

# MULTILETRAMENTOS E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS: ESTRATÉGIAS INOVADORAS NA ALFABETIZAÇÃO

MULTIALFABETIZACIONES Y HISTORIAS EN CÓMICS DIGITALES:  
ESTRATEGIAS INNOVADORAS EN LA ALFABETIZACIÓN

Ciências Humanas, Linguística & Letras e Artes • 28/03/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/774668109](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/774668109)

Francielle Goulart Pereira<sup>1</sup>

Odete Sidericoudes<sup>2</sup>

## RESUMO

O artigo analisa como práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais (TD) contribuem para o desenvolvimento de multiletramentos no contexto escolar, a partir de um recorte de uma dissertação de mestrado. O estudo adota uma abordagem qualitativa, orientada pela pesquisa-ação, e investiga a produção de uma história em quadrinhos digital por estudantes dos anos iniciais, considerando as diretrizes curriculares. A coleta de dados ocorreu por meio de observações, registros diversos e análise das produções desenvolvidas pelos estudantes. Os resultados evidenciam que a mediação docente desempenha papel central na orientação do protagonismo estudantil e na promoção do uso intencional das TD no processo de aprendizagem. Além disso, observa-se que a articulação entre práticas pedagógicas inovadoras, TD e multiletramentos contribui para o fortalecimento das competências e habilidades previstas no currículo. Conclui-se que o estudo amplia as reflexões acerca da integração das TD na educação e destaca a relevância da mediação docente e da formação continuada para a qualificação das práticas pedagógicas.

**Palavras-chave:** Currículo. Educação básica. Letramento multimodal. Mediação docente.

## ABSTRACT

The article analyzes how pedagogical practices mediated by digital technologies (DT) contribute to the development of multiliteracies in the school context, based on a segment of a master's dissertation. The study adopts a qualitative approach, guided by action research, and investigates the production of a digital comic by students in the early years of schooling, considering curricular guidelines. Data were collected through observations, various records, and analysis of the students' productions. The results show that teacher mediation

plays a central role in guiding student protagonism and in promoting the intentional use of DT in the learning process. Furthermore, the articulation between innovative pedagogical practices, DT, and multiliteracies contributes to strengthening the competencies and skills outlined in the curriculum. It is concluded that the study broadens reflections on the integration of DT in education and highlights the relevance of teacher mediation and continuing education for the qualification of pedagogical practices.

**Keywords:** Curriculum. Basic education. Multimodal literacy. Teacher mediation.

## 1. INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais (TD) tem transformado consideravelmente as práticas pedagógicas, demandando que a escola repense suas estratégias de ensino e aprendizagem de forma a associar diferentes linguagens e mídias. No contexto da alfabetização, o uso de recursos tecnológicos pode ampliar as possibilidades de expressão e compreensão, favorecendo o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a formação integral dos estudantes. Nesse cenário, o uso de histórias em quadrinhos (HQs) digitais surge como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de articular leitura, escrita, imagem e criatividade em um processo dinâmico e colaborativo no contexto escolar.

No campo educacional brasileiro, o conceito de currículo envolve um conjunto de orientações, saberes e práticas que estruturam as aprendizagens previstas para cada etapa de ensino. Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) constitui um documento normativo central, pois define os direitos de aprendizagem e

desenvolvimento dos estudantes. Assim, ao fazer referência à BNCC, menciona-se diretamente um instrumento que orienta o currículo, uma vez que ela organiza as competências e habilidades que devem ser contempladas nos processos pedagógicos.

Nessa perspectiva, o presente artigo baseia-se em um recorte da dissertação intitulada *“Ferramentas digitais no processo de alfabetização na Educação Básica: contribuições do editor de quadrinhos na aprendizagem”*, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias da Universidade Norte do Paraná (UNOPAR), em Londrina (PR).

A pesquisa investigou a utilização de ferramentas digitais, como *tablets* e aplicativos educativos, a exemplo do *Make Beliefs Comix*, para o desenvolvimento das habilidades e competências de leitura e escrita de estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Além disso, analisou de que modo tais práticas se alinhavam às habilidades e competências gerais e específicas da BNCC, promovendo aprendizagens contextualizadas e integradas às demandas contemporâneas da educação.

O estudo tem como objetivo geral analisar como práticas pedagógicas inovadoras com tecnologias digitais contribuem para o desenvolvimento dos multiletramentos, das habilidades e competências de leitura e escrita nos anos iniciais, considerando o currículo e os fatores que influenciam sua disseminação.

De forma específica, o estudo busca analisar de que modo as práticas pedagógicas mediadas por TD se articulam às habilidades e competências gerais e específicas da BNCC, promovendo

aprendizagens contextualizadas; compreender o papel da mediação docente no desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que integrem TD ao processo de alfabetização; e investigar como a formação continuada de professores contribui para o uso pedagógico e intencional das TD no contexto escolar.

Assim, a investigação é orientada pela seguinte pergunta norteadora: De que modo práticas pedagógicas inovadoras, mediadas por TD, contribuem para o desenvolvimento do letramento multimodal e das habilidades e competências de leitura e escrita dos estudantes dos anos iniciais, e quais fatores podem favorecer ou dificultar sua implementação em consonância com a BNCC? Dessa forma, o presente artigo pretende oferecer contribuições tanto para a reflexão teórica quanto para a prática pedagógica.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Esta seção tem como propósito fundamentar as discussões deste estudo, apresentando conceitos, perspectivas e contribuições de diferentes autores que abordam a relação entre educação, TD e práticas pedagógicas contemporâneas. Diante das transformações sociais e culturais impulsionadas pelo avanço das TD, torna-se essencial compreender como esses recursos influenciam os processos de ensino e aprendizagem, exigindo da escola e dos docentes novas posturas e competências. Assim, busca-se discutir as práticas pedagógicas de multiletramentos digitais no contexto escolar, a mediação docente nesse processo e os desafios que envolvem a formação de professores para o uso crítico e intencional das tecnologias no ambiente educacional.

