UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO

Carlos Alberto Reyes Maldonado

HOZINETE SANTOS SILVA

MULTIMODALIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA PROPOSTA DE LEITURA E PRODUÇÃO DO GÊNERO

Sinop-MT
2025

HOZINETE SANTOS SILVA

MULTIMODALIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA PROPOSTA DE LEITURA E PRODUÇÃO DO GÊNERO

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS - da Universidade do Estado de Mato Grosso, Campus Universitário de Sinop, como requisito para obtenção do título de mestre em Letras.

Áreas de concentração: Linguagens e Letramentos

Orientador: Prof. Dr. Antonio Aparecido Mantovani

Sinop-MT
2025

Ficha catalográfica elaborada pela Supervisão de Bibliotecas da UNEMATCatalogação de Publicação na Fonte.
UNEMAT - Unidade padrão

S586m Silva, Hozinete Santos.
Multimodalidade em histórias em quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero / Hozinete Santos Silva. - Cáceres, 2025.
130f.: il.

Universidade do Estado de Mato Grosso "Carlos Alberto Reyes Maldonado", Letras/SNP-PROFLETRAS - Sinop - Mestrado Profissional, Campus Universitário De Sinop.
Orientador: Dr. Antonio Aparecido Mantovani.

1. Língua Portuguesa. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Leitura literária. 4. Produção de HQ. I. Mantovani, Dr. Antonio Aparecido. II. Título.

UNEMAT / MTSCB CDU 741.5:027.022

HOZINETE SANTOS SILVA

MULTIMODALIDADE EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
UMA PROPOSTA DE LEITURA E PRODUÇÃO DO GÊNERO

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS - da Universidade do Estado de Mato Grosso, Campus Universitário de Sinop, como requisito para obtenção do título de mestre em Letras, na área de concentração Linguagens e Letramentos na linha de atuação Estudos Literários.

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Dr. Antonio Aparecido Mantovani
Presidente da Banca
UNEMAT/Sinop-MT

_____
Profa. Dra. Adriana Lins Precioso
Avaliadora Interna
UNEMAT/Sinop-MT

_____
Profa. Dra. Simone José Aparecida da Silva Santos
Avaliadora Externa
UNINTER-PR

_____
Prof. Dr. Genivaldo Rodrigues Sobrinho
Avaliador Suplente Interno
UNEMAT/Sinop-MT

_____
Profa. Dra. Juliana Primi
Avaliadora Suplente Externa
UNEMAT/Sinop-MT

Data da defesa: 27 de maio de 2025 às 14h.
Local da defesa: meet.google.com/mra-howg-gxq

Dedico este trabalho, em especial, a Deus. Às minhas filhas, Evelin e Emily, e ao meu esposo, Eber, família abençoada que me incentivou na realização deste sonho. Aos profissionais do PROFLETRAS, Campus de Sinop, e ao meu orientador, Dr. Antonio Aparecido Mantovani.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, quero expressar minha gratidão a Deus por me oportunizar cursar o Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) e por cuidar de cada momento ao longo da minha caminhada profissional.

Agradeço à minha família, em especial ao meu esposo, Eber Pereira da Silva, às minhas filhas, Evelin Santos da Silva e Emily Santos Silva, e aos meus pais, pelo incentivo, pelo apoio e pelo carinho diários. Vocês são o meu alicerce.

Manifesto minha profunda gratidão ao meu estimado orientador, Dr. Antonio Aparecido Mantovani, pelas valiosas contribuições à minha dissertação. Agradeço pelo apoio, pelo zelo, pela paciência e pela confiança ao compartilhar seus conhecimentos com simplicidade e tranquilidade durante as orientações.

Agradeço, ainda, às professoras Dra. Adriana Lins Precioso e Dra. Simone José Aparecida da Silva Santos, cujas contribuições enriqueceram minha proposta de mestrado durante o exame de qualificação. Igualmente, manifesto minha gratidão ao prof. Prof. Dr. Genivaldo Rodrigues Sobrinho por todas as contribuições durante todo o período do mestrado.

Aos novos amigos da turma 8 do PROFLETRAS, da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Campus de Sinop-MT, sou grata pelas contribuições, pela amizade e pelo carinho, que sempre serão lembrados.

