (6 dissertações), destacando a utilização da tecnologia digital na educação como aliada e facilitadora da prática pedagógica. Entre os principais instrumentos de coleta de dados, a entrevista foi a mais utilizada nos trabalhos analisados.

A partir dos principais resultados e discussões evidenciados nos estudos selecionados, buscou-se elucidar as categorias que emergiram da análise dos conteúdos, dos itens pesquisados no Quadro 2.

Assim, com base nas principais considerações da busca integrada entre Tecnologias Digitais e Construção de HQs no ensino e aprendizagem, os estudos versaram sobre dois eixos temáticos: a História em Quadrinhos como estratégia

didática no processo de ensino aprendizagem e uso das Tecnologias Digitais na Educação, em especial, na formação continuada de professores.

Os estudos analisados trazem evidências do uso das tecnologias na escola como ferramenta importante para o processo de aprendizagem do aluno, uma vez que incentiva a interação e participação dos alunos de forma colaborativa, coletiva com o uso das tecnologias, a partir da reflexão e da criticidade.

Neste aspecto, Silva (2018) aponta a criação de HQs digitais como práticas pedagógicas interativas e significativas para o ensino dentro da sala de aula, uma vez que as narrativas autorais estimulam a criatividade, a motivação e o desenvolvimento de conteúdos diversificados. Além disso, com esse formato, o professor não se limita a utilização de narrativas e personagens enviesados por ideologias.

De forma complementar, Alaminos (2021) destaca que as HQs podem se tornar importantes experiências de produção textual, manual quanto digital, baseada na aprendizagem significativa, colaborativa, destacando o protagonismo do estudante, auxiliando na melhoria da aprendizagem dos alunos (leitura e escrita), já que se trata de um texto multimodal e que possui um conteúdo de fácil interpretação e pelo fato de que o gênero textual HQ é indicado por estar próximo da realidade do discente.

Neste sentido, os estudos analisados destacaram, de forma recorrente, as HQs como importante recurso didático pedagógico por apresentarem pequenos textos, acrescidos de imagens e onomatopeias. Catunda (2013) acredita que esses elementos atraem a atenção do discente para os estudos e a aprendizagem.

Moraes (2020), ao realizar uma pesquisa bibliográfica sobre o tema HQ, com o objetivo de construir um referencial teórico, constatou, por meio das leituras, que as narrativas são usadas em algumas disciplinas e em diferentes áreas, a saber: química, física, biologia e letras, no entanto, com poucos estudos no que diz respeito à disciplina de matemática .

As pesquisas de Garcia e Oliveria (2020) apontam que, na década de 1990, o uso das HQs em sala de aula estava no centro dos debates, pois os documentos legais, os PCNs (1998) e a LDB (1996), abordaram o uso de variadas linguagens nas aulas e a busca pela interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento.

Dessa forma, levando em consideração a legislação vigente, o professor teve a oportunidade de viabilizar o uso das HQs como uma estratégia pedagógica a ser adotada na sala de aula, em que facilita o desenvolvimento de habilidades que são

essenciais para a vida, superando o mero entretenimento.

## 2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS E INCLUSÃO ESCOLAR

Para a construção do marco teórico deste estudo, serão apresentados os conceitos de tecnologias digitais, inclusão escolar e histórias em quadrinhos. Segundo Estabel e Moro (2011), as 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), estas tecnologias estão presentes nos aparelhos de celular, nos *tablets* e ao alcance de uma parcela considerável de pessoas na sociedade. Dessa forma, em virtude da facilidade do acesso às mídias digitais, os professores podem utilizar destas tecnologias para motivar o estudante a produzir os seus próprios vídeos, histórias e jogos.

Na sociedade contemporânea, a apropriação da leitura e da escrita e o acesso à informação são direitos considerados inclusivos, as pessoas que são privadas dessas ações podem ser consideradas excluídas, visto que as tecnologias digitais influenciam as ações e decisões humanas.

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 aos 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 (2000) reafirma o ponto de vista, ao mencionar que ensinar com as mídias pode ser algo promissor, mas é essencial a mudança de paradigmas tradicionais que permeiam o processo de ensino e que afastam professores e alunos.

Para Moran (2012), é preciso que “as tecnologias digitais estejam em mãos de profissionais com mentes abertas e criativas que possam inspirar, motivar e fazer o discente sonhar”.

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 e aumentada.

São estratégias que instigam a curiosidade dos alunos, nessa perspectiva a sala de aula se torna 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 deste 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 à escola, já está familiarizado com o uso das tecnologias digitais, por isso o formato tradicional de ensino não agrada e nem satisfaz sua curiosidade.

Em que se pese os 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 das pessoas, 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.

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, de modo que o país se vê na obrigação de se tornar signatário, com isso a obrigatoriedade de atualizar a documentação vigente.

A legislação educacional passa a incluir práticas pedagógicas que estejam alicerçadas e alinhadas com a concepção inclusiva de educação, na qual 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 (Unesco, 1994), que considera que todos têm direito à educação e ao mínimo necessário de conhecimento (Brandenburg; Lückmeier, 2013).

A concepção de inclusão adotada neste 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), na década de 2000, já alertava para a crise paradigmática que a educação brasileira estava imersa, sinalizava para a necessidade de mudanças e transformações no sistema educacional, na gestão escolar, no currículo, nos planos de ensino, nas ações pedagógicas, em todas as esferas que necessitavam de inovações para que assim se efetivasse a inclusão escolar.

É crucial que transformações ocorram para que sejam consideradas dimensões diversas, mas 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, o conhecimento de todos é essencial 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. Visto que, há várias ferramentas para melhorar o processo de aprendizagem, contribuem para o enfrentamento das barreiras que impedem os alunos com necessidades especiais de frequentarem 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 importantes ferramentas que podem contribuir com a qualidade na educação.

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.

Em suma, 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.

### 2.3 AS HQS COMO RECURSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

As marcas nas cavernas são exemplos de como o homem registrou e comunicou, por meio de desenhos, a sua existência e sua evolução ao longo da história.

As histórias em quadrinhos foram potencializadas por meio do capitalismo, após o século XIX. No Brasil, elas ganham espaço a partir da década de 1990 com a promulgação da LDB (1996) ao citar o uso das HQs de forma pedagógica, assim assume-se a inclusão de diferentes linguagens no processo de aprendizagem (Dias; Silva; Rocha, 2021). Dessa maneira, popularizam-se, alcançam o público adulto, passam a ser encontradas em livrarias, acervos das principais bibliotecas e incorporadas aos livros didáticos (Silva, 2018).

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.

Silva (2018) enfatiza que as histórias em quadrinho são indicadas para serem utilizadas em turmas que apresentem alunos que ainda não conseguem ler com autonomia, por relacionarem a linguagem verbal e a linguagem de imagens. Podem ser usadas nas diversas áreas do conhecimento e aplicadas a conteúdos variados. Nessa direção, as HQs podem ser trabalhadas de forma autoral. Dessa maneira, o estudante resgata os conhecimentos adquiridos com a apropriação do gênero textual e agrega aos conhecimentos 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, provocar debates de temas que estão em voga na sociedade, como questões referentes às deficiências, bem como estimular a socialização e a interação entre os estudantes e os professores.

Um outro aspecto importante do texto é a característica multimodal, pois envolve os gestos, as expressões dos personagens, as imagens, isso implica a criança conseguir ler, isto é, identificar quem é o protagonista da narrativa, as principais características do local onde ocorre o enredo, as ações desenvolvidas pelos personagens por meio da interpretação das imagens.

Da mesma forma, quando a criança apresenta alguma limitação com relação à 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 à 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 e 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.

Dito isso, 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 a 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 o exposto acima, ao mencionarem que o uso das HQs em sala de aula pode 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.

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 a tornar o discente ativo no processo de aprendizagem (Crisostomo; Paiva, 2019).

A seleção cuidadosa das narrativas, aliada a atividades práticas e ao 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.

## 2.4 A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Diante das mudanças que vêm ocorrendo no meio ambiente em escala global, diversos eventos climáticos têm provocado catástrofes e desastres ambientais, o planeta Terra não suporta mais a ação excessiva do ser humano que degrada os recursos naturais, gerando consequências e impactos negativos para a natureza.

Por isso, a educação ambiental se torna um tema de extrema relevância para ser abordado na educação básica, uma vez que é urgente a necessidade de desenvolver a consciência ambiental e a formação de cidadãos responsáveis comprometidos com ações direcionadas à sustentabilidade e à preservação ambiental.

De acordo com Matos e Almeida (2011, p. 54),

Trabalhar a educação ambiental com crianças e jovens nos faz acreditar que ainda há esperança, principalmente no que se refere à mudança da

mentalidade somente capitalista para uma mentalidade ecológica, na qual a natureza passa a ser apreciada e conseqüentemente preservada.

A educação ambiental, embora seja considerada pela BNCC (2018) como um tema contemporâneo transversal, o qual faz parte da macroárea Meio Ambiente, abrange a educação para o consumo. Nesta pesquisa, ele foi assumido como temática central para a criação das HQs.

As temáticas incluídas nas HQs podem englobar a cultura local, a importância de fomentar ações de preservação e conservação do meio ambiente. Se levarmos em consideração o fato de que o município de Araquari abrange uma área, aproximadamente, de 10 km de extensão cobertas por um ecossistema, cuja biodiversidade presente, segundo o Plano Municipal da Mata Atlântica (2021), é sensível à ação do homem, torna-se urgente que essas informações sejam abordadas na escola.

Neste sentido, Lins Júnior (2023) destaca a relevância da educação ambiental no processo inclusivo educacional, visto que, a partir desse conhecimento, é possível travar discussões e tecer reflexões a respeito da relação do ser humano com o planeta, com o intuito de preservar os recursos naturais para as futuras gerações.

As estratégias pedagógicas adotadas vão ao encontro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), disponibilizados pela Agenda 2030 da ONU, a fim de instigar nas crianças o desenvolvimento da consciência ambiental sobre os impactos e danos causados ao meio ambiente e à biodiversidade.

Catunda (2013) pontua o uso de HQs como recurso eficiente para potencializar o processo de ensino e de aprendizagem, devido às características das narrativas, por serem dotadas de onomatopeias e imagens, fato que atrai a atenção dos estudantes e fomenta o estímulo à leitura.

Compartilhando desta premissa, Soares (2022) indica a utilização dos gêneros textuais nas propostas pedagógicas a serem adotados na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, entre eles estão as histórias em quadrinhos como opção.

Assim sendo, a difusão e a expansão do uso das HQs na educação básica estão atreladas ao conhecimento do professor sobre os gêneros textuais, sobre a linguagem que envolve os quadrinhos e a criatividade para incluí-las no processo de aprendizagem.

## 2.5 COMPONENTES PEDAGÓGICOS ESSENCIAIS À APRENDIZAGEM

Neste tópico, serão discutidos dois componentes essenciais fundamentais: a motivação intrínseca e a criatividade, os quais são elementos que participam do processo educacional, de modo que o professor precisa considerar a relevância desses fatores no desenvolvimento humano. Eles estão atrelados ao processo de ensino e aprendizagem, assim, se levados em consideração, podem resultar em êxito na trajetória educacional.

### 2.5.1 A Motivação Intrínseca na Educação

Quando o ser humano apresenta a iniciativa, o desejo de desempenhar ou desenvolver uma ação sem a necessidade de ser recompensado por tal ação, isto é, pelo prazer de resolver um desafio, pela capacidade de se envolver simplesmente pela satisfação pessoal sem receber algo em troca, podemos classificar esse conjunto de características como sendo a motivação intrínseca (Amabile, 2012) - uma força interna que coloca o sujeito em ação.

O professor contemporâneo enfrenta o desafio de manter o aluno motivado, ou seja, sustentar o interesse do estudante pelo conteúdo que está sendo trabalhado. Para alcançar esse objetivo, o docente tem o compromisso de fomentar a autonomia na realização das atividades, favorecer o desenvolvimento interpessoal e fortalecer o sentimento de pertencimento no ambiente educacional (Martinelli, 2016).

Tecendo reflexões sobre a autonomia, Guimarães e Boruchovitch (2004) apontam que essa habilidade, quando estimulada pelo docente, encoraja a tomada de decisões, incentiva a autodeterminação, favorece o sentimento de competência e segurança. Todas essas habilidades se tornarão cruciais para a vivência em sociedade.

As propostas pedagógicas apresentadas pelo docente têm o potencial de estimular a aprendizagem, os recursos utilizados, as estratégias adotadas, o formato da avaliação, o estudante deve ser considerado um ser ativo no processo de aprendizagem (Camargo; Camargo; Souza, 2019).

Diante do exposto, compreende-se que todos os fatores que estão envolvidos no processo de ensino e aprendizagem exercem influência sobre a motivação do

aluno, por isso a sensibilidade do professor para que essa influência seja de forma significativa.

### 2.5.2 A Criatividade

Segundo Amabile (2012), a criatividade envolve o processo de formulação de uma resposta nova, isto é, original a um dado problema ou reformulação a fim de solucionar um desafio presente na sociedade. Para que o indivíduo tenha a capacidade de criar, são necessários alguns aspectos como: a habilidade de domínio (capacidade e conhecimento) a motivação intrínseca, o cognitivo, a personalidade (autodeterminação, persistência, desejo de resolver desafios, entre outros) e o contexto social onde o sujeito está inserido.

A criatividade pode ser estimulada com o desempenho de tarefas em equipes, estímulo a novas ideias e descobertas. O ambiente educacional é o local propício para promover práticas pedagógicas criativas, pois é um meio em que se instiga a cultura.

Na atualidade, ser uma pessoa criativa é algo desejável, visto que os desafios sociais que se apresentam no momento requerem soluções dinâmicas, de modo que o indivíduo consiga relacionar e organizar os conhecimentos advindos das diversas áreas de aprendizagens de forma lógica.

Por isso, Farias (2018) orienta que os projetos pedagógicos precisam contemplar o desenvolvimento da criatividade e a competência da informação para que o sujeito consiga atuar de maneira significativa na sociedade.

A mesma autora afirma que a criatividade é um processo complexo e envolve diversas dimensões tendo como origem o esforço, o trabalho, a dedicação, a cognição e alguns traços de personalidade.

Em síntese, pensar no processo criativo envolve a união entre os aspectos pedagógicos e as características pessoais de cada pessoa, mas é possível influenciar a criatividade humana por meio de ações planejadas.

## 2.6 A CULTURA MAKER

A cultura *maker* é uma abordagem que está sendo inserida na educação paulatinamente, a qual valoriza a experiência prática do estudante, favorece o trabalho em equipe e o estímulo à criação, à invenção, a adotar ideias inovadoras, à construção

do pensamento crítico, à resolução de desafios e à utilização dos recursos tecnológicos (Paula; Martins; Oliveira, 2021).

Para além desses aspectos, trabalhar com a perspectiva *maker* na educação contribui para o desenvolvimento de algumas habilidades sociais, a autonomia, a melhora da comunicação e a valorização do protagonismo do estudante.

A cultura *maker* é uma abordagem que se alinha às competências abordadas pela BNCC (2018) e às exigências da sociedade contemporânea (Ribeiro Neto *et al.*, 2023).

Ademais, essa abordagem prioriza o desenvolvimento de atividades educacionais dinâmicas, sendo assim o estudante consegue aplicar os conhecimentos teóricos advindos dos conteúdos e das disciplinas curriculares tornando a aprendizagem mais significativa.

A educação *maker* prevê a aplicabilidade da interdisciplinaridade na criação de projetos, uma vez que, para sanar desafios complexos, é preciso reunir leis e conceitos oriundos das diversas áreas do conhecimento. Por isso, a necessidade de adotar práticas pedagógicas que priorizem o trabalho em equipe.

Portanto, a adoção da abordagem *maker* na educação influencia e promove a inovação, a criatividade e a resolução de problemas, habilidades essenciais requeridas no século XXI, e que não serão alcançadas com a educação tradicional.