## 2.1. Práticas Pedagógicas de Multiletramentos Digitais no Contexto Escolar

O conceito de letramento, conforme discutem Rojo e Moura (2019), amplia-se e passa ao plural, dando origem à noção de letramentos. Tal mudança reflete a diversidade de práticas sociais de leitura e escrita que circulam na sociedade contemporânea, especialmente em contextos mediados pelas TD. Assim, trabalhar com práticas pedagógicas de multiletramentos na escola sugere a proposição de atividades de leitura, escrita e produção de textos que articulem diferentes gêneros e uso de múltiplas linguagens que integrem os estudantes em práticas socialmente significativas, promovendo a participação crítica e criativa em ambientes digitais. Nesse sentido, a BNCC enfatiza que:

é necessário não somente possibilitar aos estudantes explorar interfaces técnicas (como a das linguagens de programação ou de uso de ferramentas e *apps* variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de criação de *games*, *gifs*, memes, infográficos etc.), mas também interfaces críticas e éticas que lhes permitam tanto triar e curar informações como produzir o novo com base no existente (Brasil, 2018, p. 497).

Essa orientação reforça a importância de articular o domínio técnico das TD ao desenvolvimento de competências e habilidades que favoreçam uma atuação consciente e crítica no meio social. Assim, as competências e habilidades configuram-se como elementos essenciais para a organização curricular e para a orientação das práticas pedagógicas na Educação Básica. As competências correspondem a propósitos formativos amplos, que envolvem o desenvolvimento integrado de conhecimentos, atitudes e valores

necessários para que os estudantes atuem de forma crítica, criativa e ética na sociedade. As habilidades, por sua vez, referem-se às capacidades específicas e observáveis que possibilitam a mobilização desses conhecimentos em contextos concretos, como compreender, analisar, argumentar e produzir diferentes tipos de textos (BNCC, Brasil, 2018). Nesse processo, as TD emergem como importantes mediadoras, pois ampliam as formas de expressão, comunicação e produção de sentidos, favorecendo o desenvolvimento dessas mesmas habilidades e competências em ambientes diversificados e interativos.

A presença das TD no contexto escolar, entretanto, não se limita a um aspecto instrumental. De acordo com Almeida e Valente (2021), elas deixam de estar isoladas em laboratórios e passam, gradualmente, a ser incorporadas às atividades de sala de aula, influenciando práticas sociais e resignificando as relações educativas. Essa integração promove transformações nas formas de ensinar e aprender, exigindo dos docentes novas posturas pedagógicas, baseadas em práticas colaborativas, criativas e em sintonia com as linguagens digitais que permeiam o cotidiano dos estudantes. No entanto, estudiosos desse tema alertam que:

A presença de tecnologias digitais nas escolas por si só não é garantia de resultados satisfatórios na melhoria da aprendizagem e no desenvolvimento do currículo e, muitas vezes o uso das tecnologias digitais se restringe a atividades pontuais sem uma real integração ao currículo (Almeida; Valente, 2021, p. 7).

Nesse contexto, Pereira e Sidericoudes (2024, p. 758) complementam essa visão ao enfatizar “a importância de desenvolver práticas pedagógicas que respondam à realidade dos

estudantes habituados ao ambiente digital, utilizando recursos diversos para envolver os alunos de maneira mais expressiva”. Ressalta-se também a necessidade de incentivar a inclusão digital de maneira consciente, reconhecendo que o sucesso no processo de alfabetização depende não apenas da disponibilidade de ferramentas tecnológicas, mas da capacidade das instituições de adaptar suas práticas pedagógicas aos diferentes contextos educacionais e sociais dos estudantes.

Assim, ao considerar que a inserção qualificada das tecnologias demanda não só acesso, mas também práticas que promovam participação ativa e compartilhamento de saberes, a aprendizagem colaborativa emerge como uma prática pedagógica que favorece o desenvolvimento de competências e habilidades essenciais. Essa abordagem permite que estudantes e professores atuem de forma mais engajada, conectando experiências, conhecimentos e recursos digitais em práticas que fortalecem a autonomia intelectual e ampliam as possibilidades educativas (Almeida *et al.*, 2020).

Nesse cenário, o conceito de multiletramentos está relacionado à articulação entre multimodalidade e diversidade sociocultural, englobando distintas formas de leitura, produção e interpretação de textos e discursos. Essa perspectiva corrobora a ideia de que as TD e as múltiplas culturas que compõem o espaço escolar influenciam a circulação de sentidos, demandando do educador práticas pedagógicas que dialoguem com as diferentes linguagens presentes no cotidiano dos estudantes.

Isso indica que a imagem digital assume papel significativo como um dos modos de representação e construção de sentidos. Trata-se da tradução de uma “imagem bidimensional usando números

binários codificados” (Rojo e Moura, 2019, p. 74), o que possibilita seu armazenamento, manipulação e circulação em meios eletrônicos. Mais do que um simples recurso visual, a imagem digital integra-se às práticas de multiletramentos, contribuindo para ampliar as formas de expressão e leitura no ambiente educacional.

