

PRODUTO/RECURSO EDUCACIONAL

**CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS DIGITAIS USANDO
A PLATAFORMA CANVA**

**PONTA GROSSA/PR
2024**

P654 Pinheiro, Charlene dos Santos Tugne
Material didático instrucional: criação de histórias em quadrinhos digitais usando a plataforma Canva / Charlene dos Santos Tugne Pinheiro. Ponta Grossa, 2024.

19 f.

Produto da Dissertação: A construção de histórias em quadrinhos com a colaboração dos estudantes em sala de aula inclusiva (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

Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
Programa: MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA **Linha de Pesquisa:** INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E TECNOLOGIA ASSISTIVA

Título: CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS USANDO A PLATAFORMA CANVA

Autora: CHARLENE DOS S TUGNE PINHEIRO

Orientador: Prof Dr. JOSÉ FABIANO COSTA JUSTUS

Data: 04/09/2024

Produto/Recurso Educacional: Material didático instrucional

Público: professores de educação básica

Tema: Criação de Histórias em quadrinhos Digitais no Canva

Descrição do Produto/Recurso Educacional:

O material didático instrucional é um material que tem o intuito de apoiar e/ou auxiliar o professor da educação básica no processo de ensino e aprendizagem. O objetivo do produto/recurso é demonstrar as potencialidades da plataforma digital Canva, como um recurso que oferece possibilidades ao professor, para desenvolver e incrementar a criação de histórias em quadrinhos, elas podem ser usadas em sala de aula como um recurso didático-pedagógico para estimular o processo de aprendizagem da leitura e da escrita.

Licença:



ESTA OBRA ESTÁ LICENCIADA COM UMA LICENÇA CREATIVE COMMONS ATRIBUIÇÃO-NÃO COMERCIAL COMPARTILHA IGUAL 4.0 INTERNACIONAL.

Esta licença permite que outros façam download, compartilhem, distribuam, remixem, adaptem e criem obras derivadas a partir desta obra apenas para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos às(aos) autoras(es) e as novas criações sejam licenciadas sob os mesmos parâmetros.

CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS USANDO A PLATAFORMA CANVA

Estimado (a) colega, Professor (a),

O processo de aprendizagem é algo que pode ser complexo para o estudante, e desafiador para o professor. No entanto, são habilidades essenciais para o desenvolvimento humano e social. A aprendizagem da leitura é uma forma de inclusão, está ligada ao exercício da cidadania e aos ideais de educação democrática. Por isso, as tecnologias digitais são ferramentas que podem impulsionar a educação.

O Canva é uma plataforma digital com características versáteis, dinâmicas que auxiliam o docente a criar materiais, recursos educacionais que estejam em consonância com os objetivos planejados e as necessidades educacionais da turma. Esta ferramenta disponibiliza uma versão gratuita direcionada para a utilização na educação, *Canva for Education*.

O presente produto/recurso

educacional intitulado Criação de histórias em quadrinhos digitais usando a plataforma Canva” é oriundo dissertação de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva PROFEI vinculado a Universidade Estadual de Ponta Grossa- PR, sob a orientação do Professor Dr. José Fabiano Costa Justus.

Inicialmente apresentamos a introdução sobre a importância das tecnologias digitais para o processo educacional, seguido dos principais tópicos referentes ao tema. Abordaremos o processo de aprendizagem, as Histórias em quadrinhos, as tecnologias digitais com ênfase na plataforma digital Canva, seguido pelo produto/recurso educacional; material didático instrucional e encerramos com a exposição das considerações finais.

Ambicionamos que esse material possa apoiar e incentivar o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais inclusivas.

Boa Leitura!

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1.0 INTRODUÇÃO..... | 10 |
| 1.1 PROCESSO DE APRENDIZAGEM..... | 11 |
| 1.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS..... | 12 |
| 1.3 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS..... | 13 |
| 1.3.1 Plataforma Digital..... | 13 |
| 1.4 MATERIAL DIDÁTICO INSTRUCIONAL..... | 15 |
| 1.5 VÍDEO..... | 21 |
| 2.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 21 |
| REFERÊNCIAS..... | 22 |

1.0 INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem ainda está atrelado a pedagogia tradicional, que utiliza métodos e estratégias conservadoras, Moran (2004, p.6) pontuou sobre as dificuldades de mudar concepções arcaicas de ensino, e afirma que “a escola é mais tradicional do que inovadora”.

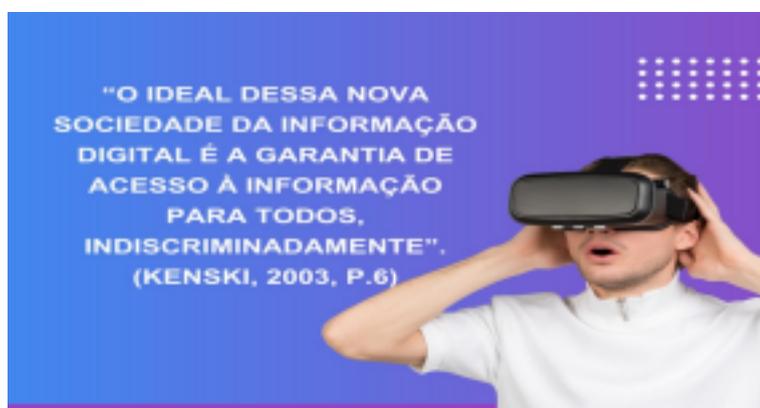
Entretanto, as relações estabelecidas na sociedade são permeadas pelo uso das tecnologias digitais, esse fato modifica a forma de aprender e ensinar, tornando esse processo mais complexo, pois segundo o mesmo autor, a educação passa a englobar aspectos antes não valorizados no espaço escolar, como a ética e a emoção.