Agradeço, também, aos professores do programa pela dedicação, pelo comprometimento e pelo profissionalismo demonstrados na aplicação das disciplinas. Além disso, expresso minha gratidão pelas orientações fornecidas sempre que necessário, bem como pela relevante contribuição para o desenvolvimento da minha formação profissional.

Minha gratidão se estende ao programa de Mestrado PROFLETRAS e à Universidade do Estado de Mato Grosso, que têm desempenhado um papel relevante na profissionalização e na disseminação do conhecimento entre os profissionais da educação, pautando-se na responsabilidade, na segurança, na ética e na sabedoria.

Meus agradecimentos à equipe gestora e aos profissionais da Escola Estadual Jardim Universitário por todo o apoio significativo que recebi durante minha formação profissional.

Aos estudantes da turma do 7º ano “A”, expresso minha gratidão pela participação ativa e pelo comprometimento, que contribuíram para o êxito desta

pesquisa. Agradeço, igualmente, aos pais ou responsáveis por autorizarem a participação de seus filhos neste estudo.

Por fim, agradeço a todos que, de alguma forma, me incentivaram e contribuíram para a concretização desta pesquisa.

Meus sinceros AGRADECIMENTOS!

“Todo conhecimento começa com o sonho. O sonho nada mais é que a aventura pelo mar desconhecido, em busca da terra sonhada. Mas sonhar é coisa que não se ensina, brota das profundezas do corpo, como a alegria brota das profundezas da terra. Como mestre só posso então lhe dizer uma coisa. Contem-me os seus sonhos para que sonhemos juntos”.

Rubem Alves

RESUMO

Este trabalho, intitulado “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”, teve como objetivo possibilitar aos estudantes do 7º ano, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos (HQ), a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ, com o uso da plataforma digital Pixton. O planejamento didático foi motivado pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco, e aplicado entre o segundo bimestre e a primeira semana do terceiro bimestre do ano letivo de 2024, na Escola Estadual Jardim Universitário, em Alta Floresta-MT. Para alcançar esse propósito, adotamos a pesquisa qualitativa, conforme Bortoni-Ricardo (2008), e utilizamos a metodologia da Sequência Didática (SD), proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Buscamos alinhar a proposta à realidade dos educandos e promover um diálogo com abordagens teóricas no campo da linguagem. Nesse contexto, a fundamentação teórico-metodológica foi apoiada, sobretudo, nas contribuições de Kleiman (1995); Rojo (2009, 2013); Marcuschi (2010); Rojo e Moura (2012); Coscarelli e Ribeiro (2011); Bakhtin (2011); Ramos (2009); Vergueiro (2003); Oliveira (2015); Koch e Elias (2012, 2017); e Ribeiro (2022). A fim de desenvolver as habilidades de leitura e escrita, conforme os eixos estruturantes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018a), viabilizamos a produção textual dos alunos em HQ por meio da plataforma digital Canva. Como resultado, elaboramos um Caderno Pedagógico em formato de *e-book*, cujo intuito é oferecer suporte pedagógico a educadores interessados em implementar práticas de leitura e produção textual em sala de aula. Consideramos que a referida SD desempenhou um papel significativo na valorização e na formação do processo de construção do conhecimento, uma vez que promoveu uma participação ativa e engajada dos discentes, os quais criaram suas próprias HQ como Produto Final, sob a supervisão da professora. Nesse sentido, a proposta ampliou a compreensão da língua e tornou os educandos protagonistas de suas aprendizagens ao longo das atividades. Em suma, constatamos que a literatura em quadrinhos estimulou a imaginação e facilitou a transmissão de informações e aprendizagens de maneira motivadora e acessível, bem como contribuiu para o desenvolvimento das habilidades de leitura e produção textual.

Palavras-chave: Língua Portuguesa; histórias em quadrinhos; leitura literária; produção de HQ.