Do ponto de vista tipológico, conforme discutem Rojo e Moura (2019, p. 198) “o texto tem um nível muito baixo de redundância, ele não textualiza mais do que o necessário para fazer as distinções chave entre uma palavra e outra”. As imagens, por sua vez, contêm uma grande quantidade de informações aparentemente “irrelevantes”, mas que são justamente as responsáveis por sua complexidade semiótica e pela riqueza de sentidos que produzem. Por essa razão, as mídias de natureza mais topológica, como as imagens digitais, não podem ser facilmente indexadas ou referenciadas apenas pelo conteúdo explícito que exibem, o que a figura mostra, por exemplo, pois seu significado emerge da relação entre elementos visuais, culturais e contextuais.

Portanto, compreender e trabalhar com imagens digitais no contexto escolar demanda o reconhecimento de sua dimensão discursiva e cultural. Integrá-las às práticas pedagógicas de multiletramentos significa utilizá-las como recursos capazes de ampliar a leitura crítica e a produção de sentidos, articulando múltiplas linguagens e promovendo experiências educativas que reflitam a diversidade cultural e comunicativa presente no cotidiano dos estudantes.

Nesse sentido, como destacam Rojo e Moura (2019, p. 199), “os ingredientes da hipermídia são imagens, sons, textos, animações e vídeos que podem ser conectados em combinações diversas”, o que

amplia as possibilidades de mediação pedagógica, permitindo conexões entre diferentes elementos sem a linearidade tradicional de início, meio e fim. Essa flexibilidade oferece aos estudantes experiências de leitura e produção que exploram a multimodalidade e a interatividade, potencializando a compreensão crítica e criativa dos conteúdos previstos no currículo escolar.

Compreende-se que o texto pós-tipográfico exige um novo tipo de leitor: navegador errante, imersivo e autor. Como destacam Rojo e Moura (2019, p. 200), “E isso tem uma razão de ser: o computador e seu funcionamento digital são muito mais que uma mídia, ou uma máquina capaz de combinar muitas mídias”, funcionando como um ambiente que permite conexões múltiplas e não lineares, nas quais o leitor participa ativamente da construção de sentido. Os autores ainda acrescentam que:

o computador e suas linguagens digitais de programação permitem a apropriação, combinação e recriação de todas as mídias anteriores, gerando suas características multissemióticas e hipermidiáticas, sendo, por isso qualificado como a metamídia por excelência. Nesse sentido é que, hoje o texto digital não é mais somente o verbo, mas uma miríade de combinações multiculturais e multissemióticas que se distanciam muito do pré -tipográficos e são qualificadas como pós-tipográficas (Rojo e Moura, 2019, p. 201).

Essa reflexão dá sentido às práticas letradas contemporâneas, caracterizadas como multiletramentos e novos letramentos, nas quais se articulam múltiplas linguagens e se promovem recombinações e remixes de diferentes manifestações culturais resultando em novas estéticas e formas de expressão.

## **2.2. A Mediação Docente nas Práticas Pedagógicas com Tecnologias Digitais**

A escola, enquanto espaço de desenvolvimento de práticas sociais, encontra-se imersa em uma rede de transformações impulsionadas pelas tecnologias e mídias digitais, que influenciam intensamente a sociedade e a cultura contemporâneas. Essas mudanças adentram ao ambiente escolar por meio dos estudantes, que, embora estejam constantemente conectados, muitas vezes carecem de orientação quanto às formas de se relacionar criticamente e de modo educativo com os artefatos culturais digitais que permeiam suas vivências cotidianas.

Nesse cenário, a mediação docente torna-se fundamental para alinhar as linguagens digitais aos processos de ensino e aprendizagem, promovendo experiências formativas que articulem tecnologia, cultura e conhecimento. De acordo com Almeida e Valente (2021), a escola precisa reconhecer as potencialidades pedagógicas das TD e incorporá-las de maneira consciente e crítica às práticas educativas. No entanto, para que essa incorporação seja efetiva, é indispensável a mediação pedagógica do professor, que acompanha e orienta o processo de aprendizagem dos estudantes.

Conforme Prado (2003, p. 7), “é fundamental que o professor tenha clareza da sua intencionalidade pedagógica para saber intervir no processo de aprendizagem do aluno”. A prática da mediação valoriza a autoria do estudante, ao mesmo tempo em que assegura a presença do professor como orientador. Para isso, é essencial que o professor crie situações de aprendizagem que favoreçam a construção estruturada do conhecimento.

Nesse cenário, (Almeida *et al.* 2020) esclarecem que a investigação da própria prática fortalece o protagonismo docente ao permitir que o professor se reconheça como sujeito que analisa, reflete e transforma sua atuação, articulando saberes teóricos e experiências pedagógicas. Por conseguinte, as TD deixam de ocupar um lugar meramente instrumental e passam a integrar o processo formativo, influenciando modos de ensinar, aprender e produzir conhecimento.

### **2.3. Formação Docente e os Desafios da Integração das Tecnologias Digitais**

A formação docente assume papel central na consolidação de práticas pedagógicas alinhadas às demandas contemporâneas, especialmente diante da presença crescente das TD nos contextos educativos (Almeida *et al.* 2020).

À medida que distintos artefatos tecnológicos começaram a adentrar os espaços educativos, trazidos pelas mãos dos estudantes ou pelo modo de pensar e agir característico da geração digital, percebe-se que as TD não mais permanecem confinadas a um espaço ou tempo delimitado. Essa presença crescente impõe desafios significativos aos docentes, que precisam desenvolver competências específicas para integrar essas ferramentas de forma pedagógica (Almeida; Valente, 2021).