Para além destas perspectivas, Kenski

(2003), inclui o comportamento, valores e atitudes. Valadares (2019, p. 2) acrescenta que “o indivíduo precisa utilizar a informação de maneira dinâmica, estratégica e crítica”.

Na contemporaneidade estas competências são relevantes para a sociedade digital, uma vez que ampliam-se as possibilidades de aprendizagem em diversos espaços e tempo.

Por isso, o sistema educacional precisa compreender e interpretar as mudanças que estão ocorrendo na sociedade, e fomentar a adoção de práticas pedagógicas que considerem os atributos das tecnologias digitais como recursos que podem fortalecer e intensificar o processo de aprendizagem.



1.1 PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Para compreender o processo de aprendizagem é relevante considerá-la como uma experiência singular inerente ao ser humano, que resulta em mudança de comportamento, é um processo complexo em que diversos fatores estão presentes; “orgânico, cognitivo, emocional, psicossocial e cultural” (Tabile; Jacometo, 2017).

As mesmas autoras destacam que no processo de aprendizagem a motivação é uma dimensão fundamental, pois é o aspecto que sustenta o processo, tem de haver no indivíduo o desejo, o interesse e a satisfação em aprender. Por isso o docente precisa conhecer de forma considerável o processo de aprendizagem, os fatores que o influenciam e o aluno. Ademais, é crucial que o professor esteja envolvido com temas que sejam do interesse do estudante. Isto é, que as experiências pedagógicas estejam embasadas em temas contemporâneos. Sabemos da presença e da influência das mídias digitais na sociedade, elas são atrativas e

acabam “cativando” a atenção da criança e do adolescente com facilidade (Knüppe, 2006).

Belusso e Peruchin (2018, p. 12) contribuem para a reflexão ao destacarem a relevância das tecnologias da informação e comunicação para aprendizagem, por serem vistas como um instrumento de motivação e inovação. Ademais, “a motivação é apontada como um desafio para a educação, visto que a redução desse fator pode afetar a qualidade da aprendizagem” (Camargo; Ferreira Camargo; Souza, 2019).

Portanto, ao incluir as tecnologias digitais no processo educacional, precisa ser de forma intencional, planejada, dessa maneira será possível alcançar os objetivos propostos, pois as tecnologias digitais têm o potencial de contribuir de forma benéfica para o desenvolvimento educacional. Pois possibilitam a criação e a construção de atividades direcionadas às necessidades específicas de cada público.

1.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As HQs constituem um importante recurso didático-pedagógico, pois combinam a linguagem verbal e a não verbal o que torna a leitura mais interessante e facilita a aprendizagem (Meneses; Linhares, 2022).

Estas narrativas apresentam elementos específicos que despertam o interesse da criança pela leitura da narrativa. Segundo Aguiar e Prazeres (2018) este gênero textual apresenta um caráter lúdico, no entanto o professor ao utilizar esse recurso na sala de aula deve-o fazer de forma intencional, isto é, norteado pelo planejamento dos conteúdos ou temas transversais desenvolvidos, elas não podem ser entendidas como passatempo ou entretenimento.



Balão de Fala

As HQs apresentam alguns elementos que são fundamentais em sua

composição. Os balões são os meios de comunicação em uma HQ, apresenta o diálogo entre os personagens, o enredo da narrativa e expõe o pensamento dos personagens.



Balão do Pensamento

As onomatopeias são recursos que servem para representar os sons dos animais, dos personagens ou ruídos dos objetos.



Onomatopeia

1.3 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

As tecnologias digitais podem potencializar a prática pedagógica, devido às diversas ferramentas disponíveis no meio digital, pode-se citar Meneses e Linhares (2022) apontam sobre os aplicativos para *smartphone*, as redes sociais, os jogos, as plataformas de onde o professor pode colocar tarefas e gerenciar o processo de aprendizagem, criar um mural virtual, produzir vídeos, plataformas para hospedar a produção dos alunos, programas de edição de textos, imagens e sons. Todos esses

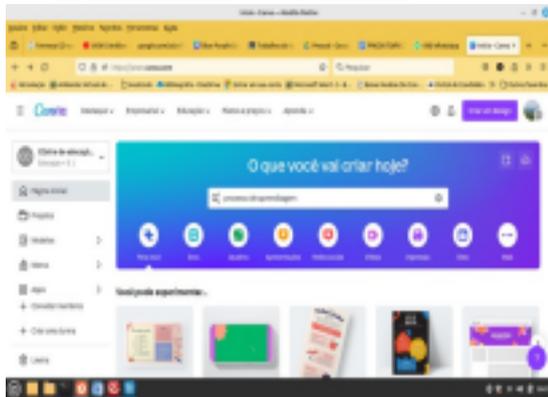
fatores contribuem para disseminar o uso das tecnologias digitais na educação. Na percepção de Kenski (2008) a interação e a comunicação influenciam o processo educacional para além do ensinar e aprender. Moran (2018) corrobora a reflexão ao enfatizar “a escola se torna surpreendente quando sabe gerenciar a aprendizagem baseada na autonomia, na criticidade, na colaboração”, ou seja, visa formar um indivíduo consciente de seu papel na sociedade.