ABSTRACT

This study, entitled “Multimodality in Comics: A Proposal for Reading and Producing the Genre”, aimed to enable 7th-grade students, through the multimodality present in comics, to understand the genre and produce multimodal narratives in comic format using the digital platform Pixton. The didactic planning was inspired by the reading of the book Escrituras animais (2020) by the Mato Grosso writer Marta Cocco and was implemented between the second bimester and the first week of the third bimester of the 2024 school year at Escola Estadual Jardim Universitário, in Alta Floresta-MT. To achieve this goal, we adopted qualitative research (Bortoni-Ricardo, 2008) and the Didactic Sequence (DS) methodology proposed by Dolz, Noverraz, and Schneuwly (2004). Our aim was to align the proposal with the students' reality and establish a dialogue with theoretical approaches in the field of language studies. In this context, the theoretical-methodological foundation was supported primarily by the contributions of Kleiman (1995); Rojo (2009, 2013); Marcuschi (2010); Rojo and Moura (2012); Coscarelli and Ribeiro (2011); Bakhtin (2011); Ramos (2009); Verguiro (2003); Oliveira (2015); Koch and Elias (2012, 2017) and Ribeiro (2022). In order to develop reading and writing skills in accordance with the structuring axes of the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018a), we facilitated students' textual productions in comic format through the digital platform Canva. As a result, we developed a Pedagogical Notebook in e-book format, intended to provide educational support for teachers interested in implementing reading and text production practices in the classroom. We consider that the proposed DS played a significant role in valuing and fostering the process of knowledge construction, as it promoted active and engaged student participation. Under the teacher's supervision, students created their own comics as a Final Product. In this sense, the project expanded language comprehension, positioning students as protagonists in their learning process throughout the activities. In summary, comic literature stimulated imagination and facilitated the transmission of information and learning in a motivating and accessible way, contributing to the development of reading and text production skills.

Keywords: Portuguese language; comic books; literary reading and comic book production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Abertura do relato de memória da professora-pesquisadora 19
Figura 2 - Nível de proficiência no componente de Língua Portuguesa 23
Figura 3 - Resultado das habilidades 24
Figura 4 - Produção de HQ na plataforma *Make Beliefs Comix* 27
Figura 5 - Resultado do Descritor 5 do Projeto Aprova Brasil - Simulado 1 29
Figura 6 - Margem de acertos do Descritor 5 do Projeto Aprova Brasil 30
Figura 7 - Capa da obra *Escrituras animais*, de Marta Cocco 37
Figura 8 - Códigos e modos semióticos 41
Figura 9 - Conceitos figurativos de múltiplos letramentos 46
Figura 10 - Exemplos de onomatopeias 57
Figura 11 - Tipos de balões 59
Figura 12 - Página de acesso ao *Pixton* 61
Figura 13 - Esquema da Sequência Didática 64
Figura 14 - Fachada da Escola Estadual Jardim Universitário 66
Figura 15 - Convite aos leitores a conhecerem a análise da pesquisa 83
Figura 16 - Apresentação da sequência didática 86
Figura 17 - Texto 1: Produção inicial da estudante do 7º ano “A” 89
Figura 18 - Texto 2: Produção inicial do estudante do 7º ano “A” 90
Figura 19 - Momento de leitura e participação na live. 92
Figura 20 - Características do gênero HQ 95
Figura 21 - Aula de campo 97
Figura 22 - Modelo de HQ explorado na sala aula 98
Figura 23 - Estudantes explorando a plataforma *Pixton* 100
Figura 24 - Produção final 103
Figura 25 - Texto 1: Produção textual em HQ da estudante Luana Carolina 103
Figura 26 - Reescrita textual 107
Figura 27 - Texto 2: Produção textual em HQ dos estudantes Arthur Vinicius e Guilherme 108
Figura 28 - Texto 3: Produção textual em HQ dos estudantes David e Luiz Otávio 110
Figura 29 - Texto 4: Produção textual em HQ das estudantes Maria Clara e Vitória Mikaely 113
Figura 30 - Encerramento da pesquisa 116

Figura 31 - Socialização do recurso educacional 117
Figura 32 - Registro da exposição do trabalho 119
Figura 33 - Capa do *e-book* 121

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APA	Acompanhamento Personalizado das Aprendizagens
AVALIA-MT	Sistema de Avaliação Educacional de Mato Grosso
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAEd	Centro de Pesquisa Tecnológica da Universidade Federal de Juiz de Fora
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica
CRFB	Constituição da República Federativa do Brasil
D	Descritor
DRC	Documento de Referência Curricular para Mato Grosso
DRE	Diretorias Regionais de Educação
EE	Escola Estadual
EJA	Educação de Jovens e Adultos
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
FGV	Fundação Getúlio Vargas
H	Habilidades
HQ	Histórias em Quadrinhos
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
LA	Laboratório de Aprendizagem
LED	*Light Emitting Diode*
MT	Mato Grosso
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PEE	Plano Estadual de Educação
PNBE	Programa Nacional Biblioteca na Escola
PPP	Projeto Político Pedagógico
PROFLETRAS	Mestrado Profissional em Letras
SAEB	Sistema de Avaliação da Educação Básica
SD	Sequência Didática
TALE	Termo/Registro de Assentimento Livre Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre Esclarecido
TDAH	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