### 2.6.1 A perspectiva construcionista aplicada à aprendizagem

A abordagem construcionista norteada pelas ideias de Seymour Papert destaca a necessidade de o ambiente educacional ser propositor do “aprender-fazendo”, isto se traduz na intencionalidade do professor manifestada no planejamento, na formulação de objetivos claros e na adoção de estratégias condizentes com a aprendizagem ativa, criativa e colaborativa.

Segundo Papert e Harel (1991), ao provocar o aluno com envolvimento em projetos que enfatizam a autoria, ele precisa aplicar os conceitos e ideias aprendidos por meio das disciplinas curriculares, o que requer um esforço cognitivo mais profundo para exteriorizar tais conhecimentos, pois a aplicação prática exige a compreensão dos conteúdos de forma interdisciplinar.

Com as diversas mudanças que ocorrem diariamente na sociedade, os desafios surgem na mesma proporção. Por isso, os mesmos autores manifestam a

importância de desenvolver na escola atividades que promovam o trabalho em equipe, nas quais os estudantes compartilham os conhecimentos, as ideias, aprendem juntos e buscam soluções de forma coletiva para os problemas que afligem o contexto social dos indivíduos. Dessa maneira, os autores constatam que a aprendizagem é um processo sociointeracionista.

A educação embasada na perspectiva criativa está sujeita a intencionalidade pedagógica e a organização sistemática do currículo, são ações fundamentais que precisam estar alinhadas às concepções educacionais propostas pelas pesquisas contemporâneas. Para além do papel da escola em impulsionar o processo criativo do aluno, o ambiente não formal pode ser propício ao enriquecimento da criatividade (Farias, 2020).

Em suma, o construcionismo representa uma mudança de paradigma na educação, colocando o estudante como protagonista no processo de aprendizagem. Ao invés de ser um mero receptor de informação, o aluno é estimulado a participar ativamente da construção do conhecimento, interagindo com seus pares e desenvolvendo suas habilidades criativas. Essa abordagem promove um aprendizado mais significativo e engajado, preparando o estudante para os desafios do mundo contemporâneo.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta pesquisa, adotou-se o uso de questionários a partir das histórias em quadrinhos como forma de coletar informações. Foram usados quadros e gráficos para apresentar e exemplificar os dados.

Um quadro foi construído a partir de alguns critérios dispostos na BNCC (2018), a qual norteou a interpretação dos dados.

A abordagem adotada neste estudo é quanti-qualitativa, pois acredita-se que essa perspectiva seja a mais completa para o estudo em questão e consiga abarcar os diversos fatores que envolvem a aprendizagem humana.

A concepção quantificável permite apresentar os dados numéricos concretos, já a qualificação extrapola a dimensão palpável e pode indicar informações a respeito do interesse pelas HQs, pelos temas e conteúdos abordados.

A abordagem quanti-qualitativa, segundo André (2013), pode ser utilizada em uma pesquisa educacional quando pretende-se analisar um grupo ou fenômeno específico considerando suas múltiplas dimensões.

A pesquisa científica é um conjunto de ações sistematizadas que tem o objetivo de compreender problemas e fenômenos que estão presentes na sociedade, para isso, há necessidade de trilhar um percurso metodológico baseado no rigor científico para elencar possíveis respostas (Souza; Santos, 2020).

Para conquistar os objetivos propostos, a presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso. Nesse tipo de estudo, segundo Gil (2009), realiza-se a coleta e análise de documentos; no caso desta pesquisa, recorreremos às informações contidas no Projeto Político Pedagógico (2018), na Matriz Curricular de Ensino do Município (2020) e na BNCC (2018), para conhecer o contexto social, no qual a escola está inserida, a fim de extrair informações relevantes sobre a ampliação das práticas de leitura através da diversidade de gêneros textuais.

Nesta direção, Gil (2009) destaca as etapas para o estudo de caso: a formulação do problema, primeira etapa da pesquisa, que deriva da reflexão das bases bibliográficas sobre o problema a ser estudado; e a segunda, que é a definição da unidade-caso, ou seja, o fenômeno a ser estudado, que pode ser um indivíduo, um grupo, ou uma organização. Já a terceira etapa envolve a determinação do número de caso, a definição do caso ou casos que serão estudados.

Desse modo, neste estudo, busca-se abordar a área de linguagens da Língua Portuguesa, leitura e escrita, em um contexto das histórias em quadrinhos, com foco

no processo de ensino e de aprendizagem da linguagem, pois, segundo Vygotsky *et al* (2010), a linguagem é uma invenção humana que desempenha um papel essencial na organização e desenvolvimento do pensamento humano.

O percurso metodológico escolhido considerou o objetivo geral da pesquisa e o que preconiza a Base Nacional Comum Curricular (2018), a saber, os dois primeiros anos do ensino fundamental são direcionados ao processo de alfabetização, de modo a promover a apropriação do sistema de escrita aliado ao desenvolvimento da capacidade de leitura e a oportunizar práticas de letramentos diversificados.

Nos anos seguintes à escolarização, a criança vai consolidar o que já aprendeu nos dois primeiros anos, expandir a capacidade cognitiva por meio da ampliação das práticas de linguagem de acordo com o seu interesse e sua experiência nas relações interculturais com os seus pares, na vida em sociedade, na relação com a natureza e a interação com as tecnologias, até finalizar o ensino fundamental (BNCC, 2018).

### 3.1 POPULAÇÃO E AMOSTRA

O universo populacional da pesquisa foi a sala do 3º ano de uma escola pública do município de Araquari. Neste sentido, para a seleção da amostra, utilizou-se como critério de inclusão todos os estudantes da turma, como critério de exclusão não foi adotado nenhum.

A amostra inicial foi composta por 10 participantes, 2 com Transtorno do Espectro Autista (TEA), cujos responsáveis assinaram o TCLE. Entretanto, um participante não compareceu no dia da aplicação do pré-teste, impossibilitando a consideração dos dados nas demais fases, ficando a amostra com 9 participantes. As demais são crianças neurotípicas.

Vale ressaltar que, embora os riscos sejam mínimos, existe a possibilidade de constrangimento, bem como alguns dos participantes podem se negar a responderem aos questionários por fadiga, insegurança e desinteresse em relação ao tema. 15 responsáveis se negaram a assinar o TCLE, não autorizando assim a participação dos estudantes.

A aplicação da pesquisa significa a oportunidade de produção de conhecimento e aprofundamento teórico, tanto para a qualificação da educadora,

quanto também para subsidiar políticas de formação continuada de professores, na perspectiva inclusiva.

### 3.2 LOCAL DE ESTUDO

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública de um município de Santa Catarina, situada em um bairro residencial, onde há muitos comércios e indústrias, e residem trabalhadores desse setor. O atendimento escolar é organizado em três períodos: matutino (das 07h às 10h30), o intermediário (das 10h45 até às 14h15) e o vespertino (das 14h30 até às 18h). O recreio tem duração de 15 minutos. A escola atende aos anos iniciais do ensino fundamental com capacidade para receber em média 395 crianças por turno.

Na instituição escolar, a organização está disposta da seguinte maneira: Associação de Pais e Mestres-Professores, uma diretora e diretora-adjunta, um administrador escolar, 2 supervisores, 2 orientadoras, 6 serventes e, em média, 31 professores.

A estrutura física do local está dividida em: 16 salas: 4 banheiros, 2 para os professores e 2 para os alunos, 1 biblioteca, 1 sala para a direção, 1 para a secretaria, 1 para orientação e supervisão, 1 sala para professores, 1 cozinha, 1 refeitório, 1 quadra poliesportiva, 1 pátio e espaço para confraternização dos alunos.

A escolha por esta instituição de ensino ocorreu pelo fato de ser uma escola integrante da rede municipal, onde a pesquisadora atua. Além disso, sobre a temática escolhida, ressalta-se que as dificuldades relacionadas à leitura são frequentes na educação pública brasileira e podem ser comprovadas pelos resultados apresentados pelo Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA, 2022, p. 13): “50% dos estudantes brasileiros não têm o nível básico em leitura, considerado pela OCDE como o mínimo para exercer sua plena cidadania”.

Diante do exposto, é crucial pensar na habilidade referente às práticas de leitura como uma forma de inclusão escolar, a leitura eficiente é essencial para finalizar o ciclo de alfabetização que deve ocorrer até o 2º ano do ensino fundamental, segundo a BNCC (2018).

Essa habilidade é fundamental para a constituição do indivíduo social, pois a aprendizagem da leitura vai subsidiar toda a trajetória educacional do estudante, por isso, é crucial que essa etapa educacional seja consolidada a partir de práticas pedagógicas inovadoras que visem à aprendizagem ativa, à apropriação do

conhecimento para além do ambiente educacional, à formação de um ser autônomo e que seja capaz de responder aos desafios do século XXI.

O contato com a escola foi realizado pessoalmente pela pesquisadora, com apresentação da proposta de pesquisa, bem como solicitando a devolutiva do Termo de Autorização Institucional em papel timbrado e assinado pela chefia imediata. Na sala de aula, a pesquisadora, em parceria com a professora regente, leu os documentos e explicou todas as etapas do estudo, convidando os alunos a participarem da pesquisa, com a entrega do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para assinatura dos responsáveis.

Por se tratar de uma pesquisa cujos participantes têm entre 7 e 8 anos de idade, o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) foi apresentado e assinado pelos estudantes.

### 3.3 MÉTODOS E INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

O pré-teste foi construído por meio da plataforma Canva e consistiu no desenvolvimento de uma HQ referente ao tema "Poluição Marinha", composto por 8 questões, entre elas 3 perguntas objetivas e 5 questionamentos para serem respondidos de forma descritiva, tendo como base a interpretação do texto e das imagens dos quadrinhos. No apêndice 1, encontra-se o pré-teste na íntegra.

Figura 1 - Pré-teste


 UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
 PROFISSIONAL - PROFEI



**INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS**

**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

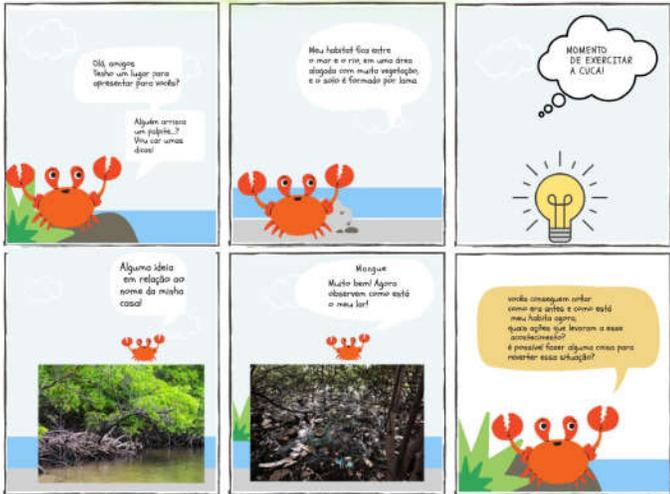
**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

**Atividade 1**

1) LEIA A HISTÓRIA EM QUADRINHO E RESPONDA DE ACORDO COM A NARRATIVA O QUE SE PEDE.

**POLUIÇÃO MARINHA!**



Fonte: Elaboração própria a partir do Canva, 2023. Imagem do Mangue: Brasil Escola – UOL, 2023.

Na sala, a pesquisadora e a professora regente explicaram para a turma como deveriam proceder na resolução do pré-teste, todas as questões foram lidas uma a uma; quando necessário, os devidos esclarecimentos foram feitos para que as crianças conseguissem compreender o objetivo da atividade. Na sequência, ocorreu a intervenção pedagógica, elaborada a partir da necessidade da turma, composta por 3 atividades organizadas da seguinte maneira: na atividade da aula 1, foi aplicada

uma folha com 4 balões onde a criança deveria escrever a função ou utilização do dele.

Figura 2 - Atividade nº 1



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA - PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



**ATIVIDADE AULA 1**

**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

1) ESCREVA A FUNÇÃO DE CADA BALÃO.

 <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-top: 10px;"/>	 <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-top: 10px;"/>
 <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-top: 10px;"/>	 <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-top: 10px;"/>

Fonte: Elaboração própria a partir do Canva, 2023.

A atividade da aula 2 foi composta por uma narrativa formada por 4 quadrinhos, a partir da interpretação das imagens, a criança deveria criar o diálogo para compor os balões.

Figura 3 - Atividade nº 2



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



### AULA 2

**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

1) A PARTIR DA LEITURA DAS IMAGENS INICIAIS, CRIE A NARRATIVA COM O TEMA PRESERVAÇÃO AMBIENTAL



Figura 1: Fonte: imagens do CANVA

Fonte: Elaboração própria a partir do Canva, 2023.

A atividade da aula 3 consistiu na realização de um desenho resultante da visualização de um vídeo sobre a preservação do meio ambiente.

Figura 4 - Atividade nº 3



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



### AULA 3

**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

1) A partir da visualização do vídeo , CRIE um desenho de acordo com o tema **Preservação Ambiental**



Fonte: Quadro retirado do CANVA.

Ao final, ocorreu a aplicação do pós-teste, contendo uma história em quadrinhos em que o participante deveria responder a 7 questões de forma descritiva. Convém destacar que todas as atividades propostas foram criadas com o apoio da plataforma digital Canva. No apêndice 2, encontra-se o pós-teste na íntegra.

Figura 5 - Pós-teste



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

OBSERVE ATENTAMENTE A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E RESPONDA



Fonte: Elaboração própria a partir do CANVA (2023).

### 3.4 MÉTODO DE ANÁLISE DE DADOS

Foi realizada uma análise comparativa entre os dados coletados no início (pré-teste) e no final da aplicação da pesquisa (pós-teste). Em uma análise quantitativa, pode-se elencar a média geral de acertos da turma em cada questão, apresentá-los em forma de quadros; para cada questão, será atribuída uma legenda, a saber: C- referente às habilidades que estão consolidadas, ED - em desenvolvimento e A - ausente.

Para a verificação das questões respondidas, a BNCC (2018) foi o elemento norteador para analisar os dados coletados.

Quadro 3 - Critérios estabelecidos pela BNCC

Objetivo de conhecimento	Habilidade	Resposta esperada
Estratégia de leitura	<b>(EF35LP04)</b> Indicar informações implícitas e explícitas nos textos lidos.	Caranguejo
Construção do sistema alfabético e da ortografia	<b>(EF01LP05)</b> Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.	Caranguejo
	<b>(EF03LP01)</b> Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).	
Leitura de imagens em narrativas visuais	<b>(EF15LP14)</b> Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	Poluição Ambiental do ambiente marinho

Fonte: Adaptado pela autora a partir da BNCC (2018).

Esse quadro serviu de referência para avaliar a performance dos participantes da pesquisa, cada questão exigiu uma resposta que estivesse em consonância com a habilidade mencionada. Como exemplo: a pergunta nº 4), “Quem é o personagem principal da história em quadrinhos?”, tinha como resposta desejada a palavra caranguejo, que não é mencionada em nenhum quadrinho da história; no entanto, ao responder corretamente, infere-se que o participante foi capaz de identificar uma informação implícita, por meio da leitura das imagens, assim sendo, essa habilidade já está consolidada.

### 3.5 DESCRIÇÃO E EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES

A fim de complementar o estudo, uma segunda etapa teve início: a pesquisa de campo pela aplicação do pré-teste construído com o auxílio do Canva. Neste sentido, a intervenção pedagógica foi planejada de forma conjunta com a professora

regente, produzida pela pesquisadora 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, dividida em 4 aulas de 39 minutos que ocorreram na sala.