Assim, as TD passam a fazer parte da cultura escolar, influenciando práticas sociais e resignificando as relações educativas, o que evidencia a necessidade de que os docentes desenvolvam competências específicas para integrar essas ferramentas à prática pedagógica. Nesse contexto, Almeida e Valente (2021) afirmam que o processo de formação docente envolve o desenvolvimento

articulado de diferentes dimensões de conhecimento, essenciais para sustentar uma prática educativa reflexiva, transformadora e alinhada às demandas contemporâneas no contexto escolar, nessa linha de pensamento, os autores explicam que:

O domínio instrumental se desenvolve articulado com a prática pedagógica e com as teorias educacionais que permitem refletir criticamente sobre o uso das TDIC na educação. A dimensão tecnológica corresponde ao domínio das tecnologias e suas linguagens de tal modo que o professor explore seus recursos e funcionalidades, se familiarize com as possibilidades de interagir por meio deles e tenha autonomia para desenvolver atividades pedagógicas que incorporem as TDIC. A dimensão pedagógica se refere ao acompanhamento de processo de aprendizagem do aluno, a busca de compreender sua história e universo de conhecimento, valores, crenças e modo de ser, estar e interagir com o mundo mediático pelos instrumentos culturais presentes em sua vida (Almeida; Valente, 2021, p.6).

Nessa perspectiva, a formação docente emerge como eixo central para a consolidação de práticas pedagógicas que integrem criticamente as TD ao processo educativo. Sendo assim, entende-se que a formação de professores ocupa um papel estratégico, pois é por meio dela que se consolidam as condições para uma prática pedagógica inovadora, crítica e comprometida com a educação transformadora.

A formação docente, segundo Imbernón (2016), deve ir além de cursos pontuais, promovendo espaços colaborativos e reflexivos que favoreçam a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento. Portanto, torna-se imprescindível compreender a

formação como um processo contínuo, situado e coletivo, no qual os educadores assumem papel ativo na reconstrução de suas práticas, o autor salienta que:

Será do próprio grupo de professores, de todos os níveis e em todas as formas de agrupamento, que teremos de reivindicar uma formação no interior das escolas como mudança institucional e cultural das práticas educativas. Surge assim uma importante tendência que deveríamos seguir em benefício das ideias democráticas, do trabalho educacional e da transformação da educação. (Imbernón, 2016, p. 156).

Para Imbernón (2016), a pesquisa-ação destaca-se como uma metodologia democrática e transformadora, capaz de integrar autonomia docente, reflexão crítica e trabalho coletivo em processos contínuos de aperfeiçoamento. Por meio da intervenção pedagógica e da colaboração entre professores, é possível impulsionar a mudança institucional e a transformação das práticas educativas, fortalecendo a democracia educacional e consolidando novas formas de atuação comprometidas com a inovação e a melhoria da educação.

### **3. METODOLOGIA**

O presente artigo tem como objetivo analisar como práticas pedagógicas inovadoras com tecnologias digitais contribuem para os multiletramentos e para o desenvolvimento das habilidades e competências de leitura e escrita nos anos iniciais, considerando os fatores que influenciam sua disseminação em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Busca-se, assim, compreender as potencialidades desse recurso digital no contexto

da alfabetização, bem como o papel mediador do professor nesse processo.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza participativa, fundamentada nos princípios da pesquisa-ação, considerando o envolvimento direto entre professora-pesquisadora e alunos na construção do conhecimento. Segundo Gil (2008), a pesquisa-ação caracteriza-se pela interação entre os participantes e pela busca de transformação da realidade investigada, o que permite compreender e aprimorar as práticas pedagógicas em contextos reais de aprendizagem.

O estudo foi realizado na Escola Municipal Cecília Hermínia Oliveira Gonçalves, situada no município de Londrina - PR, com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental, das turmas 2º A (matutino) e 2º D (vespertino). Ao todo, participaram 45 estudantes, organizados em 21 duplas e um trio, distribuídos de forma heterogênea quanto ao nível de alfabetização e à inclusão de estudantes com necessidades específicas. As atividades foram desenvolvidas ao longo de cinco semanas, em uma aula semanal com duração aproximada de 60 minutos. A escolha dessa instituição justifica-se por sua estrutura pedagógica favorável à implementação de práticas mediadas por TD e por ser o local de atuação profissional da professora-pesquisadora.

As atividades foram desenvolvidas no primeiro trimestre de 2025, com a implementação do projeto “Direitos que Inspiram Histórias”, fundamentado no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). O uso de *tablets* fornecidos pela Secretaria Municipal de Educação e do editor digital *Make Beliefs Comix* constitui os principais recursos didáticos, favorecendo o desenvolvimento das habilidades e competências de leitura, escrita e oralidade em um ambiente lúdico

e colaborativo. Ao todo, os estudantes produziram 22 HQs digitais, sendo que, para o recorte da dissertação neste artigo, foi selecionada uma dessas produções para análise detalhada.

O planejamento das aulas baseou-se no currículo escolar e no Projeto Político-Pedagógico da instituição, garantindo coerência com as habilidades e competências previstas na BNCC. A coleta de dados foi realizada de maneira sistemática, contemplando observações diretas das práticas pedagógicas, registros fotográficos, anotações em diário de campo, gravações em áudio das interações e análise das produções dos estudantes no ambiente digital. Esses instrumentos permitiram documentar o processo de aprendizagem e identificar evidências qualitativas de desenvolvimento das habilidades e competências de leitura e escrita mediadas pela tecnologia. As reuniões periódicas entre a professora-pesquisadora e a orientadora possibilitaram a reflexão crítica sobre o andamento da pesquisa, assegurando o rigor metodológico e a fidedignidade dos dados coletados.