1.3.1 Plataforma Digital

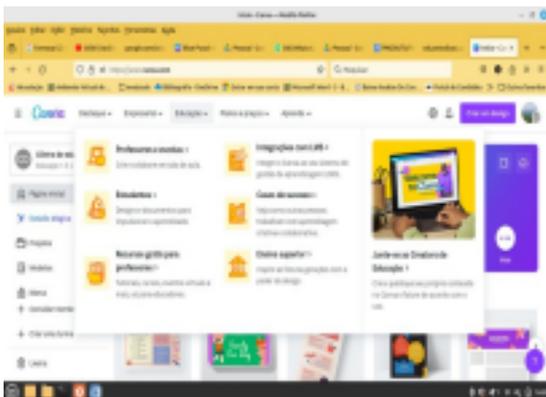
No entendimento de Schlemmer e Di Felice (2020) uma plataforma digital é um meio que permite a interação entre os usuários. Estas ferramentas são classificadas de acordo com a arquitetura e a funcionalidade, pode-se citar as plataformas desenvolvidas para a entrega de serviços nos segmentos de alimentos, de transportes, de informações em diversos campos, a educação é um deles.

Com a expansão da Web 2.0 as plataformas digitais tornaram-se mais interativas possibilitando os usuários desempenharem o papel de produtores de conteúdos ampliando os espaços de ensino e aprendizagem, as atividades podem ser realizadas de forma colaborativa e interdisciplinares, com a formação de uma equipe composta por professores e alunos, onde os trabalhos ocorrem de forma colaborativa (Schlemmer ;Di Felice, 2020).

O Canva é uma ferramenta gratuita, *online* e versátil disponível na rede mundial de computadores, oportunizando a criação de conteúdos direcionados para diversos fins. Esta plataforma viabilizou funcionalidades direcionadas especialmente para a educação, o qual proporciona aos professores possibilidades de criação e personalização de materiais para a sala de aula.

Figura 1: tela inicial do Canva

Para acessar o Canva, basta o usuário ir até o navegador e digitar Canva, logo será direcionada a tela inicial da plataforma

Figura 2: Índice Educação

Na plataforma há opção de clicar na palavra educação será apresentado algumas opções de recursos para facilitar o processo pedagógico

1.4 MATERIAL DIDÁTICO INSTRUCIONAL

O produto/recurso educacional consiste em um material didático sobre a criação de uma HQ na plataforma virtual Canva. Na percepção de Bandeira (2009) um

material didático pode ser considerado um produto pedagógico, com a finalidade didática de instruir a aprendizagem. No ambiente educacional uma estratégia interessante, é o uso de vídeo, pois faz

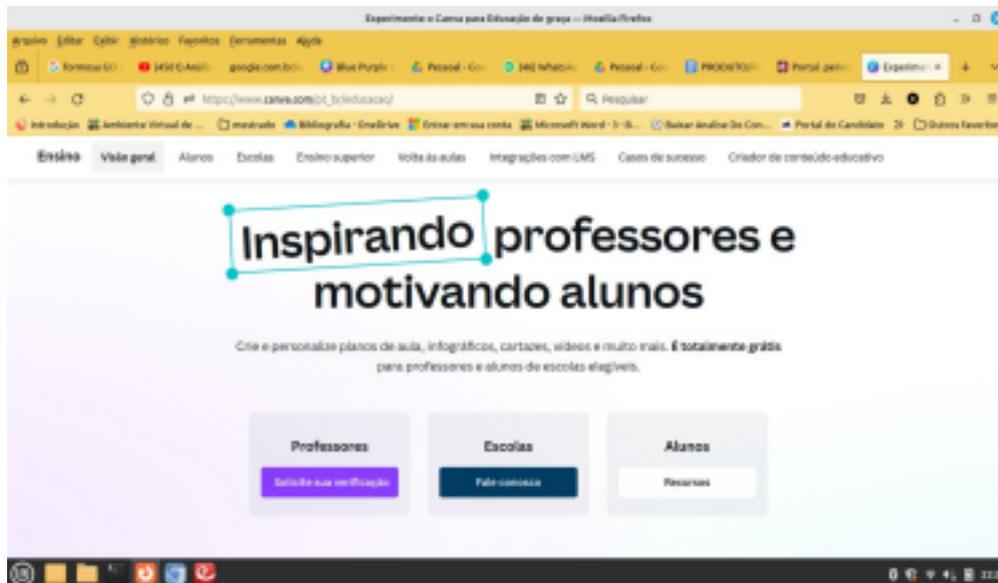
parte do cotidiano dos estudantes e professores. Este produto/recurso foi aplicado em uma sala de aula do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública em Santa Catarina. Projetado e desenvolvido a partir da necessidade educacional da referida escola. Para tanto, o conteúdo abordado na HQ foi a preservação marinha referente ao tema

Meio Ambiente previsto nos Temas contemporâneos Transversais (TCTs, 2019) da BNCC. São temas de grande importância, pois estão presentes na realidade social vivido pelo estudante, com isso busca-se o desenvolvimento de uma sociedade mais justa, igualitária e ética.