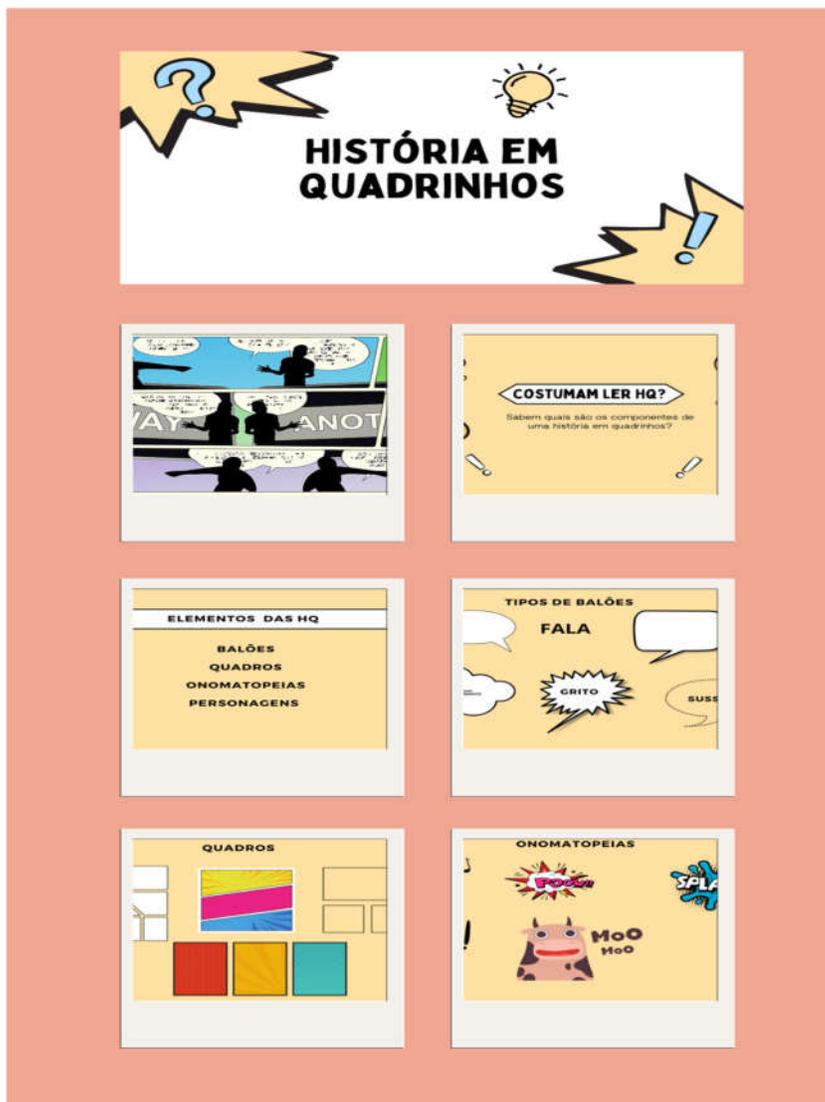
Quadro 4 - Sumário das atividades desenvolvidas

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

Fonte: A autora.

O tema da primeira aula foi organizado no formato de slides e versou sobre as HQs, os elementos textuais básicos que compõem uma narrativa e 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 6 - Aula 1: Componentes da HQ



Fonte: A autora.

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.

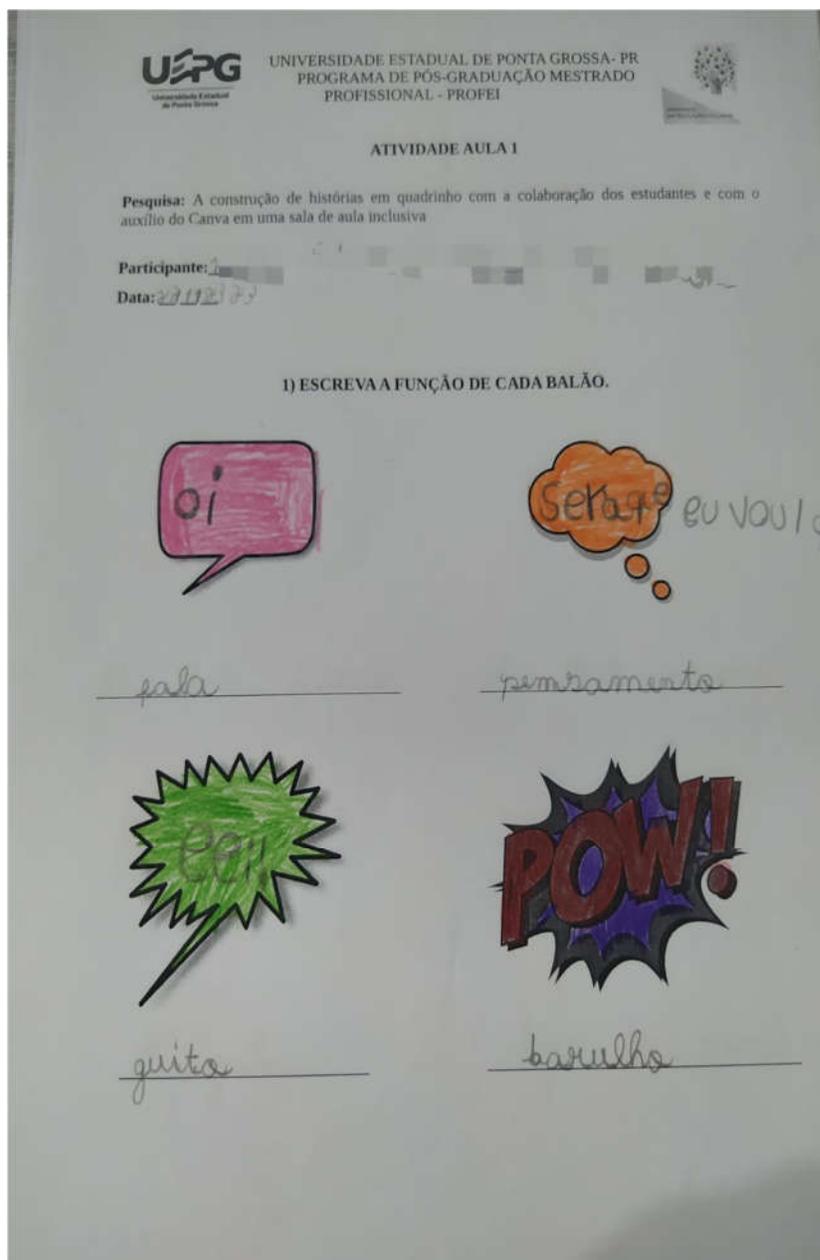
Figura 7 - Registro da entrega da atividade nº 1



Fonte: Arquivo pessoal.

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, interagiu, enquanto a pesquisadora apresentava o tema, questionavam, faziam colocações.

Figura 8 - Resposta do participante PI



Fonte: Arquivo pessoal.

Quando perguntado sobre os componentes das HQs, remeteram-se à pontuação - vírgula, ponto final, interrogação e exclamação. As onomatopeias também chamaram a atenção, entretanto, foi percebido que a nomenclatura da palavra 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, construir os diálogos dentro dos balões; percebe-se o caráter lúdico presente na realização da proposta por meio dos 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 de acordo com o interesse dos participantes e com a indicação das temáticas pela professora regente.

Desta forma, na segunda aula, foram incluídas na atividade a leitura de imagens e a escrita de diálogos nos balões, visando a dar continuidade ao tema preservação ambiental, tema este que já estava pré-definido no projeto de pesquisa. Foi trabalhado o assunto solo por meio da apresentação de slides novamente confeccionados na plataforma Canva.

Figura 9 - Aula sobre a importância do solo



Para que serve o solo?  
Moradia , construção ,  
agricultura, pecuária .



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



Uso excessivo  
De fertilizantes,  
desmatamento, queimadas,  
descarte de lixo incorreto



Nos últimos dias temos visto as  
reportagens na TV , que alertam  
para os deslizamentos de terra



Porque isso  
acontece?






Fonte: Elaboração própria a partir do CANVA (2023).

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, que precisa ser aperfeiçoada.

Figura 10 - Resposta do participante PB

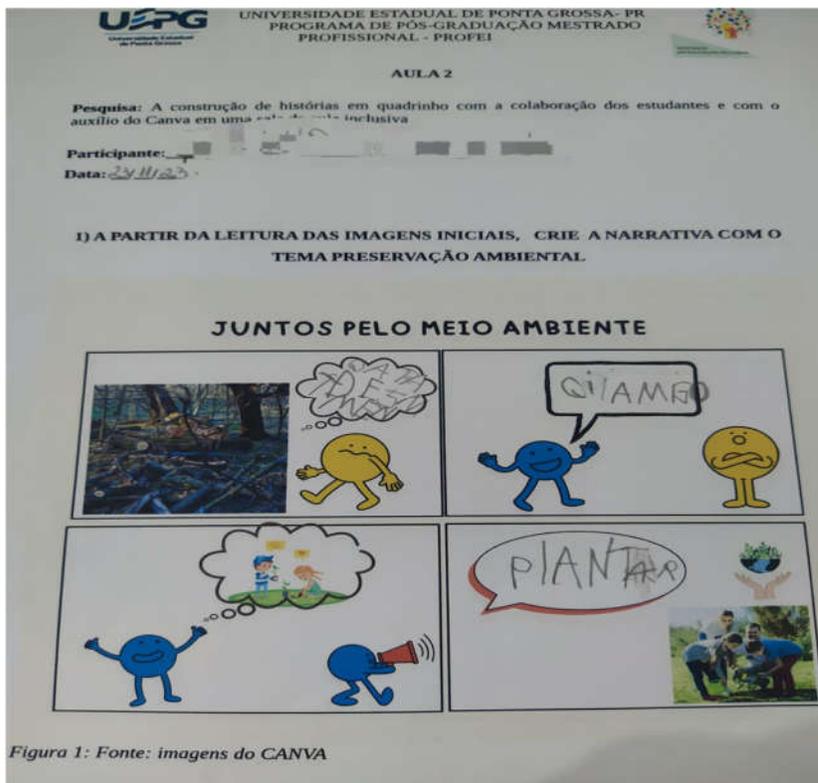


Figura 1: Fonte: imagens do CANVA

Fonte: Arquivo pessoal.

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.

Figura 11 - Registro da realização da atividade nº 2



Fonte: Arquivo pessoal.

O assunto supracitado abordou a questão do desmatamento, do deslizamento de terras, devido à degradação do solo, foi contextualizado com o fato ocorrido no dia, quando foi noticiado que, na cidade de Gramado-RS, rachaduras haviam ocorrido no solo do município, gerando o desabamento de alguns prédios e interdição de alguns locais.

Durante a explanação do tema, algumas crianças interagiram mais que as outras. A professora regente utilizou o instrumento de coleta de dados como atividade avaliativa para as disciplinas de geografia e ciências, assim receberam uma nota para compor a média final. Segundo ela, a atividade estava muito bem estruturada levando a turma a pensar para responder, complementando o aprendizado do tema preservação ambiental.

Dito isso, perguntei sobre a reprovação. Então, ela respondeu “somente falta reprova, a avaliação é descritiva para os alunos públicos-alvo da educação especial”. Segundo a professora, se a criança consegue se expressar de alguma forma, como por exemplo: desenhos, é uma forma de avaliação. A abordagem seguida pela escola é prevista na LDB (1996) quando menciona a adoção de ações e condutas específicas para atender o público-alvo da educação especial.

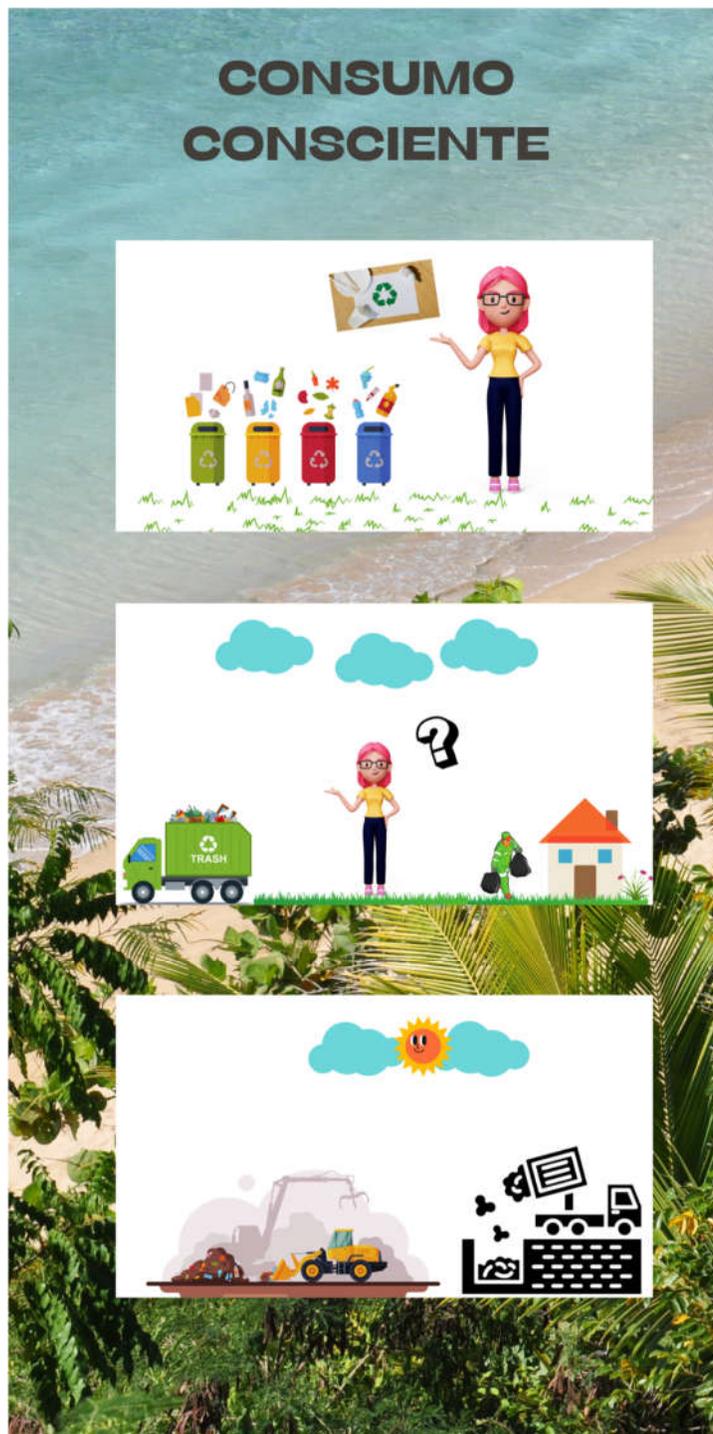
A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), no art. 59., menciona que os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação: currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender às suas necessidades;

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.

Durante a execução da pesquisa de campo, foram observadas algumas dificuldades no uso da tecnologia, como: espelhar a tela do computador na *Smart TV*, conexão com a internet instável, fazendo com que o uso do Canva fosse prejudicado. Diante disso, 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 ele 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, que abordou aspectos do aterro sanitário. Esse material foi preparado com o intuito de realizar uma revisão, pois o conteúdo referente à coleta seletiva já tinha sido trabalhado na sala.

Figura 12 - Aula sobre o consumo consciente



Fonte: Imagens do vídeo.