Os dados foram tratados por meio de análise descritiva e interpretativa, considerando os registros produzidos e as interações observadas ao longo do processo. Essa análise buscou compreender como o uso do editor de HQs contribuiu para a ampliação das práticas de linguagem no processo de alfabetização. No que se refere aos aspectos éticos, a pesquisa contou com a autorização da Secretaria Municipal de Educação, bem como com a aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa, com o consentimento livre e esclarecido dos responsáveis e dos próprios estudantes. As imagens e demais registros foram anonimizados, preservando a identidade e a privacidade dos participantes.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados apresentados por Pereira (2025) evidenciam que a produção de HQs digitais, enquanto recurso pedagógico, favoreceu o processo de alfabetização dos estudantes participantes da pesquisa, ao articular linguagem, imagem e tecnologia em práticas de ensino criativas, contextualizadas e coerentes com as demandas da BNCC. Além disso, no campo da cidadania, a autora enfatiza que os multiletramentos orientam a formação de estudantes críticos, capazes de assumir protagonismo em seus processos de aprendizagem e de contribuir com ideias e habilidades relevantes em contextos de participação política, social e cultural.

Nesse contexto, a abordagem baseada na pedagogia de projetos, estruturada no formato de portfólio e inspirada na HQs “Turma da Mônica e o Estatuto da Criança e do Adolescente<sup>1</sup>”, materializou-se no projeto “Direitos que Inspiram Histórias”, o qual evidenciou que a produção de HQs digitais potencializou a construção crítica de narrativas, o diálogo coletivo e a manifestação de opiniões sobre os direitos da criança e do adolescente.

Na pesquisa-ação desenvolvida por Pereira (2025), as HQs digitais configuram-se como uma forma de narrativa visual que articula personagens, cenários e diálogos por meio da multimodalidade, portanto, observou-se que os estudantes exploraram diferentes linguagens e recursos expressivos ao utilizar a ferramenta digital *Make Beliefs Comix*<sup>2</sup>, ampliando suas possibilidades de criação e de construção de sentidos. A Figura 1 apresenta a produção final de HQs realizada por uma das 21 duplas participantes da pesquisa, evidenciando como essa prática contribuiu para o desenvolvimento de habilidades e competências narrativas, bem como para a

compreensão de temas sociais, uma vez que a produção dos estudantes abordou direitos fundamentais, de maneira crítica e reflexiva.



Fonte: Pereira (2025, p. 97).

A análise da HQs “Direitos que Inspiram Histórias” demonstra o desenvolvimento de diversas habilidades e competências previstas na BNCC, por meio da integração de linguagem, imagem e tecnologia. Desde a escolha dos personagens até a composição dos diálogos e cenários, os dados revelam que a dupla avançou na organização das ideias, na escrita convencional e na compreensão dos direitos das crianças e adolescentes.

O desenvolvimento da narrativa mostra que, no primeiro quadrinho, ao elaborarem o diálogo entre mãe e filha, os estudantes revelam compreensão da estrutura narrativa e do uso de diferentes vozes enunciativas, além de associarem texto e imagem de forma coerente. O uso de expressões como “Será em lugar seguro!” e “É

direito das crianças!” indica a construção de sentidos e o reconhecimento de valores sociais.

Na sequência, o segundo e o terceiro quadrinhos, nota-se o desenvolvimento da coerência textual e da interação dialógica, habilidades que envolvem a escuta, a escrita e a oralidade. Os estudantes manifestaram criatividade ao inserir personagens em contextos variados e compatíveis ao enredo, ampliando o repertório linguístico e cultural.

Posteriormente, o quarto e o quinto quadrinhos, a presença de novos personagens e cenários mostra o avanço no planejamento da narrativa, na exploração multimodal e na apropriação do tema dos direitos infantis. O diálogo “Você sabe sobre os seus direitos?” e a resposta: “Criança tem direito ao lazer!” refletem a capacidade de selecionar informações relevantes e transformá-las em linguagem narrativa.

O desfecho da história apresenta no último quadrinho, a inserção de um animal que questiona seus próprios direitos e revela uma compreensão simbólica e crítica do tema, sinalizando o desenvolvimento da reflexão ética, da autonomia criativa e da capacidade de argumentação. Assim, a produção dessa HQs digital comprova o fortalecimento das competências gerais da BNCC, especialmente aquelas relacionadas à comunicação, empatia, pensamento crítico e responsabilidade.