A seguir serão apresentados o passo a passo de como criar uma HQ com o canva

1º PASSO

Acessar a plataforma e realizar um cadastro, onde será solicitado ao professor a comprovação de vínculo com a educação.



2º PASSO

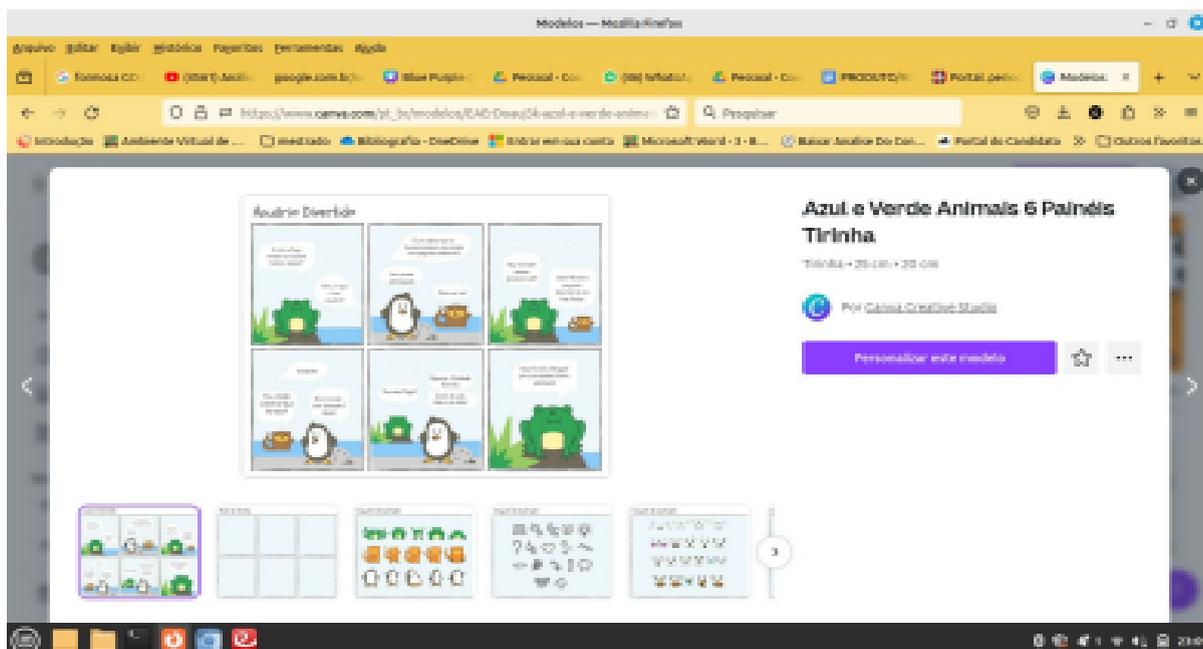
Digitar na barra de busca da plataforma, história em quadrinho