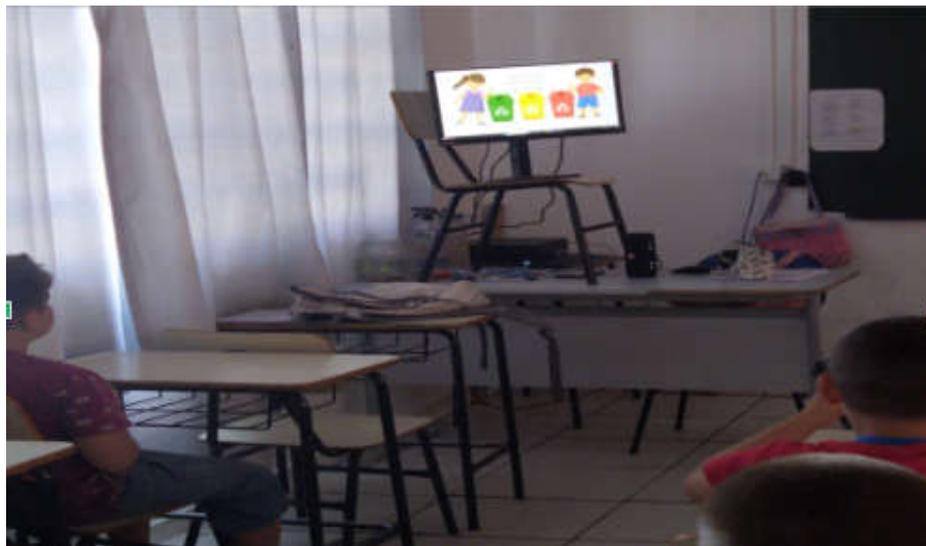
Figura 13 - Continuação do vídeo



Fonte: Imagens do vídeo.

Os participantes interagiram e falaram sobre a coleta dos resíduos orgânicos. Um participante falou que era a voz do *Google* que estava sendo utilizada na narração do vídeo.

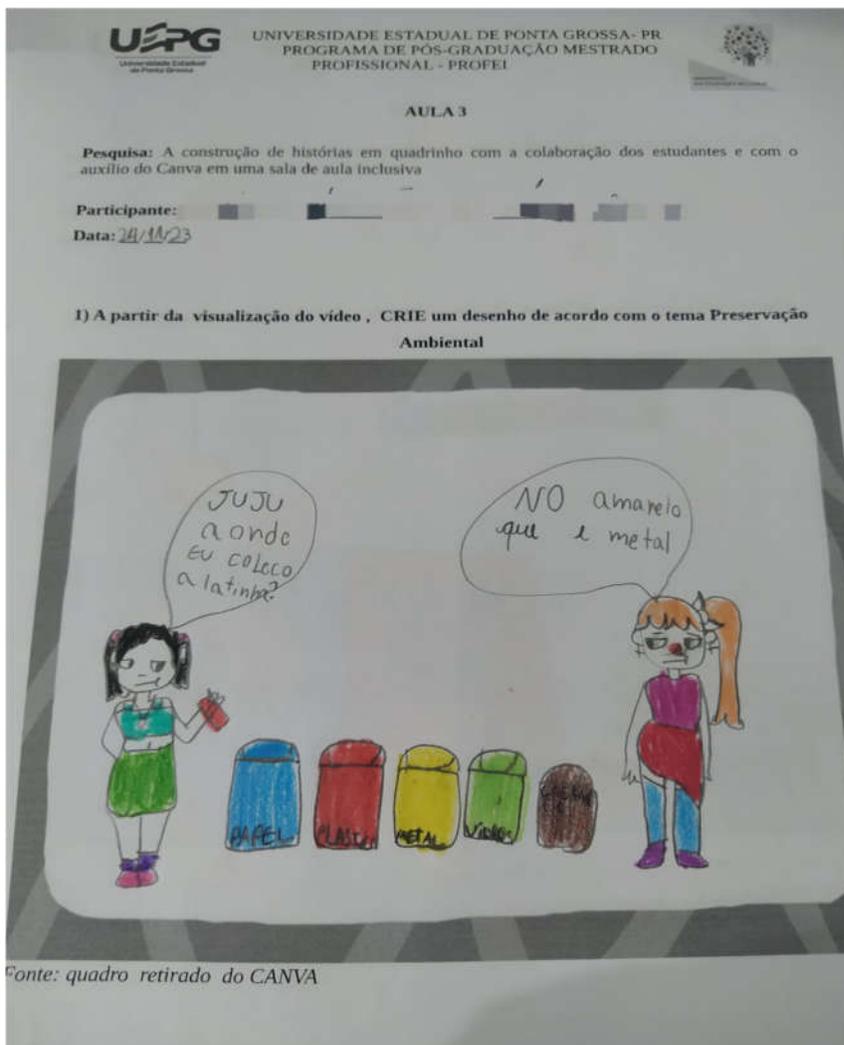
Figura 14 - Exibição do vídeo em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal.

Como atividade, as crianças criaram um desenho referente à apresentação do assunto. A intervenção durou cerca de 45 minutos. Falaram sobre o corte das árvores e o desperdício de papel, que gera custo, dinheiro.

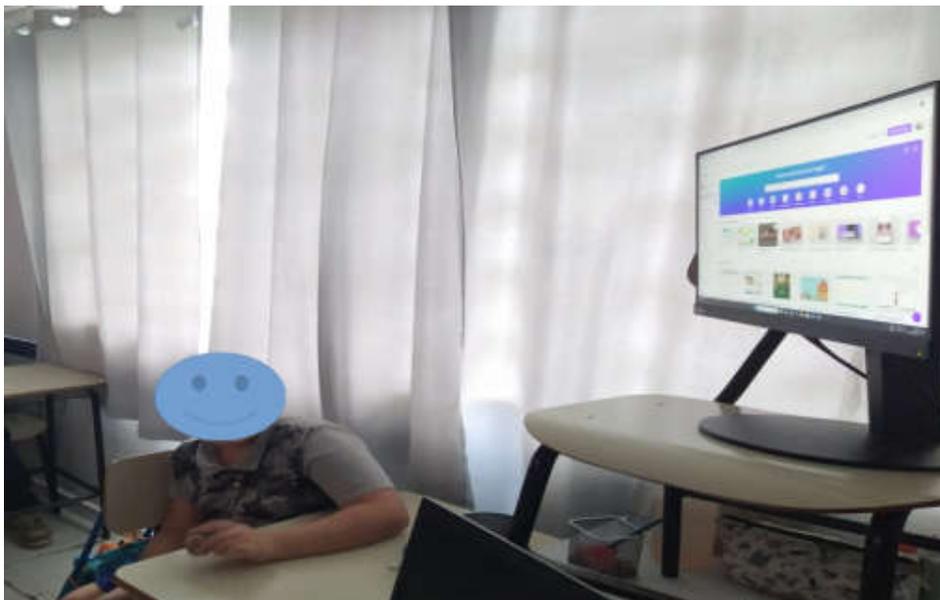
Figura 15 - Resposta do Participante PH



Fonte: Arquivo pessoal.

Na quarta aula, foi apresentada à turma a ferramenta utilizada para produzir todo o material da pesquisa, a 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 16 - Apresentação do Canva



Fonte: Arquivo pessoal,

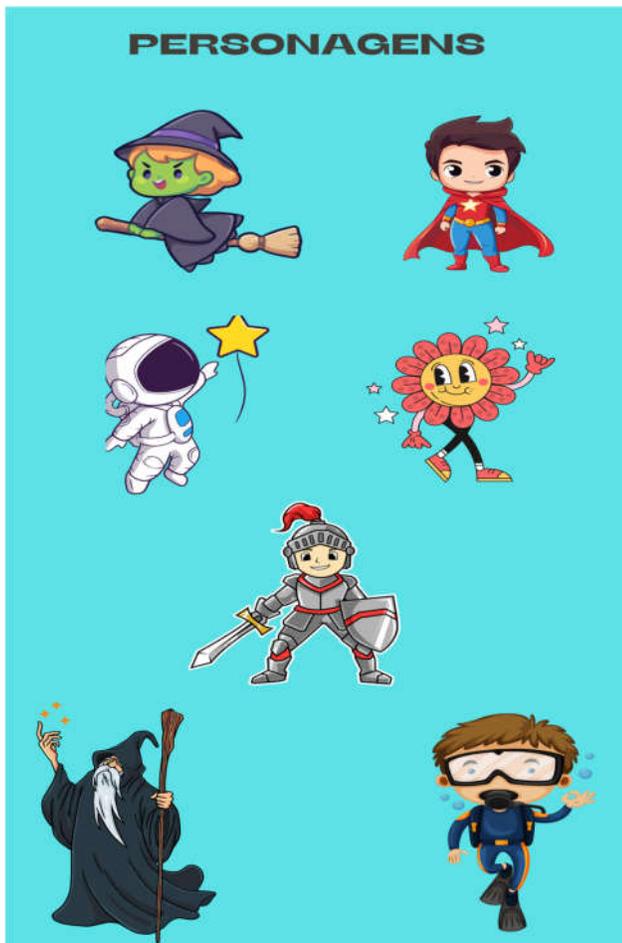
Apresentação para a turma da plataforma digital Canva, na qual foi construído todo o material trabalhado em sala durante a aplicação da pesquisa. Apontou-se as opções de quadros para criar uma HQ, os balões e os personagens que estão disponíveis na própria plataforma. Duas crianças já a conheciam, uma participante mencionou que a mãe já utilizava nos trabalhos da faculdade, e uma outra estudante disse que ela mesma já usou no celular.

Figura 17 - Quadros e balões



Fonte: Elaboração própria a partir do Canva, 2024.

Figura 18 - Personagens



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 e instabilidade, bem como ressaltou que 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.

### 3.6 TECNOLOGIA DIGITAL UTILIZADA: CANVA

O Canva é uma plataforma de criação gráfica *online*, que funciona como um *software* de navegador *web* ou *App* para dispositivos móveis, que permite criar

designs, utilizar centenas de *templates* e usufruir de diversas ferramentas de edição, capaz de criar gráficos de mídia social, *gifs*, histórias em quadrinhos, apresentações, pôsteres, *slides*, criar e inserir vídeos, utilizar a inteligência artificial, imagens de outras plataformas e desenvolver atividades em equipe.

Por causa dessas funcionalidades, o Canva foi escolhido como recurso digital para ser utilizado no desenvolvimento da pesquisa, ao invés de outros recursos como o *software* HagáQuê. Ademais, o Canva possui design inovador, dinâmico e atrativo, e, para acessá-lo, basta localizá-lo no *Google*.

Já o *software* HagáQuê exige um outro formato de trabalho, pois é necessário que seja feito *download* e na sequência a instalação na máquina.

Para além dos aspectos mencionados, o Canva disponibiliza uma versão gratuita para a educação e viabiliza diversos modelos de quadrinhos, personagens e *templates* editáveis, favoráveis à criação de materiais personalizados que atendam às demandas educacionais.

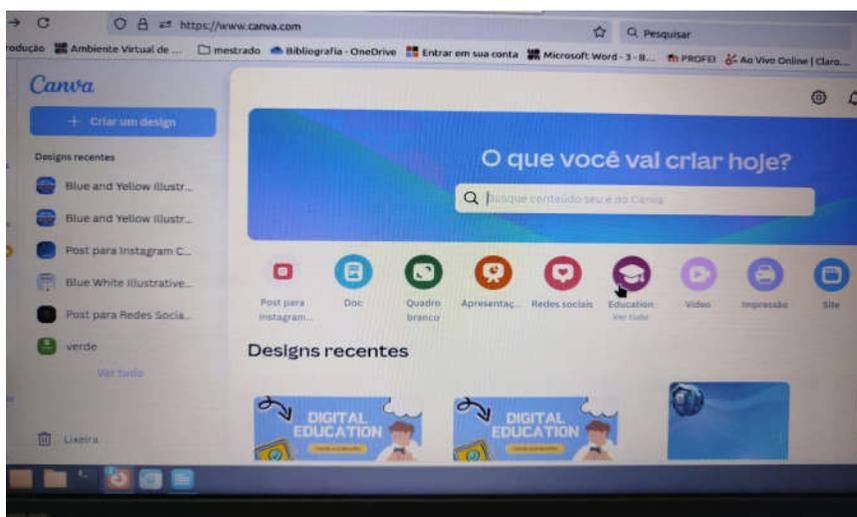
Essa plataforma apresenta um potencial de ferramenta inovadora, ao trabalhar com a criança a construção de uma HQ, instiga-se a produzir o diálogo dos balões, pode compartilhar com os colegas, como é uma plataforma intuitiva é possível editar textos de forma simples. Além disso, há possibilidade de formar equipes de trabalho, o que favorece o desenvolvimento da criatividade e da colaboração entre os estudantes.

Existem inúmeras possibilidades de se trabalhar com esse recurso na educação, o professor precisa colocar em ação a criatividade para utilizá-lo da melhor forma, como exemplo: lançar desafios, sugerir que cada equipe crie uma narrativa ilustrativa para compor um *e-book* interativo de HQs e compartilhar nas redes sociais.

Tendo em vista as facilidades de trabalhar com o Canva, o produto educacional desta pesquisa é um material didático instrucional que apresenta ao professor as funcionalidades e a facilidade para incluir a ferramenta nas práticas pedagógicas que se caracterizam como inovadoras.

A seguir, serão apresentadas algumas funcionalidades e potencialidades do Canva:

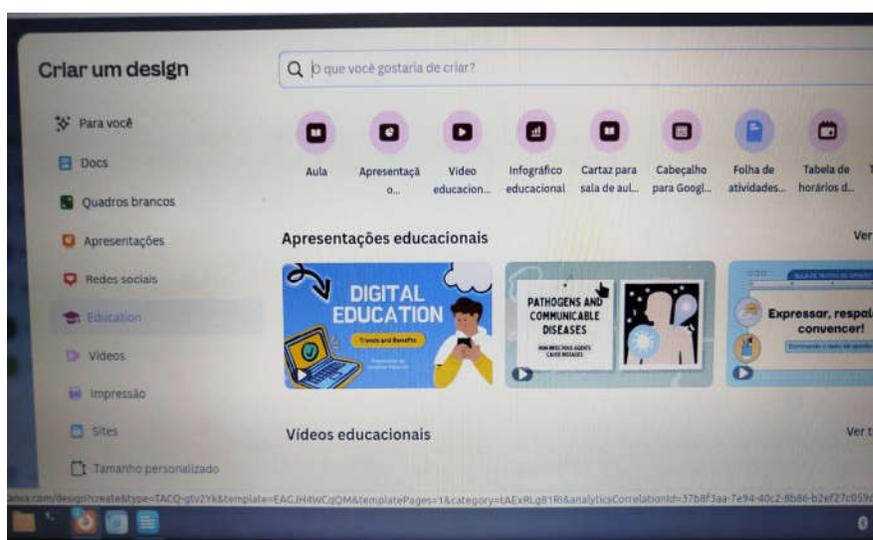
Figura 19 - Ícone Education



Fonte: A autora.

Ao clicar no ícone *Education*, abre uma interface com diversas possibilidades para criar um design voltado à educação.

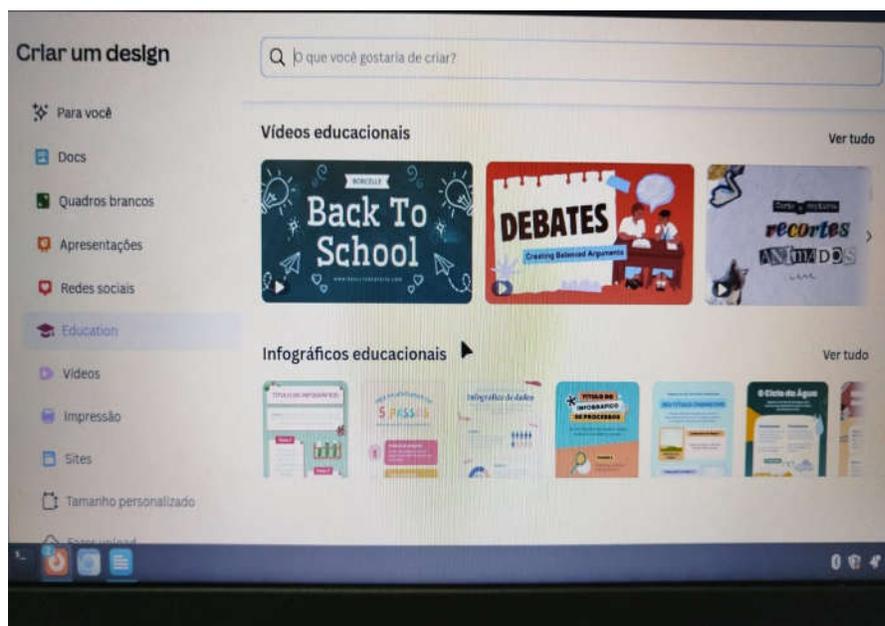
Figura 20 - Apresentação educacional



Fonte: A autora.