Ao criarem uma narrativa visual com personagens, cenários e falas organizadas em sequência lógica, os estudantes expressaram compreensão da estrutura textual, articulando coerência e criatividade na construção do enredo. Por meio da experiência de

produção de HQs digitais, os estudantes desenvolveram múltiplas habilidades relacionadas à leitura e à escrita, aprimorando o uso de letras maiúsculas e minúsculas, o espaçamento entre palavras, a pontuação e a acentuação gráfica. No campo da compreensão textual, constata-se avanços na leitura autônoma, na identificação da ideia central e na compreensão da função social da linguagem. Esses resultados revelam de forma positiva a contribuição das práticas pedagógicas mediadas por TD no processo de alfabetização dos estudantes. No Quadro 1, apresenta-se, a síntese detalhada das habilidades da BNCC observadas na produção da história em quadrinhos “Direitos que Inspiram Histórias”:

**Quadro 1** - Habilidades da BNCC evidenciadas na análise da história em quadrinhos

<b>Código</b>	<b>Habilidade</b>
EF01LP04	Reconhecer o uso da letra maiúscula no início de frases e em nomes próprios
EF02LP01	Ler e compreender, com certa autonomia, textos adequados à faixa etária.
EF02LP04	Utilizar letras maiúsculas e minúsculas, respeitando as convenções do sistema de escrita alfabética.
EF02LP05	Utilizar espaçamento adequado entre palavras.
EF02LP06	Utilizar adequadamente sinais de pontuação em textos (ponto final, interrogação e exclamação).
EF02LP07	Produzir, revisar (com apoio) e reescrever textos, respeitando suas características.
EF02LP10	Identificar os elementos da narrativa (personagens, cenário, tempo e eventos principais).
EF02LP11	Estabelecer relação entre texto verbal e imagem.

EF02LP14	Colaborar com os colegas na produção de textos, respeitando as ideias dos outros e ajustando as próprias.
EF12LP05	Utilizar sinais de pontuação para dar sentido aos textos (ênfase na função expressiva e rítmica).
EF12LP06	Usar corretamente a acentuação gráfica em palavras conhecidas.
EF15LP01	Reconhecer a função social da linguagem ao ler e escrever.
EF15LP03	Identificar a ideia central de textos orais e escritos.
EF15LP06	Produzir e revisar textos, com apoio do professor, considerando a situação comunicativa.
EF15LP10	Utilizar recursos gráficos e visuais nos textos com função expressiva.
EF15LP14	Reconhecer os gêneros textuais orais e escritos e suas finalidades.

Fonte: Pereira (2025, p. 102).

Em relação à produção textual, os estudantes praticaram a revisão e a reescrita com mediação docente, que acompanhou a produção da história em quadrinhos ao longo de cada aula, avaliando e registrando o processo em portfólios. Durante essa análise, constatou-se o desenvolvimento de diversas habilidades, onde os estudantes reconheceram os elementos da narrativa, como personagens, cenários, tempo e enredo (EF02LP10) e estabeleceram relações entre texto verbal e imagem (EF02LP11). Também aprimoraram a capacidade de aprender de forma colaborativa, respeitando as ideias dos colegas (EF02LP14) e ampliaram o reconhecimento dos diferentes gêneros textuais e de suas finalidades comunicativas (EF15LP14). Essas ações contribuíram para o desenvolvimento das competências de digitação e para o

desenvolvimento do letramento digital (Competência 5 – Cultura digital), integrando a aprendizagem linguística e tecnológica.

No campo do pensamento científico, crítico e criativo (Competência 2), os estudantes expressaram curiosidade e criticidade ao relacionar os direitos fundamentais à vida cotidiana, além de manifestarem a criatividade na construção dos enredos e personagens (EF15LP06). Esse processo também contribuiu para o repertório cultural (Competência 3), pois as produções incorporaram elementos da cultura popular, como a brincadeira “cinco marias”, e referências culturais globais, como a “*Torre Eiffel*”, ampliando o contato com manifestações culturais diversas.

Constata-se ainda o desenvolvimento da competência geral da comunicação (Competência 4), uma vez que os estudantes utilizaram diferentes linguagens, verbal, visual e digital, para transmitir ideias e produzir sentidos (EF15LP10). A integração dessas linguagens evidenciou o domínio progressivo das convenções do sistema de escrita (EF02LP04, EF02LP05, EF12LP06) e o uso adequado dos sinais de pontuação para dar ritmo e expressividade ao texto (EF02LP06, EF12LP05).

Desse modo, reafirma-se que a diversidade social e a multimodalidade, princípios essenciais aos multiletramentos, reforçam a importância de reconhecer e dialogar com as diferenças linguísticas e culturais (Competência 9 – Empatia e cooperação). Essa perspectiva dialoga com as propostas educacionais contemporâneas, que reconhecem a função das TD na valorização das práticas de linguagem e da diversidade cultural no ambiente escolar.

A implementação da pesquisa demandou uma postura docente ativa e reflexiva, em que a mediação se configurou como elemento essencial para que o uso das TD fosse além do aspecto técnico, transformando-se em uma prática pedagógica intencional e significativa (Competência 1 – Conhecimento; Competência 6 – Trabalho e projeto de vida).

A análise das competências e habilidades na produção final da HQs digital analisada nesse estudo, revelou um conjunto expressivo de aprendizagens, portanto, observou-se a mobilização das dez Competências Gerais da BNCC, que se manifestaram de forma interdisciplinar e transversal durante o processo de criação, revisão e leitura das HQs. O Quadro 2 apresenta essas competências, acompanhadas de descrições sintéticas e evidências concretas observadas na produção dos estudantes, reforçando o potencial formativo de práticas pedagógicas que integram linguagem, tecnologia e cidadania:

**Quadro 2** - Competências gerais da BNCC evidenciadas na análise da HQs

<b>Competência Geral</b>	<b>Descrição</b>	<b>Evidência nas HQs</b>
Conhecimento	Valorizar e utilizar os conhecimentos para compreender a realidade e promover uma sociedade justa.	As HQs abordaram temas como os direitos das crianças, refletindo compreensão sobre cidadania e normas sociais.
Pensamento científico, crítico e criativo	Exercitar a curiosidade, a análise crítica e a criatividade na resolução de problemas.	Os estudantes demonstraram criatividade na construção de enredos e criticidade ao relacionar direitos à vida cotidiana.