TEA	Transtorno do Espectro Autista
UNIFLOR	União das Universidades de Alta Floresta
UNEMAT	Universidade do Estado de Mato Grosso

SUMÁRIO

RELATO DE MEMÓRIA 19
1 INTRODUÇÃO 18
2 FUNDAMENTOS DA PESQUISA: O IMPACTO DA LITERATURA E SUAS IMPLICAÇÕES 20
2.1 Problema de pesquisa 25
2.2 Concepção de leitura 32
2.3 A literatura e seus desdobramentos e a obra *Escrituras animais,* de Marta Cocco 34
3 DIFERENTES LINGUAGENS NA PROMOÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA ..39
3.1 Multimodalidade 41
3.2 Multiletramentos 43
4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: INCENTIVO À LEITURA E À PRODUÇÃO DE TEXTO 48
4.1 O Gênero textual Histórias em Quadrinhos 52
4.2 A plataforma *Pixton* 60
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS COM SEQUÊNCIA DIDÁTICA 63
5.1 Breve histórico da Escola Estadual Jardim Universitário 65
5.2 Público-alvo da pesquisa 67
5.3 Habilidades em foco da Sequência Didática 68
6 PLANEJAMENTO DOS MOMENTOS SEQUENCIADOS 72
6.1 Planejamento das atividades sequenciadas 72
7 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA 83
7.1 1º Momento: Apresentação da sequência didática 84
7.2 2º Momento – Produção inicial 86
7.3 3º Momento – Módulo 1: *Live* com a escritora Marta Cocco 90
7.4 4º Momento – Módulo 2: Revisando as características do gênero HQ 93
7.5 5º Momento – Módulo 3: Aula de campo – conhecer o acervo de HQ da biblioteca da União das Faculdades de Alta Floresta (UNIFLOR) 96
7.6 6º Momento – Módulo 4: Explorando a Plataforma *Pixton* 98
7.7 7º Momento – Módulo 5: Produção final das HQ na plataforma *Pixton* 101
7.8 8º Momento – Módulo 6: Continuação das produções de HQ e reescrita textual 106

7.9 9º Momento – Módulo 7: Apresentação das HQ 115
8 EDU CELEBRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DO RECURSO EDUCACIONAL 117
8.1 Recurso Educacional: caderno pedagógico em *e-book* 120
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS 123
REFERÊNCIAS 125

RELATO DE MEMÓRIA

Figura 1 - Abertura do relato de memória da professora-pesquisadora



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Meu nome é Hozinete Santos Silva, tenho 45 anos, sou casada com Eber Pereira da Silva e mãe de duas preciosas filhas, Evelin Santos da Silva e Emily Santos Silva. Sou natural do estado do Maranhão e resido em Alta Floresta-MT desde os 16 anos de idade.

Minha trajetória na educação começou ainda na infância. Sempre fui apaixonada pelo ensino e minha vida escolar teve início em uma escola de um pequeno município maranhense, onde cursei os anos iniciais do Ensino Fundamental e concluí os anos finais. Em 1996, residindo em Mato Grosso, passei a cursar a etapa final da Educação Básica na cidade de Alta Floresta.

Sou filha de lavradores que, atualmente, atuam no comércio local da cidade onde residem. Meus pais foram grandes incentivadores da minha educação. Embora não conseguissem me auxiliar diretamente nas tarefas escolares, por não saberem ler e escrever bem, sempre me transmitiram um vasto conhecimento de mundo. Para complementar minha aprendizagem, muitas vezes, recebi aulas particulares de minha tia, o que me auxiliou na realização das atividades extraclasse.

Nas séries finais do Ensino Fundamental II, estudei a disciplina de Língua Portuguesa e, por meio do livro didático, fui apresentada a diversos gêneros textuais. Recordo-me das fascinantes leituras de contos, mitos, fábulas, crônicas, etc. Entretanto, apesar do contato com esses textos, minha compreensão permanecia restrita às suas características.