Possibilidade de realizar apresentação em um *template* educacional.

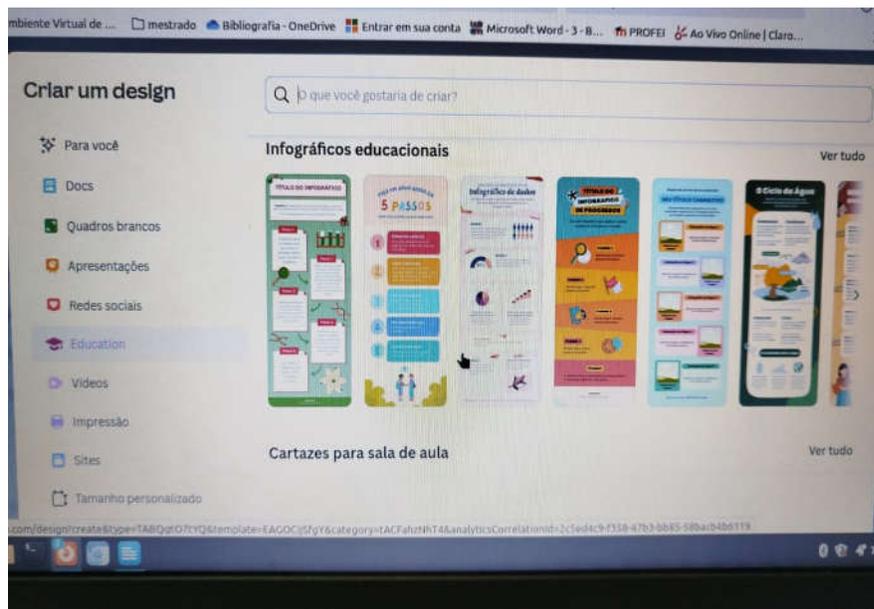
Figura 21 – Criar um vídeo educacional



Fonte: A autora.

Design variado para criar um vídeo educacional.

Figura 22 – Infográfico educacional



Fonte: A autora.

*Templates variados para criar infográfico educacional.*

## 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISES DOS DADOS

A análise dos dados foi realizada de acordo com a abordagem proposta pela Base Nacional Comum Curricular (2018). A identificação do conhecimento prévio sobre a habilidade referente à leitura e à escrita em que a turma se encontra teve como objetivo orientar o desenvolvimento das atividades previstas durante a intervenção pedagógica e elevar o nível da capacidade leitora para alcançar o patamar considerado ideal, em que a leitura seja eficiente, autônoma e competente. Segundo Ferreira (2017a), a leitura é um processo de relacionar informações de natureza variada a fim de extrair significado linguístico.

Realizou-se uma análise comparativa entre os dados coletados no pré-teste e ao final da intervenção, no pós-teste. Em uma análise quantitativa, pode-se elencar a média de acertos geral da turma em cada questão e apresentá-los em forma de quadros e gráficos.

As respostas dos estudantes foram analisadas individualmente seguindo os critérios estabelecidos pela BNCC referente ao 3º ano do ensino fundamental, que engloba as práticas de leitura e escrita, por isso foi construído um quadro com os objetivos referentes à leitura e à escrita para subsidiar a análise das respostas dos estudantes.

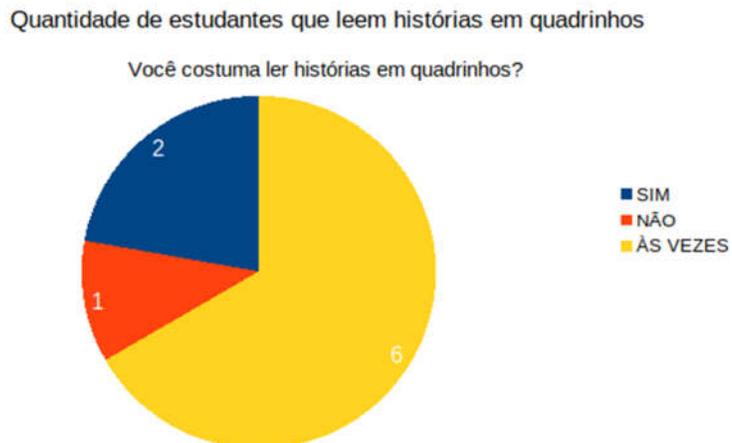
Em relação ao pré-teste composto por 8 perguntas, 9 estudantes participaram respondendo à seguinte pergunta: você costuma ler histórias em quadrinhos? Conforme representado no quadro 4 e indicado pelo gráfico 1, 2 dos estudantes responderam sim, 1 respondeu não e 6 responderam que às vezes leem histórias em quadrinhos.

Quadro 5 - Quantidade de participantes

Participantes	Sim	Não	Às vezes
9	2	1	6

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 1 - Quantidade de estudantes que leem HQ



Fonte: A autora (2024).

Esse dado pode indicar que as crianças não adquiriram o hábito ou o costume de ler histórias em quadrinhos, isso pode estar atrelado à falta ou ao pouco estímulo em relação à leitura. Não ler de forma assídua ou contínua pode ser uma condição que impacta o processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

O quadro 5 e o gráfico 2 referem-se às respostas dos 9 participantes à seguinte pergunta: você gosta de ler histórias em quadrinhos?

Quadro 6 - Participantes que gostam de ler HQ

Participantes	Sim	Não
9	7	2

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 2 - Quantidade de estudantes que gostam de HQ



Fonte: A autora (2024).

No universo de 9 participantes, 7 estudantes gostam de ler HQ e 2 mencionam que não gostam de ler esse gênero textual. Diante dos dados, fica evidente que as HQs poderiam ser trabalhadas nas diferentes áreas do conhecimento, uma vez que as tecnologias digitais favorecem a criação e o compartilhamento dessas narrativas com os estudantes.

A pergunta 3 questiona se os estudantes já leram alguma HQ que aborda o tema Preservação ambiental, todos responderam que sim. O quadro 6 e o gráfico 3 confirmam esse dado.

Quadro 7 - Participantes que já leram HQ com o tema Preservação Ambiental

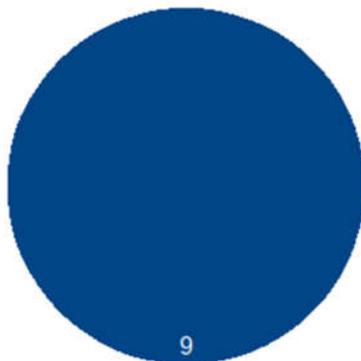
Participantes	Sim	Não
9	9	0

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 3 - Quantidade de participantes que já leram uma HQ sobre Preservação Ambiental

Quantidade de participantes que já leram uma HQ sobre a  
Preservação ambiental

Leu alguma HQ que aborda o tema Preservação Ambiental ?



Fonte: A autora (2024).

Nesse caso, o resultado indica que todos os participantes responderam que sim, acredita-se que eles tenham considerado a leitura da HQ do pré-teste para responder à pergunta. Desse modo, o questionamento pode ter sido mal formulado, pois a ideia era investigar uma experiência prévia desse gênero textual e com o tema preservação ambiental.

A pergunta induziu o público-alvo a responder “sim”. Ao refletir sobre a questão, o questionamento poderia ser formulado de outra maneira: “Tem conhecimento sobre a HQ? Qual tema?” A pergunta deveria ter sido organizada melhor, sem enviesamento.

As próximas 5 perguntas demandam respostas escritas, por isso precisam ser analisadas seguindo os critérios estabelecidos pela BNCC (2018), que estão expostos no quadro 3.

A pergunta número 4 refere-se à seguinte questão: quem é o personagem principal da narrativa? Tal pergunta requer, por parte dos participantes, habilidades para identificarem a informação implícita e escreverem a resposta. Todos os 9 conseguiram identificar o protagonista da narrativa, no entanto, quanto à análise da escrita da palavra, ocorreram alguns equívocos no que diz respeito ao estabelecimento da correspondência grafema-fonema. Isso revela que a habilidade mencionada pela BNCC (2018) (EF03LP01) - Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas - ainda está em

desenvolvimento - ED.

Quadro 8 - Escrita da palavra pelos participantes

Participantes	Escrita correta	Escrita com erros
9	4	5

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 4 - Análise da palavra caranguejo



Fonte: A autora (2024).

Ao analisar a escrita da palavra caranguejo, fica explícito, por meio dos dados apresentados no gráfico, que 4 participantes escreveram a palavra corretamente e 5 escreveram com algum desvio na grafia, cometeram algum equívoco, apresentando dificuldades referentes à ortografia, o que pode ser entendido como uma habilidade ainda em desenvolvimento - ED.

A pergunta nº 5 questiona: qual é o local em que ocorre a história? A resposta faz menção ao habitat do animal, ou seja, espera-se que o participante identifique a palavra mangue, referente à habilidade estabelecida pela BNCC (2018), que implica identificar informação explícita em textos lidos.

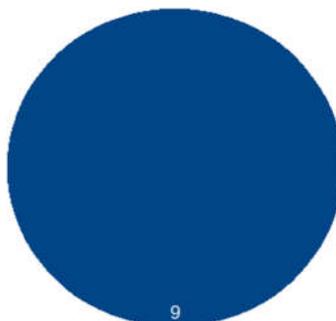
Quadro 9 - Identificação da informação “mangue” pelos participantes

Participantes	Identificaram a informação
9	9

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 5 - Quantitativo de participantes que identificaram a palavra explícita

Identificação da informação-mangue pelos participantes  
Quantitativo de participantes que identificaram a palavra explícita



Fonte: A autora (2024)

Nesse caso, todos os participantes conseguiram identificar a palavra corretamente que está explícita no 5º quadrinho da história.

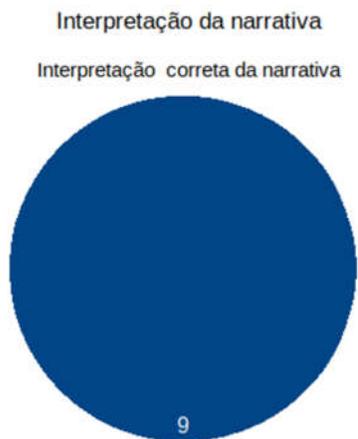
Em relação ao questionamento nº 6, para compreender a mensagem transmitida pela história, é indispensável relacionar as imagens e palavras para interpretá-las.

Quadro 10 - Interpretação da narrativa

Participantes	Interpretação correta
9	9

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 6 - Interpretação da narrativa



Fonte: A autora (2024)

Nessa questão, os 9 participantes conseguiram compreender a mensagem transmitida pela narrativa, isto é, todos acertaram a resposta. Isso significa que a habilidade referenciada pela BNCC (2018) (EF15LP14) - Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias) - já está consolidada entre os participantes.

A pergunta número 7 diz respeito às características do ambiente apresentado na história. Os 9 participantes conseguiram extrair da narrativa palavras que exemplificam as especificidades do ambiente tratado.

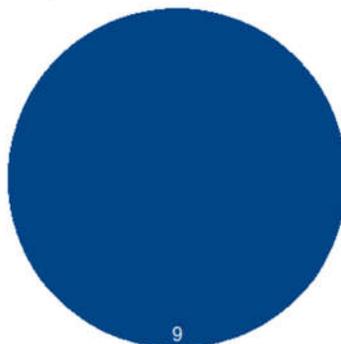
Quadro 11 - Características do mangue

Participantes	Quantidade de participantes que acertaram a resposta
9	9

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 7 - Participantes que acertaram as características do mangue

Participantes que acertaram as características do mangue



Fonte: A autora (2024).

Como todos os participantes acertaram, isso demonstra que os estudantes conseguiram extrair as informações explícitas da narrativa sem maiores dificuldades, por isso acredita-se que a habilidade **(EF35LP04)**, que se refere a indicar informações implícitas e explícitas nos textos lidos, está consolidada pelos participantes.

Responder à pergunta nº 8 sobre as condições atuais do habitat do personagem principal requer do participante a construção do sentido da história em quadrinhos, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos, essas habilidades referem-se ao código **(EF15LP14)** da BNCC (2018).

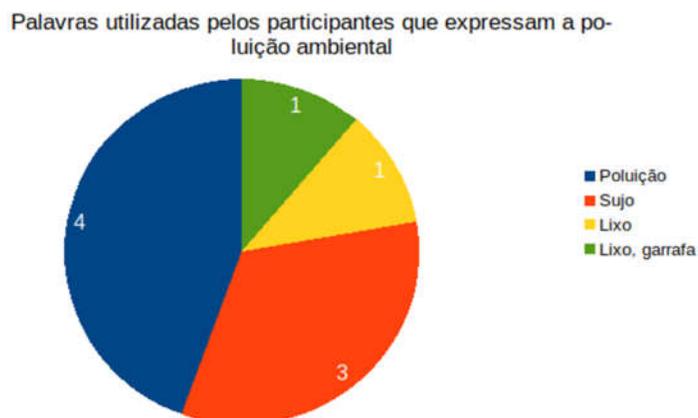
Nessa questão, foi essencial realizar a leitura das imagens para responder ao questionamento. Os participantes utilizaram palavras que expressam as reais condições apresentadas na narrativa sobre o ambiente poluído.

Quadro 12 - Palavras utilizadas pelos participantes para responderem à pergunta

Participantes	Palavras utilizadas
PA	Poluição e lixo
PB	Poluição e lixo
PC	Poluição e lixo
PD	Sujo
PE	Lixo
PF	Poluição e lixo
PG	Lixo, latinhas e garrafa Pet
PH	Sujo
PI	Sujo

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 8 - Palavras utilizadas pelos participantes que remetem à poluição ambiental



Fonte: A autora (2024)

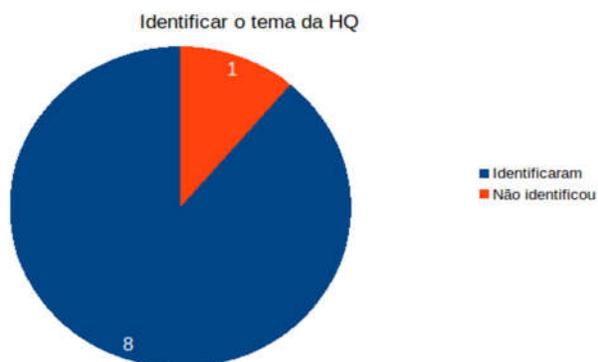
Do pós-teste composto por 7 questões, o qual exigiu dos participantes respostas descritivas, 9 estudantes participaram, sendo que apenas 1 não conseguiu identificar o tema da HQ, a partir da leitura das imagens.

Quadro 13 - Identificar o tema da HQ

Participantes	Identificaram o tema da HQ	Não identificou o tema
9	8	1

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 9 - Identificar o tema da HQ



Fonte: A autora (2024).

A pergunta nº 2 apresentou o seguinte comando: crie um título para a narrativa. Todos os participantes conseguiram alcançar o objetivo relacionado à leitura de imagens em narrativas visuais, no entanto, foram identificados alguns equívocos quanto à escrita de algumas palavras, a saber: tartaruga, poluição e os verbos, arrumar e limpar.

Isso pode estar relacionado à necessidade de ampliação do vocabulário. A leitura é uma importante ferramenta para que o estudante se aproprie de uma variedade de palavras e internalize-as, principalmente, as que estão presentes no cotidiano.