Repertório cultural	Valorizar e fruir manifestações culturais diversas.	A produção inclui elementos da cultura popular (como brincadeiras infantis) e referências culturais globais (ex: Torre Eiffel).
Comunicação	Utilizar diferentes linguagens para expressar-se e compartilhar ideias.	As HQs integraram linguagem verbal, visual e digital para transmitir mensagens de forma clara e expressiva.
Cultura digital	Compreender e usar tecnologias digitais de forma crítica e significativa.	O uso de editores digitais de HQs demonstrou domínio progressivo de ferramentas tecnológicas com intencionalidade pedagógica.
Trabalho e projeto de vida	Exercitar o protagonismo, tomar decisões e construir projetos com base em valores éticos.	A autoria e a autonomia na criação das HQs revelam planejamento, responsabilidade e engajamento dos estudantes.
Autoconhecimento e autocuidado	Compreender-se e cuidar da própria saúde física e emocional.	Ao abordarem consciência sobre segurança, emoções, bem-estar e valorização de vivências sociais.
Empatia e cooperação	Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.	A autoria das HQs favoreceu a escuta ativa, a divisão de tarefas e o trabalho em equipe, com respeito mútuo.
Responsabilidade e cidadania	Agir com ética, responsabilidade e compromisso com o bem comum.	Os estudantes exploraram os direitos da criança, demonstrando consciência cidadã e sensibilidade social.
Argumentação	Argumentar com base em fatos e dados confiáveis, de forma ética e crítica.	Durante a construção dos diálogos nas HQs, os estudantes estruturaram argumentos e justificativas relacionados aos direitos das crianças, exercitando

		a argumentação de forma contextualizada.
--	--	--

Fonte: Pereira (2025 p. 100).

Percebe-se, portanto, que a produção colaborativa favoreceu a articulação de conhecimentos, valores e atitudes em contextos reais de aprendizagem, possibilitando aos estudantes compreender a importância dos direitos das crianças e a relevância social da linguagem. Nesse processo, a atuação da professora-pesquisadora tornou-se essencial para orientar as interações, promover a cooperação entre os estudantes e estimular a autonomia dos participantes.

Durante a produção das HQs digitais, constatou-se uma dinâmica intensa da construção do conhecimento, marcada pela relação entre a professora-pesquisadora, os estudantes e o processo de aprendizagem. Houve momentos de troca, escuta e adaptação, nos quais a docente orientou os grupos respeitando seus ritmos e necessidades.

Essa interação colaborativa favoreceu o desenvolvimento integrado de competências essenciais, como o uso das TD, a leitura e escrita multimodal, o pensamento crítico e criativo, a colaboração e o protagonismo infantil. Assim, a conexão entre esses elementos simboliza o movimento coletivo de aprendizagem e o entrelaçamento das competências mobilizadas ao longo da implementação da pesquisa.

A professora-pesquisadora mediou discussões, incentivou a análise crítica e colaborativa das produções, auxiliando na observação dos elementos narrativos, na correção de aspectos da escrita e na

coerência entre o tema e a abordagem escolhida pela dupla. Além disso, a docente promoveu o uso consciente das TD, integrando linguagens verbal, visual e simbólica para fortalecer o aprendizado. A articulação entre a mediação docente e o uso das TD evidencia que a presença ativa do professor é o elo que transforma o recurso tecnológico em instrumento pedagógico significativo, como apresentado na Figura 2.



**Figura 2.** Integração entre mediação docente, estudantes e tecnologias digitais no processo de aprendizagem

Fonte: Pereira (2025, p. 74).

Nesse processo, a tecnologia deixa de ser apenas uma ferramenta de apoio e passa a constituir um meio de expressão e reflexão estudantil. Assim, para Pereira (2025), a mediação pedagógica, aliada à formação continuada e ao suporte institucional, torna-se essencial para garantir que as práticas com TD consolidem aprendizagens mais consistentes e socialmente relevantes.

## **5. CONCLUSÃO**

O presente artigo teve como objetivo analisar como práticas pedagógicas inovadoras, mediadas por TD, contribuem para o desenvolvimento de multiletramentos, habilidades de leitura e escrita e competências gerais previstas na BNCC. Os objetivos propostos foram plenamente alcançados, evidenciando-se um processo de reflexão sobre práticas pedagógicas transformadoras.

Embora o estudo tenha se limitado à análise de uma produção específica realizada por uma dupla de estudantes, os resultados evidenciaram o potencial das HQs digitais como recurso pedagógico para o desenvolvimento integral da alfabetização, entendido como um processo que articula dimensões cognitivas, linguísticas, sociais e culturais, promovendo aprendizagens significativas e autorais.

Nesse sentido, a investigação contribuiu para a reflexão teórica e prática sobre a integração das TD na educação, sugerindo que a articulação entre mediação docente, multiletramentos e tecnologias digitais pode favorecer processos formativos mais críticos e criativos.

Ao analisar a produção final da dupla, constatou-se o desenvolvimento de múltiplas habilidades linguísticas e cognitivas, entre as quais se destacam a organização e a coerência textual, a interação dialógica, o letramento digital, o uso adequado de letras maiúsculas e minúsculas, a pontuação, a acentuação e o espaçamento entre palavras, além do aprimoramento da leitura compreensiva e da escrita autoral. Os estudantes revelaram domínio dos elementos da narrativa, articulação entre texto verbal e imagem e uso expressivo de recursos visuais, consolidando práticas de multiletramentos alinhadas à BNCC.