Em relação às atividades de leitura e interpretação textual, eu apresentava

certo domínio, mas me limitava aos exercícios gramaticais. Diversos docentes de outras disciplinas contribuíram para minha formação, despertando em mim o interesse pelo conhecimento.,

A etapa final da Educação Básica foi concluída na EE Jaime Veríssimo de Campos, na cidade de Alta Floresta-MT. Entre os anos de 2000 e 2003, cursei o Ensino Superior em Letras - Português em uma faculdade privada, União das Universidades de Alta Floresta (UNIFLOR). Em 2006, realizei minha pós-graduação *lato sensu* na área de Metodologias Aplicadas ao Ensino da Língua.

No ano de 2007, participei da seleção do concurso público municipal para professora de Língua Portuguesa em Nova Bandeirantes-MT. Assim, iniciei minha jornada como docente efetiva. Em 2013, fui efetivada, também, na rede estadual de ensino de Mato Grosso e, a partir de 2019, passei a trabalhar exclusivamente na rede estadual de ensino, na EE Jardim Universitário. Atualmente, estou afastada da rede municipal.

Após algumas tentativas em busca da tão sonhada formação acadêmica que contemplasse especificamente a disciplina de Língua Portuguesa, fui aprovada, em abril de 2023, no Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS). Durante essa trajetória, vivenciei momentos maravilhosos, especialmente ao longo da realização dos créditos obrigatórios. No primeiro semestre, cursei as seguintes disciplinas: Elaboração de Projetos, Fonologia, Variação e Ensino e Texto e Ensino. No segundo semestre, participei das disciplinas Gramática, Variação e Ensino, Literatura e Ensino e Literatura Infantil e Juvenil.

Em 2024, apliquei minha pesquisa a partir dos estudos proporcionados pelo mestrado PROFLETRAS, explorando um contexto literário com base no gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQ). O objetivo central foi aprimorar o desenvolvimento das habilidades de leitura, interpretação e produção textual dos estudantes, inserindo, simultaneamente, o uso de recursos digitais.

Reconheço que tive algumas limitações ao longo do processo de escrita desta pesquisa. No entanto, sou muito grata a todos os direcionamentos do meu orientador, pois, sem seu apoio, o caminho teria sido muito mais desafiador.

Percebo a grande necessidade de aprofundar os estudos no campo das teorias da linguagem, a fim de compreender melhor as metodologias de ensino. Nesse âmbito, o PROFLETRAS tem me proporcionado caminhos que possibilitam transformações em minha prática docente.

Ante o exposto, ampliei minhas perspectivas de formação por meio do Mestrado Profissional *stricto sensu* em Letras, que tem me permitido desenvolver meus interesses de pesquisa. Paralelamente, os estudos realizados ao longo dessa jornada têm contribuído diretamente para minha qualificação profissional e acadêmica.

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação aborda a aplicação do estudo científico “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”, desenvolvido no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), disponibilizado pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), no Campus Universitário de Sinop-MT. O estudo concentra-se na área de Linguagens e Letramentos.

Com o propósito de desenvolver ações que atendesse às necessidades dos educandos, foi possível constatar que o ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa apresenta inúmeras dificuldades. Essas dificuldades tornam-se ainda mais evidentes no contexto do Ensino Fundamental II, sendo um dos principais desafios a promoção da literatura e a formação de leitores proficientes para atuarem na sociedade contemporânea.

Diante desse cenário, torna-se necessário explorar as práticas de linguagem e, para isso, destacamos teorias significativas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), por exemplo, servem como referência educacional, estabelecendo diretrizes e normativas para o ensino da língua, pautado no desenvolvimento de competências discursivas. Dessa maneira, os PCNs buscam auxiliar os educadores em suas práticas pedagógicas e orientam as escolas brasileiras na construção de currículos que fomentem o ensino da leitura a partir do texto. Segundo o documento, “todo texto se organiza dentro de determinado gênero em função das intenções comunicativas, como parte das condições de produção dos discursos [...]” (Brasil, 1998, p. 21).