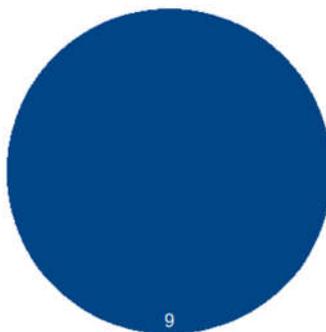
Quadro 14 - Criar um título para a HQ

Participantes	Criaram um título para a HQ
9	9

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 10 - Participantes que criaram um título para a HQ

Participantes que criaram um título para HQ



Fonte: A autora (2024).

Todos os participantes conseguiram criar um título para a narrativa, isso demonstra a criatividade das crianças.

A pergunta nº 3 exigiu dos participantes a habilidade para interpretar o motivo do diálogo entre os personagens. Dos 9 participantes, 8 responderam corretamente, apenas 1 não respondeu.

Quadro 15 - Indicar o diálogo entre os personagens

Participantes	Apontaram o motivo do diálogo	Não respondeu
9	8	1

Fonte: A autora (2024).

Gráfico 11 - Identificar o diálogo entre os personagens



Fonte: A autora (2024).

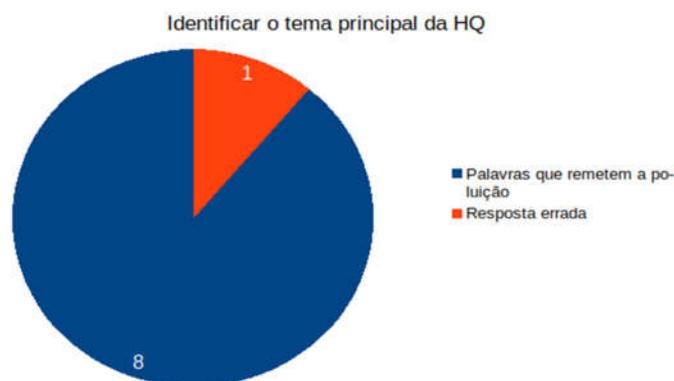
A pergunta n<sup>o</sup> 4 questiona qual o tema principal da HQ. Dos 9 participantes, somente 1 não conseguiu compreender o assunto abordado na narrativa e utilizou a palavra tartaruga, os demais, isto é, 8, utilizaram palavras que remetem à poluição.

Quadro 16 - Identificar o tema principal da HQ

Participantes	Palavras que remetem à poluição	Resposta errada
9	8	1

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 12 - Identificar o tema principal da HQ



Fonte: A autora (2024).

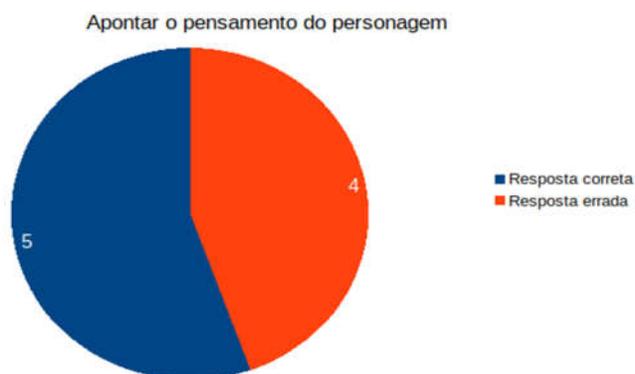
A pergunta nº 5 apresenta um dos personagens em meio a um cenário marinho com indícios de elementos que estariam poluindo o ambiente natural, para responder a essa questão o participante deveria interpretar as imagens do quadrinho e identificar o balão com linhas curvas no formato de nuvem, que indica um pensamento, uma reflexão. Dos 9 participantes, 5 responderam de forma correta.

Quadro 17 - Apontar o pensamento do personagem

Participantes	Resposta correta	Resposta errada
9	5	4

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 13 - Apontar o pensamento do personagem



Fonte: A autora (2024)

A pergunta nº 6 questiona qual a possível solução apresentada no último quadrinho para a poluição marinha. O contexto do quadrinho juntamente com o balão de texto indica de forma explícita que as crianças poderiam se juntar aos adultos nessa causa. Dos 9 participantes, todos conseguiram interpretar a mensagem da HQ.

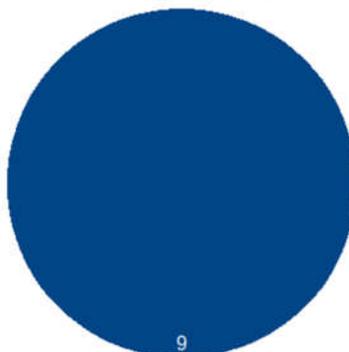
Quadro 18 - Apontar a solução para a poluição do mar

Participantes	Resposta correta
9	9

Fonte: A autora (2024)

Gráfico 14 - Apontar a solução para a poluição do mar

Apontar a solução para a poluição marinha



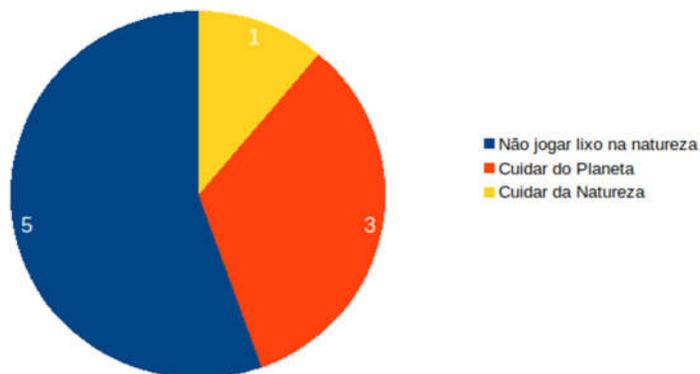
Fonte: A autora (2024)

A última pergunta do pós-teste tem um caráter subjetivo, em que os participantes podem apresentar respostas diversas para uma única pergunta, a resposta está atrelada às ideias pessoais e aos conhecimentos de mundo.

Dito isso, a questão nº 7 questiona: O que significa para você preservar a natureza? Embora essa questão não tenha uma resposta certa ou errada, todos os participantes responderam de forma coerente, com palavras que remetem ao cuidado com o planeta, com a flora e fauna, bem como ao descarte de lixo na natureza.

Gráfico 15 - O que significa para você preservar a natureza

O que significa para você preservar a natureza ?



Fonte: A autora (2024)

Quadro 19 - Sumário desempenho dos participantes

HABILIDADES da BNCC (2018) avaliadas	RESPOSTA(S) ESPERADA (S)	ACERTOS	ERROS
<b>PRÉ-TESTE</b>			
(EF35LP04) Indicar informação implícita  (EF03LP01) Escrever palavras com correspondências regulares entre grafema e fonema g/gu	Caranguejo	4	5
(EF35LP04) Identificar informação explícita no texto	Mangue	9	0
(EF15LP14) Construir o sentido em HQs	Poluição ambiental	9	0
(EF35LP04) Identificar informação explícita no texto	Vegetação Alagado Lama	9	0
(EF35LP04) Identificar informação explícita no texto	Lixo, latinhas e garrafa Pet  Poluição e lixo  Sujo  Lixo	1  4  3  1	0
HABILIDADES da BNCC (2018) avaliadas	RESPOSTA(S) ESPERADA (S)	ACERTOS	ERROS
<b>PÓS-TESTE</b>			
(EF15LP14) Construir o sentido em HQs	Poluição Marinha	8	1
(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representantes dos sons da fala	Poluição	8	1
(EF15LP14) Construir o sentido em HQs	Preservar, cuidar do meio ambiente	5	4
(EF35LP04) Identificar informação explícita no texto	Juntar-se aos adultos para preservar o ambiente marinho	9	0

Fonte: A autora (2024).

Diante das respostas apresentadas pelos participantes durante o pré-teste e pós-teste, infere-se que as HQs contribuem para o processo de aprendizagem, despertam o interesse e a curiosidade pela leitura, no entanto, em relação à ampliação do vocabulário, não foi possível identificar nenhum avanço nessa direção. Constatou-se alguns desvios referentes à habilidade de relacionar o grafema ao fonema. A próxima etapa é a discussão dos dados.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O objetivo da pesquisa foi analisar as contribuições das histórias em quadrinhos para aprendizagem da leitura e da escrita a fim de incluir os alunos do 3º ano do ensino fundamental no processo educacional.

Quando analisados os dados encontrados no pré-teste e comparados ao pós-teste, constata-se que o grupo de participantes ainda não desenvolveu o hábito de ler. Nessa perspectiva, Araújo e Menezes (2020) já haviam mencionado em suas pesquisas que o apreço e o prazer pela leitura ainda não são uma constante na sociedade brasileira.

As autoras remetem essa carência ao início da aprendizagem, momento em que o estímulo e as estratégias adotadas pelo professor são essenciais para que ocorra o desenvolvimento da apreciação da leitura que se expanda para além dos muros da escola.

No entanto, a maioria dos participantes afirma gostar de ler esse gênero textual. Pode-se inferir que há uma carência de algum estímulo, material ou recurso, que dificulta o acesso às HQs, o que impede a concretização da leitura e gera um atraso na ampliação do vocabulário com consequências para as práticas de escrita, visto que foram encontrados desvios na grafia de algumas palavras referentes à temática desenvolvida em sala durante a execução da pesquisa.

Conforme aponta Silva (2018), entre os diversos gêneros textuais, as HQs são indicadas para serem usadas no ensino fundamental, pois, ao trabalhar com os quadrinhos, a criança entra em contato com a escrita. Mesmo que inicialmente ela se aproprie somente dos desenhos, com o desenvolvimento do processo de aprendizagem, ela acaba se interessando pela linguagem escrita devido à construção das narrativas.

As dificuldades com relação à escrita podem ser amenizadas com a inclusão das HQs no processo de aprendizagem, por meio da criação de narrativas que estimulam a criatividade do estudante, provocam o interesse pela leitura e pela escrita, bem como promovem a aprendizagem ativa e significativa, uma vez que as HQs interligam a linguagem imagética e a linguagem verbal.

Nesse sentido, constatou-se o que já foi mencionado nas pesquisas científicas em relação ao uso das HQs. Sendo assim, reafirma-se o potencial dos quadrinhos como estratégia pedagógica capaz de promover a comunicação por meio dos

desenhos, isto é, por meio da linguagem lúdica, visto que foi comprovado que os alunos com TEA conseguiram alcançar o objetivo da atividade Nº 3 que consistia em realizar um desenho sobre a preservação ambiental. Os estudantes foram além e criaram os balões de diálogo.

Diante do exposto, nota-se que o uso das narrativas atendeu à necessidade da turma contribuindo para a inclusão escolar.

Isso ressalta a importância da adoção de estratégias inovadoras para o progresso da educação básica. O acesso às HQs e a exposição da criança aos diversos gêneros textuais preconizados pela BNCC (2018) impulsionam a aprendizagem de forma ativa e criativa.

Outro aspecto relevante foi a resposta dos participantes com relação à preservação ambiental. Todos conseguiram utilizar expressões que faziam referência ao cuidado com o meio ambiente; antes da realização da pesquisa, os educandos não demonstraram nenhum tipo de zelo com o espaço educacional. Por isso, foi importante sensibilizá-los a construir reflexões em torno da preservação ambiental por meio das abordagens em sala.

Uma das lacunas encontradas neste estudo aponta para o seguinte questionamento: quais são os entraves que impossibilitam o acesso às HQs ?

Outra questão que pode ser explorada pela perspectiva linguística são as palavras em cuja escrita os participantes apresentaram maior dificuldade, a saber, caranguejo, tartaruga, poluição e os verbos: arrumar e limpar.

Uma limitação desta pesquisa foi o acesso à conexão com a rede mundial de computadores, recursos tecnológicos escassos no ambiente educacional, fatores que dificultaram a abrangência da pesquisa.

## **6 PRODUTO EDUCACIONAL**

O produto educacional é considerado um material didático instrucional direcionado ao professor de forma sugestiva, com o objetivo de compartilhar as facilidades e possibilidades que a plataforma Canva oferece, ainda há uma versão indicada à educação, totalmente gratuita, para estimular a adoção de práticas pedagógicas inovadoras e que visem à inclusão educacional.

Acesse o material didático instrucional clicando no link:  
<https://drive.google.com/file/d/1MIPLuE4ZxivWLzkHrUTmo4tUVwBbAKn5/view>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade contemporânea é marcada por constantes mudanças e transformações decorrentes das tecnologias digitais, que influenciam a educação modificando a maneira como o ser humano interage com a aprendizagem.

Dito isso, é de extrema importância que o professor procure por estratégias pedagógicas inovadoras que estejam atreladas ao uso das tecnologias digitais, haja vista que os estudantes têm facilidade em lidar com os recursos tecnológicos.

Foram essas demandas que motivaram a reflexão e execução desta pesquisa.

Os resultados alcançados demonstram 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 ela estimula o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, desde que o professor as utilize com intencionalidade e realize as adequações necessárias.

A pesquisa teve como objetivo geral analisar as contribuições das HQs para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita a fim de incluir todas as crianças. Os objetivos específicos foram: criar e implementar uma atividade pedagógica com o auxílio de uma ferramenta digital, verificar os impactos para a aprendizagem e produzir um material didático instrucional que auxilie na criação de histórias em quadrinhos com a ferramenta digital.

Para isso, adotou-se como metodologia de pesquisa a perspectiva quanti-qualitativa, desenvolvida da seguinte forma: a revisão sistemática da literatura, a execução da pesquisa em campo e o estudo de caso.

Para a obtenção dos resultados, foram aplicados o pré-teste, uma intervenção pedagógica e o pós-teste, todos construídos em uma plataforma digital. O tema abordado foi sobre a “Preservação Ambiental”, escolhido levando em consideração “Os temas contemporâneos transversais” propostos pela BNCC (2018).

Ao trabalhar com as HQs em sala de aula, observou-se que elas geram engajamento, as crianças se interessaram pelos desenhos dos quadrinhos, despertando o desejo de criação de narrativas, o incentivo à imaginação e a 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 abordado, por meio das HQs.

A pesquisa revelou, ainda, que a aprendizagem se deu de maneira colaborativa entre as crianças, pois questionavam uns aos outros como escrever as palavras, no sentido de sanar as dúvidas. Outra questão foi o interesse e a curiosidade pelo uso do recurso digital, especialmente pelos personagens que há na plataforma.

Em decorrência da realização da pesquisa, um recurso educacional foi criado, a saber, 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.

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 reflete na atuação em sala, enquanto professora, ao considerar as necessidades educacionais específicas dos estudantes e buscar inserir práticas pedagógicas que estejam alinhadas às necessidades educacionais e aos desafios do século XXI.

Com a efetivação da pesquisa em campo, algumas habilidades foram desenvolvidas e outras consolidadas como: a capacidade analítica, a ampliação do repertório teórico-científico, a aproximação entre teoria e prática, a autonomia e a persistência em enfrentar os desafios e obstáculos provocados com a realização do estudo.

Inicialmente, o projeto de pesquisa era a criação de HQs de forma autoral pelas crianças, no entanto não foi possível devido à carência de recursos tecnológicos na escola, diante disso, algumas alterações foram necessárias.

Com relação ao tempo de aula ser reduzido, acredita-se que esse fator impediu o desenvolvimento de ações e atividades pedagógicas que pudessem consolidar ou ampliar o vocabulário, e que tratassem de questões referentes à grafia das palavras. Diante do exposto, esses aspectos poderiam ser contemplados com o desenvolvimento de outras pesquisas nessa direção.

Outros temas que estão envolvidos de forma indireta e até mesmo direta e que podem ser trabalhados em pesquisas futuras, como exemplo: os estudos que

ênfatizam a criação e/ou construção de HQs, digital e/ou manual, de forma autoral nos anos iniciais e o processo criativo humano, são temáticas carentes em pesquisas.