Onde será visualizado várias opções de modelos para estruturar a narrativa



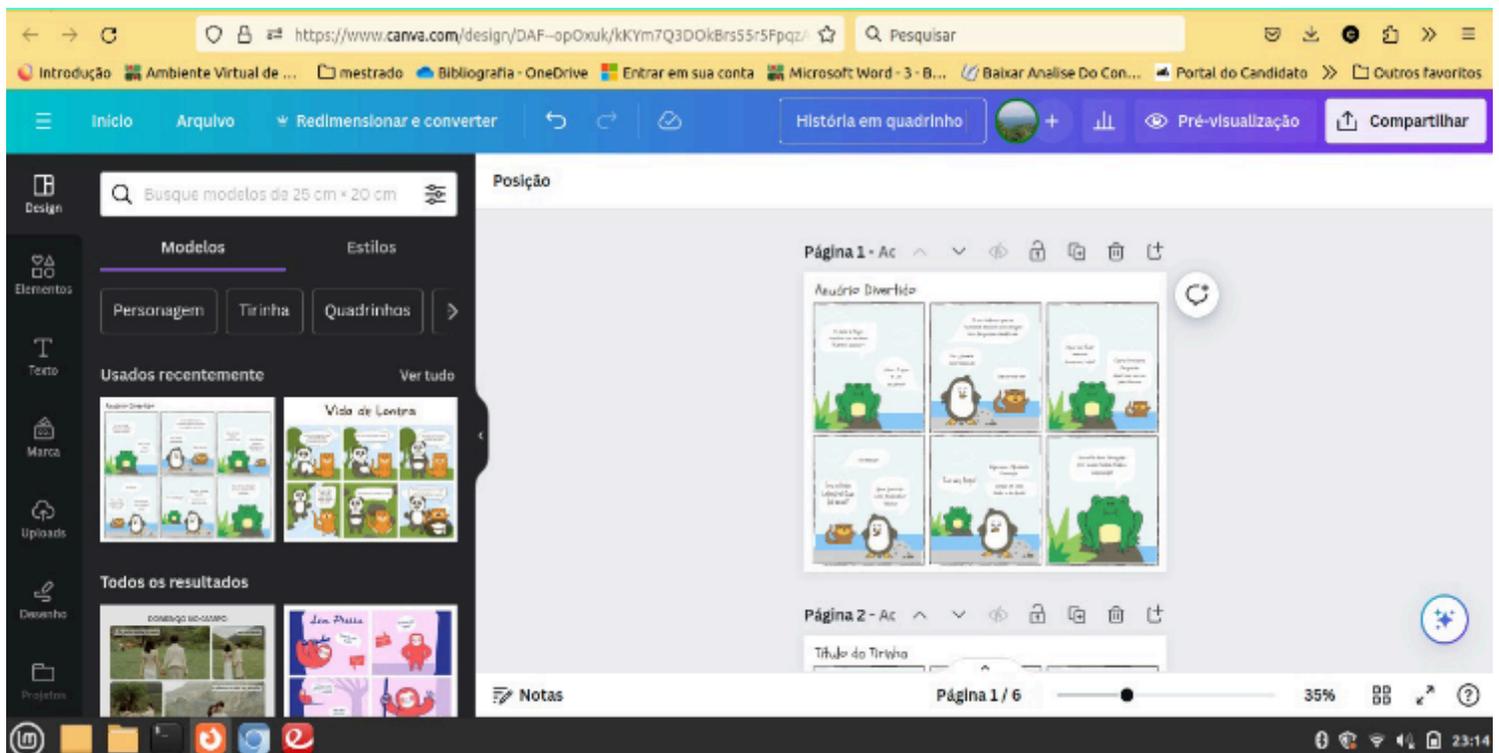
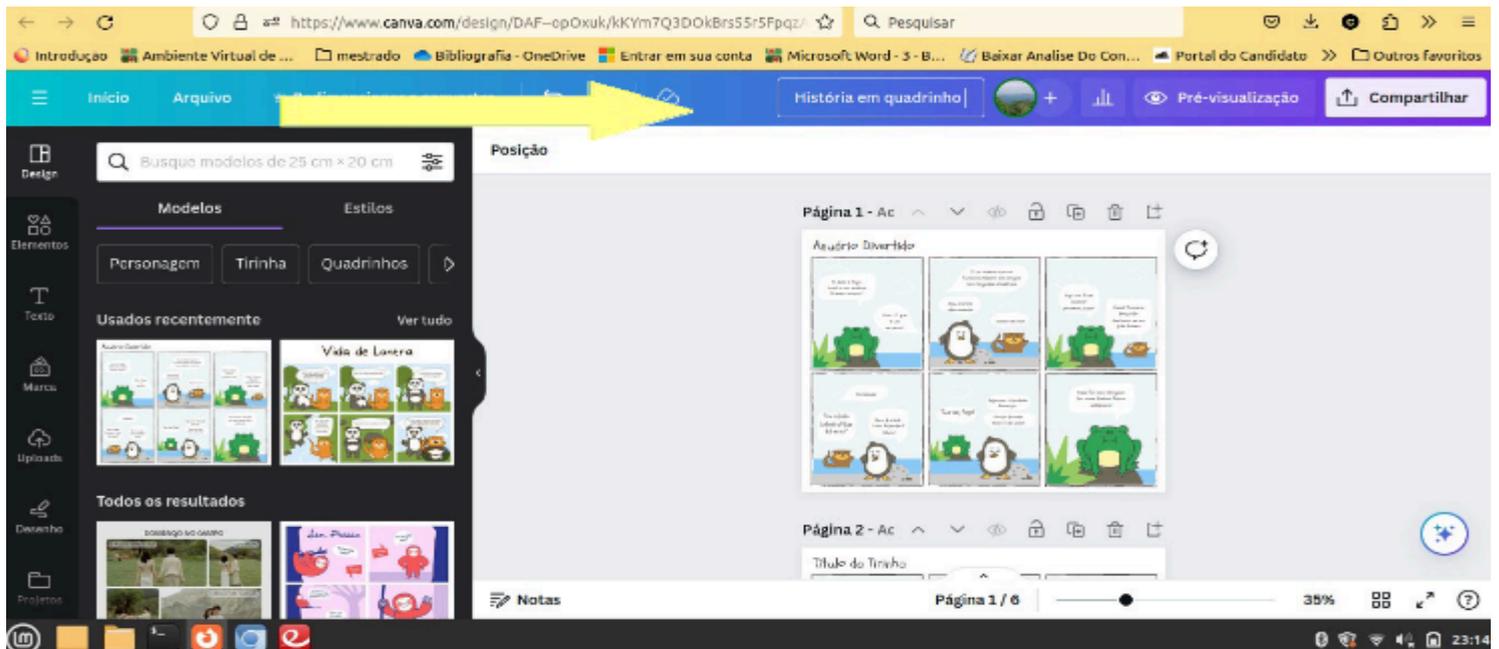
3º PASSO