As TD evidenciaram, assim, elevado potencial para ampliar práticas de multiletramentos e fomentar metodologias pedagógicas que, quando mediadas de forma intencional e alinhadas às realidades dos estudantes, se configuram como caminhos potentes para promover aprendizagens mais relevantes.

As dez competências gerais previstas na BNCC foram amplamente mobilizadas ao longo do desenvolvimento da pesquisa, evidenciando a integração de diferentes dimensões formativas no processo. A análise das HQs demonstrou a integração efetiva dessas competências, ao possibilitar que os estudantes mobilizassem conhecimentos para compreender questões sociais, exercitar o pensamento crítico e criativo na construção dos enredos e valorizar diferentes manifestações culturais. As produções refletem o uso articulado de linguagens diversas e o domínio consciente de ferramentas digitais, orientadas por objetivos pedagógicos claros. Além disso, destacaram-se a colaboração, o autoconhecimento, a empatia e a capacidade argumentativa, aspectos que reforçam o compromisso ético e a formação cidadã promovida ao longo do processo educativo.

No contexto dessa metodologia de ensino, a professora-pesquisadora assumiu um papel formativo e investigativo simultaneamente, atuando como mediadora, observadora e agente de transformação do processo educativo. Constata-se que a professora não apenas conduziu as atividades, mas analisou criticamente as interações, adaptando estratégias conforme as necessidades dos estudantes e promovendo situações de aprendizagem colaborativas e contextualizadas.

A ação docente possibilitou que o uso das TD transcendesse o caráter instrumental, convertendo-se em estratégia pedagógica inovadora orientadas por planejamento educativo consciente e por princípios éticos e emancipatórios. Assim, o papel da professora-pesquisadora, é o de formadora reflexiva, capaz de criar, investigar e ressignificar práticas educativas, consolidando aprendizagens socialmente relevantes e coerentes com as competências da BNCC.

Considerando a relevância desta pesquisa-ação e a consistência de sua análise crítica, evidencia-se a necessidade premente de implementação de políticas públicas bem estruturadas, que garantam o acesso equitativo às TD e às condições adequadas para seu uso pedagógico. Tais políticas precisam garantir condições para que um número maior de estudantes desenvolvam as competências e habilidades previstas na BNCC. Além disso, é fundamental que contemplem a formação continuada dos professores, especialmente no âmbito da pesquisa-ação, promovendo a disseminação de práticas inovadoras e colaborativas no interior das escolas.

Por fim, sugerem-se futuras pesquisas voltadas à formação continuada de professores, no âmbito da pesquisa-ação, que analisem as contribuições de práticas voltadas à disseminação de metodologias pedagógicas colaborativas no contexto escolar. Recomenda-se, ainda, que sejam investigadas outras experiências com o uso de TD que potencializam o desenvolvimento de habilidades e competências previstas na BNCC.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; PERRIER, Gerlane Romão Fonseca; GONÇALVES, Lina Maria; MUÑOZ, Cleide Maria dos Santos. **Currículo e tecnologia: revisão sistemática de literatura no âmbito da revista científica e-Curriculum**. Revista e-Curriculum, v. 18, n. 2, p. 614-635, 2020. Disponível em: [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1809-38762020000200614&script=sci\\_arttext](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1809-38762020000200614&script=sci_arttext). Acesso em: 30 nov. 2025.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando (org.). **Currículo, tecnologias e cultura digital: espaços e tempos de ensinar e aprender**. Campinas, SP: Papyrus, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/bncc>. Acesso em: 08 nov. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/519339395/GIL-Antonio-Carlos-Metodos-e-Tecnicas-de-Pesquisa-Social-Sao-Paulo-Atlas-Aluno-Jose-Guilherme-C>. Acesso em: 08 nov. 2025.

IMBERNÓN, Francisco. **Qualidade do ensino e formação do professorado: uma mudança necessária**. São Paulo: Cortez, 2016.

PEREIRA, Francielle Goulart. **Ferramentas digitais no processo de alfabetização na educação básica: contribuições do editor de quadrinhos na aprendizagem**. 2025. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) – Universidade Norte do Paraná, Londrina, 2025. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br//handle/123456789/78762>. Acesso em: 29 nov. 2025.

PEREIRA, Francielle Goulart; SIDERICOUDES, Odete. **Tecnologias digitais na educação básica: uma inovação no processo de alfabetização**. In: CONGRESSO DE INOVAÇÃO E PESQUISA, 1., 2024, Londrina. Anais [...]. Londrina: Edição 2024, 2024. v. 1, p. 753–758. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/handle/123456789/70411>. Acesso em: 08 nov. 2025.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Pedagogia de projetos**. Série “Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias” – Programa Salto para o Futuro, set. 2003. Disponível em: [https://moodle.ifrj.edu.br/pluginfile.php/24365/mod\\_resource/content/1/Pedagogia%20de%20Projetos%20-%20Texto%20complementar.pdf](https://moodle.ifrj.edu.br/pluginfile.php/24365/mod_resource/content/1/Pedagogia%20de%20Projetos%20-%20Texto%20complementar.pdf). Acesso em: 08 nov. 2025.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

---

<sup>1</sup> Mestra em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias – Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera. Professora da Educação Básica. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#) – ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0004-8809-1943>

<sup>2</sup> Doutora; Docente do Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias – Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera. Pesquisadora na área de ensino e tecnologias educacionais. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#) – ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0005-3006-8713>