## REFERÊNCIAS

ALAMINOS, R. E. N. **A inclusão de pessoas com deficiência na sala de aula por meio da leitura de histórias em quadrinhos (hq)**. 2021. 96f. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino) - Universidade Vale do Rio Verde - Três Corações, 2021. Disponível em: [https://www.unincor.br/images/arquivos\\_mestrado\\_gestao\\_planejamento\\_ensino/dissertacoes-e-produtos/2021/dissertacao\\_rogeria.pdf](https://www.unincor.br/images/arquivos_mestrado_gestao_planejamento_ensino/dissertacoes-e-produtos/2021/dissertacao_rogeria.pdf). Acesso em: 28 out. 2023.

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. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536308791/pageid/124>. Acesso em: 21 nov. 2023.

ALMEIDA, M. L. O. **Produção de histórias em quadrinhos (HQ) no processo de aprendizagem da leitura e da escrita**. 2019. 97f. 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.

AMABILE, T. M. **Teoria Componencial da Criatividade**. Disponível em: <https://www.hbs.edu/ris/Publication%2520Files/12-096.pdf>. Acesso em: 25 maio 2024.

ANDRÉ, M. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 95-103, jul./dez.2013 Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/7441/4804>. Acesso em: 17 maio 2023.

ARAQUARI. Secretaria Municipal de Educação. **Matriz Curricular de Ensino de Araquari**. 2020

ARAÚJO, V, A de; MENEZES, A, M. Histórias em Quadrinhos: A Importância do Gênero no Processo de Alfabetização. **Id on Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**, Jaboatão dos Guararapes, 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**. Disponível em: [https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel\\_2000\\_Aquisicaoeretenciaodeconhecimentos.pdf](https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicaoeretenciaodeconhecimentos.pdf). Acesso em: 02 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/lingua-portuguesa>. Acesso em: 09 abr. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino. **Plano Nacional de Educação**. 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. Educação 2030. **Declaração de Incheon e Marco de Ação para implementação do objetivo de Desenvolvimento sustentável 4**. Disponível em: [http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/cao\\_civel/aa\\_ppdeficiencia/aa\\_ppd\\_educacao\\_inclusiva/Declara%C3%A7%C3%A3o%20de%20Incheon%20e%20Marco%20de%20A%C3%A7%C3%A3o%20-%20Educa%C3%A7%C3%A3o%202030.pdf](http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/cao_civel/aa_ppdeficiencia/aa_ppd_educacao_inclusiva/Declara%C3%A7%C3%A3o%20de%20Incheon%20e%20Marco%20de%20A%C3%A7%C3%A3o%20-%20Educa%C3%A7%C3%A3o%202030.pdf). Acesso em: 20 out. 2023.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 21 maio 2024.

BRASIL. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2015-2018/2015/lei/113146.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2015/lei/113146.htm). Acesso em: 22 maio 2024.

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

BES, P. *et al.* **Metodologias para aprendizagem ativa**. Porto Alegre: SAGAH, 2019. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595029330/pageid/2>. Acesso em: 19 set. 2024.

CAMARGO, C. A. C. M.; FERREIRA CAMARGO, M. A.; OLIVEIRA SOUZA, V. de. A importância da motivação no processo ensino-aprendizagem. **Revista Thema**, Pelotas, v. 16, n. 3, p. 598–606, 2019. DOI10.15536/thema.V16.2019.598-606.1284. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1284>. Acesso em: 27 maio 2024.

CANVA. Ferramenta gratuita de design. Disponível em: [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/). Acesso em: 14 jul. 2023.

CARMO, V. O. **Tecnologias educacionais**. São Paulo: Cengage, 2016. Disponível em <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522123490/pageid/1>. Acesso em: 02 dez. 2023.

CARVALHO, L. G. **O Gênero Tirinha e o Tema Transversal Ética**: desenvolvendo a leitura e a reflexão crítica por meio das histórias do personagem Armandinho. 2019. 146 f. Dissertação (Mestrado em Profissional em Letras) - Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2019. Disponível em: <https://tede.ufrjr.br/jspui/handle/jspui/5115>. Acesso em: 28 out. 2023.

CATUNDA, M. D. As histórias em quadrinhos no incentivo à leitura nas crianças: a realidade em algumas escolas de Fortaleza. **Entre palavras**, v. 3, n. 1, p. 348-357, maio 2013. ISSN 2237-6321. Disponível em:

<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/147>. Acesso em: 02 dez. 2023.

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, 2023. 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: 01 jun. 2024.

DIAS; A.C. de S. P; SILVA, A. O; ROCHA, J. S. de M. Autismo & Quadrinhos: Possibilidades de Aprendizagem e Inclusão. **Revista Intertérios**, v. 7, n. 15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/intertorios/article/view/252828>. Acesso em: 04 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**, v. 17, n. 55, p. 1662–1687, 2017. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/22310>. Acesso em: 16 set. 2024.

ESTABEL, L. B.; MORO, E. L. da 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**, v. 4, n. 2, 2011. Disponível em: <https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/1657>. Acesso em: 27 jul. 2023.

FARIAS, G. Belmont de. Relação Mútua entre Elementos da Criatividade e Competência em Informação. *Informação & Sociedade*, João Pessoa, v. 28, n. 2, p. 49-62, maio/ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/38192/20792> Acesso em: 30 de maio 2024.

FARIAS, M. P. **Educação criativa: limites e possibilidades em uma escola de ensino médio**. 2020. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Brasília – UNB, Brasília, 2020. Disponível em: [http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/38587/1/2020\\_MateusPinheirodeFarias.pdf](http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/38587/1/2020_MateusPinheirodeFarias.pdf). Acesso em: 22 set.2024

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, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10737/1715>. Acesso em: 08 maio 2023.

FERREIRO, E. **Alfabetização em Processo** [livro eletrônico] 21. ed. São Paulo: Cortez, 2017a. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925849/pageid/2>. Acesso em: 04 ago. 2023.

FERREIRO, E. **Com todas as letras**. [livro eletrônico] 17. ed. São Paulo: Cortez, 2017b. Disponível em: [https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524926006/epubcfi/6/14\[%3Bvnd.vst.idref%3Dbody007\]!/4](https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524926006/epubcfi/6/14[%3Bvnd.vst.idref%3Dbody007]!/4). Acesso em: 10 jun. 2023.

FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARAQUARI. **19º Informativo Ambiental**. Disponível em: <https://www.araquari.sc.gov.br/noticia/4274/preservacao-de-manguezais-e-tema-do-19-info-rmativo-ambiental>. Acesso em: 01 ago. 2023.

GARCIA, M. R.; OLIVEIRA, F. L. Múltiplas linguagens das HQs no ensino da Língua Portuguesa nas séries iniciais. **Revista Intersaberes**, v. 15, n. 36, p. 624–644, 2020. DOI: 10.22169/revint.v15i36.1980. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1980>. Acesso em: 19 jan. 2024.

GIESTA, Gabriel 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, v. 9, n. 2, 2021. Disponível em: [revistas.usp.br](http://revistas.usp.br). Acesso em: 03 jun. 2024.

GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2009. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo\\_C1\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf). Acesso em: 31 maio 2023.

GODINHO, A. P. M. **A física do trânsito**: ensino de ciências mediado por histórias em quadrinhos. 2022. 162 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática do Programa de Pós-Graduação em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/30231/2/fisicatransitoensinociencias.pdf>. Acesso em: 20 out. 2023.

GUIMARÃES, S, É, R; BORUCHOVITCH, E. O Estilo Motivacional do Professor e a Motivação Intrínseca dos Estudantes: uma Perspectiva da Teoria da Autodeterminação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 2004, 17(2), p.143-150. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/DwSBb6xK4RknMzkf5qqpZ6Q/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 26 maio 2024.

KENSKI, V. M. **Verbete**: Cultura Digital. Disponível em: [https://www.academia.edu/43844286/Verbete\\_CULTURA\\_DIGITAL](https://www.academia.edu/43844286/Verbete_CULTURA_DIGITAL). Acesso em: 04 jun. 2023.

LINS JÚNIOR, J. F. *et al.* A importância da Educação Ambiental na promoção da conscientização e desenvolvimento sustentável no ambiente escolar. In:

ANDRADE, J. K. B. (org.). **Temas Atuais em Ciências Ambientais**. Campina Grande: Licuri, 2023, p. 143-158. Disponível em: <http://editorallicuri.com.br/index.php/ojs/article/view/220/142>. Acesso em: 17 ago. 2023.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar** : o que é? por quê? como fazer?. São Paulo: Moderna, 2003. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/INCLUS%C3%83O-ESCOLARMaria-Teresa Egl%C3%A9r-Mantoan-Inclus%C3%A3o-Escolar.pdf> Acesso em: 02 abr. 2023.

MARTINELLI, S. C. A motivação na escola: desafios e perspectivas. In: D'AUREA-TARDELI, D.; PAULA, F. V. **Motivação, Atitudes e Habilidades: Recursos para Aprendizagem**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522125494/>. Acesso em: 26 mai. 2024.

MARTINS, R. M. K. **HQs digital e iniciação em geometria nos anos iniciais do ensino fundamental**: uma proposta didática. 2019. 131 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019. DOI <https://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2019.1013>. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/28271>. Acesso em: 25 out. 2023.

MATOS, P. N.; ALMEIDA, L. D. C. D. Histórias em quadrinhos como recurso interdisciplinar do tema meio ambiente: uma experiência com alunos do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública. **Ensino, Saúde e Ambiente**, v. 4, n. 3, 30 dez. 2011. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ensinosaudeambiente/article/view/21083>. Acesso em: 11 set. 2024.

MENDES, E. M.; HOLANDA, M. J. B. Contribuições da Leitura para os Anos Iniciais: ler é o melhor caminho. **Núcleo de Pesquisa e Inovação**. v. 10, n. 1, 2019. Disponível em: <https://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao3/article/view/1379/1117>. Acesso em: 25 jun. 2023.

MORAES, K. N. **Ensino de conceitos sobre área e perímetro por meio da produção de histórias em quadrinhos**. 2020. 99 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) - Centro de Educação Letras e Saúde, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Foz do Iguaçu, 2020. Disponível em: <https://tede.unioeste.br/handle/tede/6152>. Acesso em: 16 jan. 2024.

MORAN, JOSÉ. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. Educação que Desejamos**: novos desafios e como chegar lá. Atualização do texto Tecnologias no Ensino e Aprendizagem Inovadoras do livro A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: 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: 08 jul. 2023.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na educação**: teoria & prática, v. 3, n. 1, 2000. Disponível em:

[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=Jos%C3%A9+Moran&oq=mora](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=Jos%C3%A9+Moran&oq=mora). Acesso em: 9 jan. 2024.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas**. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. III, 2015. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod\\_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf). Acesso em: 30 jun. 2024.

MOREIRA, M. A. Aprendizagem ativa com significado. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 29, n. 2, p. 405-416, 2022. DOI: 10.5335/rep.v29i2.13887. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/13887>. Acesso em: 19 set. 2024.

NAÇÕES UNIDAS. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 04 ago.2023

Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). PISA - Programa Internacional de Avaliação de Estudantes. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/acoes\\_internacionais/pisa/resultados/2022/apresentacao\\_pisa\\_2022\\_brazil.pdf](https://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2022/apresentacao_pisa_2022_brazil.pdf). Acesso em: 11 fev. 2024

PAPER, S. HAREL, I. **Situating Constructionism**. 1991. Disponível em: <https://pirun.ku.ac.th/~btun/papert/sitcons.pdf> Acesso em: 22 set. 2024.

PAULA, B. B. de; MARTINS, C. B.; OLIVEIRA, T. de. Análise da crescente influência da Cultura Maker na Educação: Revisão Sistemática da Literatura no Brasil. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 7, 2021. DOI: 10.31417/educitec.v7.1349. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1349>. Acesso em: 20 jun. 2024.

RIBEIRO NETO, J.; MAIA, L. E. de O.; VASCONCELOS, F. H. L.; MENEZES, D. B.; ABREU, F. G. da S. Da criatividade à inovação: o movimento da educação maker na educação básica. **Contribuciones a Las Ciencias Sociales**, v. 16, n. 12, p. 29716–29746, 2023. DOI: 10.55905/revconv.16n.12-042. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/3492>. Acesso em: 21 jun. 2024.

SÁ, J. J. S. **Da fala para a leitura em voz alta: variação linguística, tipos de leitura e desempenho na aprendizagem inicial da leitura de alunos do 3º ano do ensino fundamental**. 2019. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristovão, Sergipe, 2019. Disponível em : <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/11833>. Acesso em: 20 maio. 2023.

SANTOS JÚNIOR, I. D. **A produção de histórias em quadrinhos digitais no ensino-aprendizagem de língua inglesa**. 2022. 152f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto MetrÓpole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/49297> Acesso em: 23 out. 2023.

SANTOS, R. E dos; VERGUEIRO, W. 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>. Acesso em: 01 jun. 2024.

SCAVONI, M. P. P. **Representações sociais de professores sobre inclusão e o projeto político pedagógico: a escola em movimento.** 2016. 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, J. W. F. da. **Ensino de geografia e histórias em quadrinhos: uso da plataforma Pixton no 6º ano do ensino fundamental.** 2020. 144 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Profissional em Formação de Professores - PPGPPF) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/3673> Acesso em: 20 out. 2023.

SILVA, M. G. G. S. **A produção de histórias em quadrinhos na Escola Municipal de Ensino Fundamental Eufláudia 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. da; OLIVEIRA, K. Y. A.; SILVA, M. F. da. A importância da leitura para o desenvolvimento cognitivo e social da criança. **Communitas**, 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.

SILVA, M. L. Educação e inclusão no contexto do “neoliberalismo conservador” no Brasil. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, v. 13, n. 27, p. 149-166, 2022. DOI: 10.14295/rbhcs.v13i27.13530. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/13530>. Acesso em: 28 jul. 2023.

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.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros.** 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582179277/pageid/4>. Acesso em: 14 jun.2023.

SOARES, M. **Alfaletrar: toda a criança pode aprender a ler e a escrever.** 1.ed. São Paulo: Contexto, 2022.

SOUSA, J. R. de; SANTOS, S. C. M. dos. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e Debate em Educação**, v. 10, n. 2, p. 1396–1416, 2020. DOI: 10.34019/2237-9444.2020.v10.31559. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/index.php/RPDE/article/view/31559>. Acesso em: 21 maio. 2023.

SOUZA, V. A **A Geografia em quadrinhos digitais**: análise de uma prática educativa. 2018. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Educação) - Universidade Federal do Triângulo Mineiro. Uberaba, 2018. Disponível em: <http://bdtd.ufm.edu.br/handle/123456789/1260>. Acesso em: 18 out. 2023.

VALADARES, N. V. M. R. **Leitura e produção de histórias em quadrinhos digitais**: uma proposta de uso do smartphone. 2019. 81 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, Itabaiana, SE, 2019. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/13042> Acesso em: 19 out. 2023.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. & LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2010.

## APÊNDICE A – PRÉ-TESTE: QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



### INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

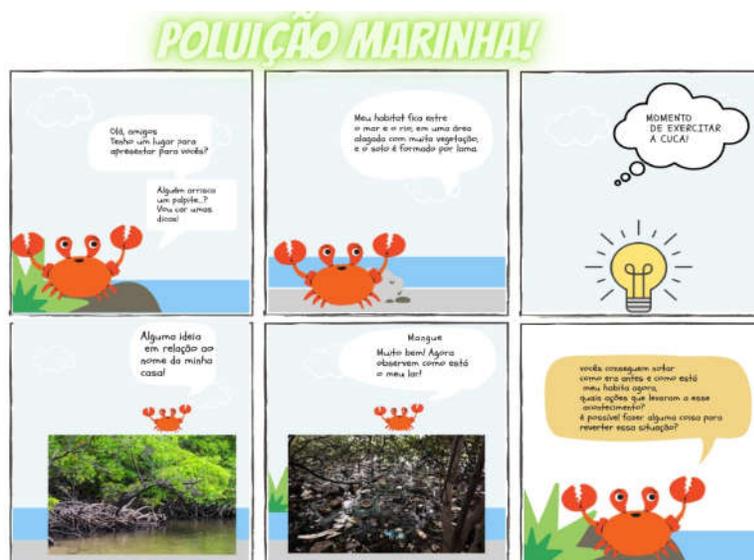
**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

#### Atividade 1

1) LEIA A HISTÓRIA EM QUADRINHO E RESPONDA DE ACORDO COM A NARRATIVA O QUE SE PEDE.