Ao clicar no modelo escolhido, será selecionado a opção personalizar este modelo



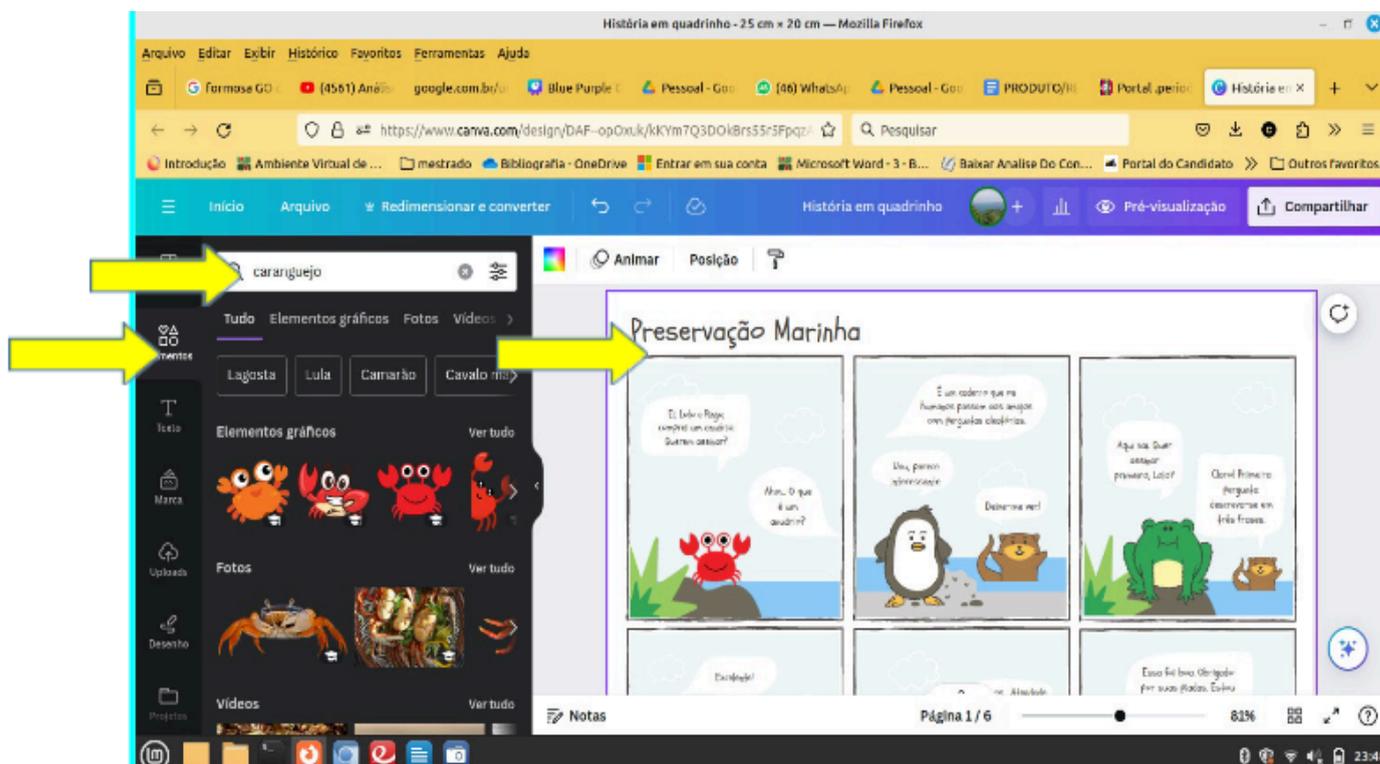
4º PASSO

Com o modelo pronto para ser personalizado, é importante clicar na barra central para nomear o trabalho, o qual será salvo dessa forma e facilitará encontrá-lo na plataforma