Fonte: Elaboração própria a partir do Canva, 2023  
Imagem do Mangue: Brasil Escola-UOL, 2023



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO Mestrado  
PROFISSIONAL - PROFEI



1) Você costuma ler histórias em quadrinhos?

sim  Não  às vezes

2) Você gosta de ler histórias em quadrinhos?

sim  Não

3) Leu alguma história em quadrinho que aborda o tema Preservação Ambiental ?

sim  Não

4) Quem é o personagem principal da história em quadrinhos ?

---

---

5) Em que local ocorre a história?

---

---

6) Qual é a mensagem principal da narrativa ?

---

---

7) De acordo com a narrativa, quais são as características do ambiente tratado na história?

---

---

8) Atualmente, em quais condições se encontra o hábitat do personagem principal ?

---

---

---

## APÊNDICE B – PÓS-TESTE: QUESTIONÁRIO DE COLETA DE DADOS



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA- PR  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO  
PROFISSIONAL - PROFEI



**Pesquisa:** A construção de histórias em quadrinho com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva

**Participante:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_/\_\_/\_\_

OBSERVE ATENTAMENTE A HISTÓRIA EM QUADRINHOS E RESPONDA

### PÓS TESTE

**Título:** \_\_\_\_\_



Fonte: elaboração própria a partir do Canva 2023

1) ANALISANDO O PRIMEIRO QUADRINHO VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR QUAL O TEMA DA HISTÓRIA?

---

2) CRIE UM TÍTULO PARA A NARRATIVA

---

3) QUAL É O MOTIVO DO DIÁLOGO ENTRE OS ANIMAIS?

---

4) QUAL O TEMA PRINCIPAL DA HISTÓRIA EM QUADRINHO?

---

5) O QUE A JUDITE ESTÁ PENSANDO?

---

6) QUAL A POSSÍVEL SOLUÇÃO APRESENTADA NO ÚLTIMO QUADRINHO?

---

7) O QUE SIGNIFICA PARA VOCÊ PRESERVAR A NATUREZA?

---

## ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COM A COLABORAÇÃO DOS ESTUDANTES E COM O AUXÍLIO DO CANVA EM UMA SALA DE AULA INCLUSIVA.

**Pesquisador:** CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 74631623.3.0000.0105

**Instituição Proponente:** Universidade Estadual de Ponta Grossa

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 6.468.084

#### Apresentação do Projeto:

Projeto de Pesquisa:

A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COM A COLABORAÇÃO DOS ESTUDANTES E COM O AUXÍLIO DO CANVA EM UMA SALA DE AULA INCLUSIVA. Esta pesquisa é de natureza quantitativa, caracterizada em um estudo de caso, será realizada na Escola Municipal Francisco Jablonsky no

município de Araquari-SC, na turma do 3º ano do ensino fundamental, participarão da pesquisa em média de 30 estudantes. A participação das

crianças se dará de forma colaborativa, ao construir histórias em quadrinhos com a pesquisadora e com o auxílio da plataforma digital, Canva.

Pretende-se avaliar como o Canva pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita em uma sala de aula inclusiva.

A intervenção pedagógica será por meio da construção de histórias em quadrinhos. Será aplicado um questionário onde o participante vai responder

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvaranas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



Continuação do Parecer: 6.468.084

8 perguntas relacionadas a uma história em quadrinhos, e um pós-teste no mesmo formato. Para verificar se a ação pedagógica contribuiu para potencializar o processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

**Objetivo da Pesquisa:**

Objetivo Primário:

Analisar a utilização do Canva como instrumento para produção de histórias em quadrinhos com os alunos do 3º ano do ensino fundamental da

Escola Municipal Francisco Jablonsky e sua contribuição para o processo de leitura e escrita. Objetivo

Secundário:

Identificar o conhecimento prévio da turma à respeito das habilidades referentes à leitura e a escrita, para nortear o desenvolvimento das atividades

executadas durante a intervenção pedagógica, Descobrir se a criança consegue estabelecer a relação correta entre fonema-grafema, Verificar se o

estudante consegue identificar informações implícitas e explícitas em uma história em quadrinhos, Registrar se a criança consegue localizar a ideia

principal em uma narrativa, Contribuir para o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, por meio das experiências propostas, à criação de

histórias em quadrinhos em uma sala de aula inclusiva com a ferramenta digital Canva

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Riscos:

Os riscos são baixos, no entanto, alguns dos participantes podem se negar a

responderem os questionários, por fadiga e insegurança. Quanto aos Riscos deve considerar: Segundo a CNS 466/2012 artigo V. 1 toda pesquisa com seres vivos

envolve riscos em tipos e gradações variados, sejam eles considerados nas dimensões física, psíquica,

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvararanas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



Continuação do Parecer: 6.468.084

moral, intelectual, social, cultural ou espiritual desses. Segundo a resolução 510 de 07/04/2017 cap. IV art. 21 que traz a necessidade de que o risco ético deva ser graduado em níveis, de acordo com as características e circunstâncias do projeto, tipificação e gradação. Assim sendo, declaramos que esta pesquisa é de baixo risco, e que tais riscos serão prevenidos/tratados das seguintes maneiras: • Para assegurar a proteção de dados de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018, não serão coletadas informações que possam identificar os participantes da pesquisa (tutores), como nome e endereço, dessa forma, não haverá risco de vazamento de informações que possam expor os participantes a riscos

**Benefícios:**

A execução desta pesquisa representa a oportunidade de estimular o aprofundamento teórico e pragmático, acerca do desenvolvimento de práticas pedagógicas mais dinâmicas e lúdicas que podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

O presente trabalho tem como campo de estudo a educação básica no município de Araquari-SC, o objetivo geral é analisar a utilização do Canva como instrumento para produção de histórias em quadrinhos com os alunos do 3º ano da Escola Municipal Francisco Jablonsky e sua contribuição para o processo de leitura e escrita. Através dos dados coletados será possível identificar quais são as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem. Diante dessa situação, as tecnologias digitais serão utilizadas para potencializar as estratégias adotadas, construir histórias em quadrinhos em parceria com a turma. A abordagem desta pesquisa é de natureza quanti-qualitativa,

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvaranas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



Continuação do Parecer: 6.468.084

caracteriza-se em um estudo de caso, norteado pela metodologia proposta por Gil (2009). Para a coleta de dados será aplicado um questionário em dois momentos: pré-teste e pós teste. Dessa maneira será possível identificar se a intervenção pedagógica contribuiu com o processo de aprendizagem da leitura e da escrita em uma perspectiva inclusiva. O uso de um diário de campo será utilizado para realizar as anotações e observações durante a execução da intervenção. No estudo de caso, segundo Gil (2009), é prevista a análise em documentos, dessa forma, haverá a coleta de dados nos documentos legais que norteiam o processo educacional, nesse caso recorrer às informações contidas no Projeto Político Pedagógico (PPP), para conhecer o contexto social, a qual a escola está inserida, pesquisar na Matriz Curricular de Araquari-SC, a fim de extrair informações relevantes sobre as práticas de leitura e de escrita adotadas no município, saber-se o gênero textual história em quadrinhos é contemplado e de que forma. Pretende-se realizar uma análise comparativa entre os dados inicial e final, apresentá-los no formato de tabelas, quadros e gráficos.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Em anexo e de acordo com as normas

**Recomendações:**

Enviar relatório final ao término do projeto

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Aprovado o projeto

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvararanas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



Continuação do Parecer: 6.468.084

**Considerações Finais a critério do CEP:**

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2221641.pdf	25/10/2023 18:20:21		Aceito
Outros	cartaresposta.PDF	25/10/2023 18:19:30	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
Declaração de concordância	autorizacaodecampodepesquisa.pdf	25/10/2023 18:17:06	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
Brochura Pesquisa	projeto_MODIFICADO.pdf	25/10/2023 18:15:33	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_historias.pdf	27/09/2023 17:59:55	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE.pdf	27/09/2023 17:56:54	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	termodeconsentimento.pdf	27/09/2023 17:55:56	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito
Folha de Rosto	folhaderostoassinada.pdf	27/09/2023 17:52:54	CHARLENE DOS SANTOS TUGNE PINHEIRO	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvararanas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
PONTA GROSSA - UEPG



Continuação do Parecer: 6.468.084

PONTA GROSSA, 27 de Outubro de 2023

---

**Assinado por:**  
**ULISSES COELHO**  
**(Coordenador(a))**

**Endereço:** Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748. UEPG, Campus Uvararanas, Bloco da Reitoria, sala 22  
**Bairro:** Uvaranas **CEP:** 84.030-900  
**UF:** PR **Município:** PONTA GROSSA  
**Telefone:** (42)3220-3282 **E-mail:** propespsecretaria@uepg.br

## ANEXO B – AUTORIZAÇÃO DO LOCAL DE PESQUISA



### AUTORIZAÇÃO PARA A REALIZAÇÃO DE UMA PESQUISA CIENTÍFICA

Prezada Marli de Vicente Pereira Pravato, diretora da Escola Municipal Francisco Jablonky, solicitamos a sua autorização para a realização de uma pesquisa integrante do Programa de Pós-graduação em Educação Inclusiva (PROFEL) da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) PR, realizada pela mestranda Charlene dos Santos Tugne Pinheiro, sob a orientação do Prof. Doutor José Fabiano Costa Justus, tendo como título **“A construção de histórias em quadrinhos com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do Canva em uma sala de aula inclusiva”**.

O Objetivo Geral da pesquisa é: analisar a utilização do Canva como instrumento para produção de histórias em quadrinhos com os alunos do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Francisco Jablonky e sua contribuição para o processo de leitura e de escrita. A coleta de dados será feita por meio da aplicação de um questionário com 8 perguntas, referentes a leitura de uma história em quadrinhos.

Salientamos que todos os dados e informações necessárias para a pesquisa foram previamente submetidos à aprovação do responsável pelo comitê de ética da UEPG.

O desenvolvimento da pesquisa em campo, será realizada entre os dias 16/11 e 30/11/2023.

Asseguramos que o nome da Instituição escolar, e dos participantes não serão revelados na publicação das informações, será mantido sigilo de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018, não serão coletadas informações que possam identificar os participantes da pesquisa, como nome e endereço, dessa forma, não haverá risco de vazamento de informações que possam expor os participantes a riscos

Agradecemos a atenção e nos colocamos ao inteiro dispor para melhores esclarecimentos.

Ponta Grossa, 25 de outubro de 2023

*Charlene dos S. T. Pinheiro*  
Assinatura da pesquisadora

*José Fabiano*  
Professor Orientador

*Marli de Vicente Pereira Pravato*  
Diretora de Escola  
Portaria nº 1003/2021  
Diretora  
Assinatura e carimbo

## ANEXO C - TCLE



### PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

#### COMISSÃO DE ÉTICA EM PESQUISA - COEP

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E  
ESCLARECIDO (T.C.L.E.)

PESQUISAS COM SERES HUMANOS

Caro participante

Você está sendo convidado (a) a participar da pesquisa: **A construção de histórias em quadrinhos com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do canva em uma sala de aula inclusiva**, realizada pela mestrande Charlene dos Santos Tugne Pinheiro, do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva (PROFEI) da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) sob a orientação do Prof. Dr. José Fabiano Costa Justus. Esta pesquisa objetiva analisar a utilização do Canva como instrumento para produção de histórias em quadrinhos com os alunos do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Francisco Jablonsky e sua contribuição para o processo de leitura e escrita. Ao aceitar participar desta pesquisa, você terá que ler uma história em quadrinhos e responder a um questionário com 8 questões entre elas objetivas e descritivas. Você tem livre arbítrio de deixar de participar da entrevista a qualquer momento, mesmo que já tenha preenchido e assinado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), sem oferecer prejuízos a você, aos seus alunos ou à sua Instituição.

O questionário oferece baixo risco de constrangimentos e interferência na privacidade, visto que são destinados ao corpo discente, cujas questões se referem somente à área de aprendizagem. Contudo, está levando em conta a possibilidade do entrevistado se recusar a responder o questionário alegando motivos pessoais. Antes de receber o questionário, você será orientado que a sua identidade não será divulgada e que, ao se deparar com alguma questão que não se sinta confortável em responder, poderá deixar de respondê-la sem qualquer prejuízo.

Os benefícios desta pesquisa estão na possibilidade de potencializar o processo de ensino e aprendizagem em uma sala de aula inclusiva com a contribuição da ferramenta digital Canva. Além disso, será construído um *e-book* com histórias em quadrinhos produzidas na sala de aula, apresentará dicas de estratégias pedagógicas inclusivas, indicação de leitura e atividades mediadas com o uso das tecnologias digitais, a fim de estimular o progresso educacional dos alunos nas práticas da leitura e da escrita, por intermédio da análise e produção de HQs.

O entrevistado não terá despesa alguma quanto à sua participação na pesquisa, também não haverá qualquer tipo de remuneração para participação da pesquisa. Todas as informações pessoais do participante ficarão sob sigilo e a sua identidade também se manterá preservada. As informações coletadas para a realização do trabalho de análise serão utilizadas com a finalidade exclusiva de desenvolver a pesquisa supracitada. Se houver necessidade de mencionar alguma informação do questionário, o participante será identificado com números.

Se estiver de acordo em participar da pesquisa, por favor, assine ao final deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que está impresso em duas vias, rubricando todas as páginas e assinando ao seu término, juntamente com a rubrica e assinatura da pesquisadora. Você receberá uma via deste Termo com os dados pessoais da pesquisadora, caso necessite de esclarecimentos quanto ao desenvolvimento da pesquisa e também queria ter acesso aos resultados obtidos com a finalização da mesma. Em casos de denúncias e dúvidas dos aspectos éticos e legais da pesquisa, você poderá se dirigir ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) pelo telefone (42) 3220-3108, a Av. Gen. Carlos Cavalcanti, nº 4748, CEP 84.030-900 Campus Universitário em Uvaranas Praça Santos Andrade nº 1 – CEP 84.010-919 – Centro PABX: 042 3220-3000 PROPESP - Comissão de Ética em Pesquisa - COEP (42) 3220-3108 Ponta Grossa – Paraná [www.uepg.br](http://www.uepg.br)

## ANEXO D – TALE



### TERMO DE ASSENTIMENTO (P/ MENORES)

Eu \_\_\_\_\_ menor, estou sendo convidado (a) a participar da pesquisa intitulada. **A construção de histórias em quadrinhos com a colaboração dos estudantes e com o auxílio do canva em uma sala de aula inclusiva.** O motivo que nós leva a estudar esse assunto é como as tecnologias digitais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita. Fui informado (a) pela pesquisadora de maneira clara e detalhada de todas as etapas da pesquisa. O participante após ler uma história em quadrinho irá responder um questionário com 8 perguntas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novos esclarecimentos. Fui informado (a) que minha participação é voluntária e não remunerada, caso eu me recuse em participar do estudo não sofrerei nenhuma penalidade. Fui informado (a) que os riscos da pesquisa são baixos, no entanto, alguns dos participantes podem se negar a responderem o questionário, por cansaço e insegurança. A pesquisadora irá minimizar os possíveis riscos, acolhendo as crianças, por meio do diálogo. Fui informado dos benefícios que a pesquisa poderá trazer para a comunidade. Fui informado (a) que o meu responsável poderá retirar o consentimento ou interromper a minha participação a qualquer momento se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que aceito participar do estudo, como também tenho liberdade de recusar a responder qualquer questionamento. Declaro ter recebido uma via deste termo de assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Ponta Grossa, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do menor

\_\_\_\_\_  
Assinatura da pesquisadora