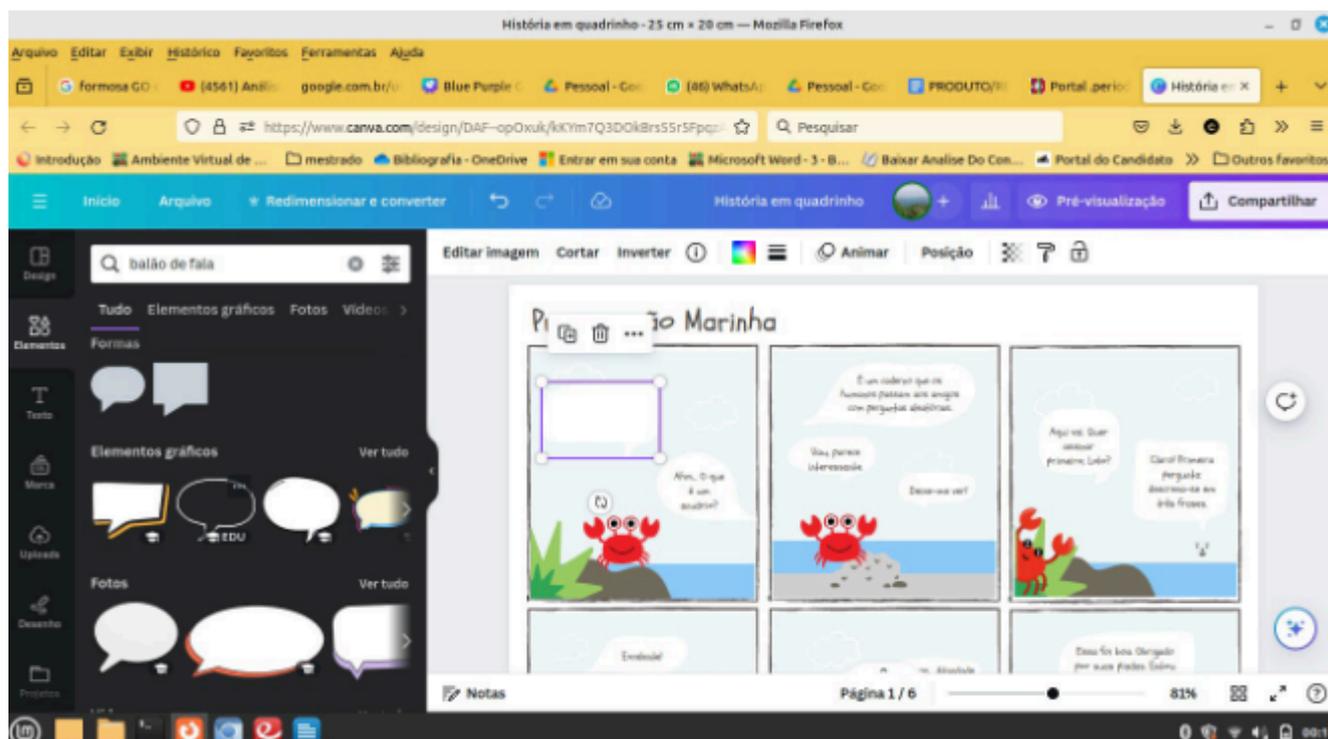
5 ° PASSO

Digitar o título da história, em seguida clicar no menu localizado no lado esquerdo acima, clique em “elementos” digite na barra o personagem ou objeto desejado, serão apresentadas diversas opções de acordo com o que foi digitado. Basta um clique para que o elemento escolhido apareça na área de trabalho.



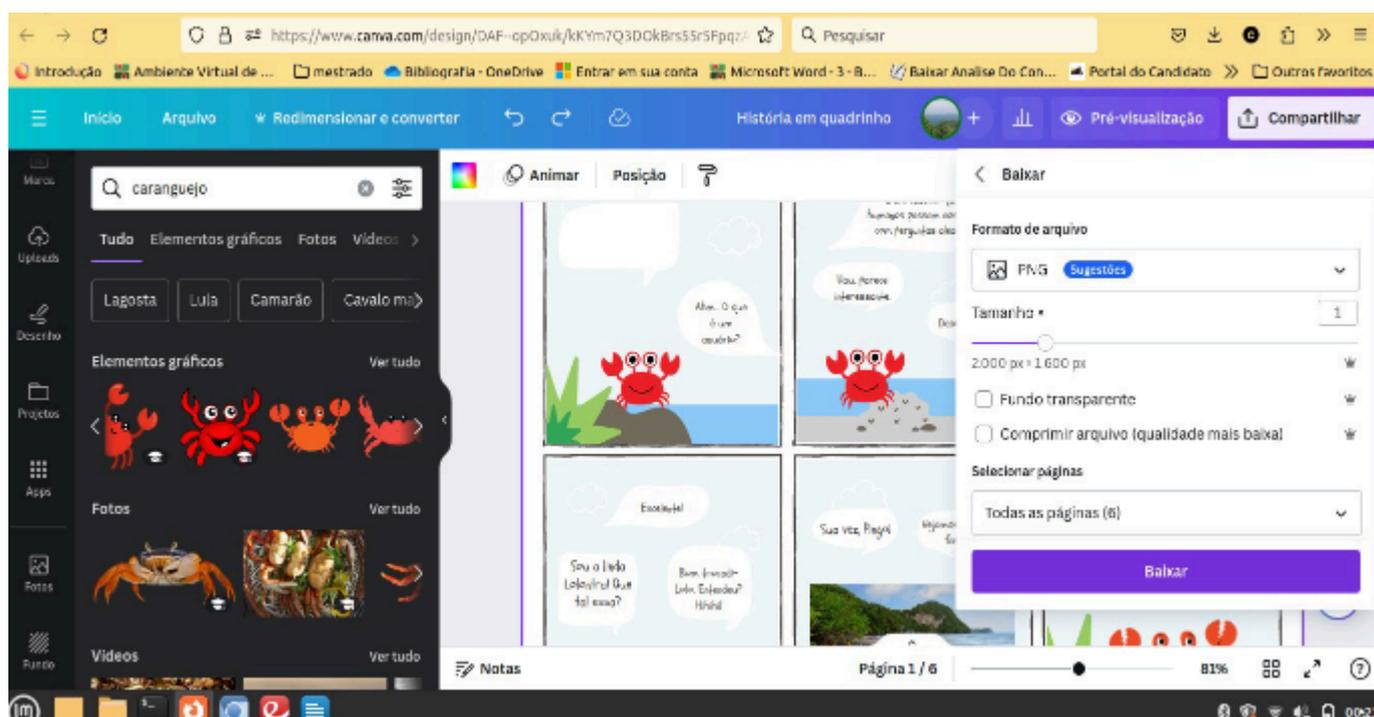
6º PASSO

Com o modelo já personalizado com os personagens e o fundo, os balões de diálogos devem ser acrescentados. Basta clicar em elementos, em seguida digitar balão, diversas opções serão visualizadas, selecionar a desejada e introduzir o texto.



7 ° PASSO

Depois de pré-visualizar a HQ. Clique em compartilhar e escolha o formato que deseja “baixar” PNG, PDF,SVG, Gif ou Vídeo.



1.5 VÍDEO

Acesse o vídeo clicando no seguinte link:

https://drive.google.com/file/d/1MIPLuE4ZxivWLzkHrUTmo4tUVwBbAKn5/view?usp=drive_link

2.0 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos sabem que a sociedade está em profunda transformação devido a inserção e influência das tecnologias digitais o que tem provocado desafios na área da educação, Moran (2018, p. 8) destaca as mudanças nas diversas dimensões da escola; na infraestrutura, na ampliação dos espaços de aprendizagem, na forma de avaliar, na necessidade de formação continuada e na forma de organizar o conhecimento.

Este produto/recurso é resultado de uma pesquisa de mestrado que teve como objetivo desenvolver um tutorial, oferecer uma proposta para os docentes que buscam desenvolver práticas pedagógicas inclusivas com o auxílio das tecnologias digitais e que estejam em consonância com as transformações sociais.

O Canva foi a ferramenta escolhida para desenvolver as HQs devido às suas funcionalidades, particularidades e permitir o amplo acesso aos docentes. Desse modo, um produto/recurso educacional emerge da necessidade educacional de uma realidade escolar e tem a função de impulsionar, contribuir com a educação pública brasileira.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Ruth Braga; PRAZERES, Alan de Souza. Aproximação entre Criança e Leitura: o uso de histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino fundamental.

Revista Interinstitucional Artes de Educar, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 364–376, 2018. DOI: 10.12957/riae.2017.29890. Disponível em:

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/riae/article/view/29890>. Acesso em: 5 mar. 2024.

BANDEIRA, Denise. Materiais Didáticos / Denise Bandeira. – Curitiba, PR: IESDE,

2009.448 p. Disponível em: https://www.academia.edu/10850993/Materiais_did%C3%A1ticos

Acesso em : 11 out.2024

BELUSSO, R.; PERUCHIN, D. Modificações no processo de aprendizagem com a inserção de tecnologias digitais na educação. #Tear: **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 7, n. 1, 2018. DOI: 10.35819/tear.v7.n1.a2701. Disponível em:

<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/2701> Acesso em: 25 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Temas Contemporâneos Transversais, 2019**. Disponível em:

https://br.search.yahoo.com/yhs/search?hspart=domaindev&hsimp=yhs19111&p=Cadernos+Tem%C3%A1ticos+S%C3%A9rie+Temas+Contempor%C3%A2neos+Transversais+%28TCTs%2FBNCC%29&type=_alt_ddc_intl_linuxmint_com. Acesso em : 17 mar.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. DOI: 10.15536/thema.V16.2019.598-606.1284. Disponível

em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1284>. Acesso em: 28 fev. 2024.

KENSKI, Vani Moreira. Aprendizagem Mediada pela Tecnologia. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set./dez. 2003. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/pdf/1891/189118047005.pdf> Acesso em: 25 fev.2024

KENSKI, Vani Moreira. Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias. **Cadernos de pedagogia universitária**, v. 7, p. 9-12, 2008. Disponível

em: https://www.prgp.usp.br/attachments/article/640/Caderno_7_PAE.pdf. Acesso em: 09 mar.2024

Knüppe, Luciane. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. **Educar**, Curitiba, n. 27, p. 277-290, 2006. Editora UFPR. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/er/a/Q9KqTZnczCwRKMcgTFpm3jN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 fev.2024

MENESES, A. S. de J.; CRUZ, M. A. da; LINHARES, R. N. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Formação Continuada de Professores: o uso de hqs no espaço escolar do ensino fundamental. **Educere et Educare**, [S. l.], v. 17, n. 42, p. 168–

189, 2022. DOI: 10.48075/educare.v17i42.26786. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/educereeteducare/article/view/26786> . Acesso em: 6 mar. 2024.

MORAN, José. Perspectivas (virtuais) para a educação. **Mundo Virtual**. Cadernos Adenauer IV, nº 6. Rio de Janeiro, Fundação Konrad Adenauer, abril, 2004, páginas 31-45 Disponível em: <https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/futuro.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2024

MORAN, José. Contribuição das Tecnologias Para a Transformação da Educação. **Revista Com Censo #14** • volume 5 • número 3 • agosto 2018 Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2018/08/Entrevista_Tecnologias_Moran_Com_Censo.pdf. Acesso em: 09 mar. 2024

SCHLEMMER, Eliane e DI FELICE, Massimo. **A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação**. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, v. 19, n. 2, p. 207-222, 2020 Tradução . . Disponível em: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.19.2.207>. Acesso em: 06 mar. 2024.

TABILE, Ariete Fröhlich; JACOMETO, Marisa Claudia Durante. Fatores influenciadores no processo de aprendizagem: um estudo de caso. **Rev. psicopedag.**, São Paulo , v. 34, n. 103, p. 75-86, 2017 . Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100008&lng=pt&nrm=iso> Acesso em: 25 fev. 2024.

VALADARES, Nice Vânia Machado Rodrigues. Tutorial de produção de histórias em quadrinhos digitais no smartphone usando o aplicativo comic & meme creator. 31-Mai 2019. Repositório Institucional-UFS. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/13043>. Acesso em: 24 fev. 2024