A esse respeito, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Língua Portuguesa estabelece competências discursivas que os estudantes devem desenvolver ao longo de sua Educação Básica. No contexto educacional, essas competências envolvem tanto a linguagem oral quanto a escrita, promovendo a compreensão e a análise crítica de textos pertencentes a diversos gêneros textuais e tipologias (Brasil, 2018a). Possibilitam, ainda, a identificação de características linguísticas, discursivas e sintáticas e contribuem para o aprimoramento da leitura e da produção textual.

Considerando a multimodalidade presente nos textos, percebemos que a comunicação tem se transformado constantemente. Essas mudanças e avanços ocorrem de forma dinâmica e criativa, impulsionados, sobretudo, pelos recursos

tecnológicos. Tais recursos complementam, muitas vezes, a mensagem por meio da integração entre textos verbais e não verbais, os quais se manifestam em elementos como imagens, sons e símbolos. Componentes que, ao empregarem diferentes linguagens, têm como objetivo engajar e envolver os leitores de forma mais eficaz.

Analisando esse universo, precisamos compreender a competência relacionada ao eixo das práticas de linguagem, fomentar, cada vez mais, a leitura e a escrita no espaço escolar e buscar estratégias inovadoras. Com esse propósito, desenvolvemos uma Sequência Didática (SD), por intermédio "Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos", embasada na obra *Gêneros orais e escritos,* de Bernard Schneuwly e Joaquim Dolz (2004). A proposta visou oportunizar atividades diversificadas que incentivassem a prática da leitura e da escrita. A escolha do gênero HQ para a elaboração e a execução se deu pelo fato de ser uma modalidade textual que chama a atenção dos educandos, visto que integra recursos atrativos.

Pensando na necessidade de potencializar o eixo de leitura e escrita dos discentes dos anos finais do Ensino Fundamental, o plano foi aplicado à turma do 7º ano "A" da Escola Estadual Jardim Universitário, situada na cidade de Alta Floresta-MT. Logo, o objetivo geral foi possibilitar aos estudantes do 7º ano, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos, a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ, com o uso da plataforma digital *Pixton*, motivados pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco.

Nesse contexto, emergiu o questionamento que fundamenta esta pesquisa: como a multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e produção textual em HQ dos estudantes do 7º ano "A" no Ensino Fundamental da Escola Estadual Jardim Universitário de Alta Floresta-MT? Antes de retomarmos este questionamento, apresentamos os objetivos da pesquisa. Enquanto objetivo geral buscamos:

- ✓ Possibilitar aos estudantes do 7º ano, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos, a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ, com o uso da plataforma digital *Pixton*, motivados pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020) da escritora mato-grossense Marta Cocco.

Nos objetivos específicos, propomos:

- ✓ Desenvolver atividades de leituras de HQ; construir uma sequência didática com o gênero HQ; perceber as potencialidades do gênero de textos multimodais no Ensino Fundamental; desenvolver a leitura e compreensão da obra *Escrituras animais* (2020), de Marta Cocco; possibilitar aos estudantes produzirem as HQ na plataforma *Pixton*; coletar e avaliar os resultados da aplicabilidade do desenvolvimento da sequência didática; produzir um caderno pedagógico em formato de *e-book* como recurso educacional da sequência didática, e apresentar o recurso educacional para a comunidade escolar.

Com o intuito de responder a indagação anterior, planejamos uma sequência didática, composta por nove momentos e sete módulos, totalizando 29 aulas, com duração de cinquenta minutos cada. A proposta incluiu a produção das HQ na plataforma digital *Pixton*, como Produto Final.

Na produção final, os alunos executaram propostas didáticas com textos digitais, o que resultou na criação de novas narrativas em quadrinhos, elaboradas por eles. Com base nesses textos, produzimos um Caderno Pedagógico em formato de *e-book,* o qual foi apresentado à comunidade escolar e aos profissionais presentes no evento Edu Celebração. Houve também a divulgação do livro digital nas redes sociais da escola e em outras plataformas acessíveis à comunidade.

Enfatizamos que a pesquisa, por envolver seres humanos, foi submetida à avaliação do Comitê de Ética e Pesquisa (CEP), tendo sido aprovada em sua segunda versão. A aprovação foi formalizada por meio do Parecer Consubstanciado nº 6.831.704, emitido em 17 de maio de 2024.

Do ponto de vista estrutural, este estudo científico está dividido em nove capítulos, incluindo as considerações finais, e iniciando sua organização nesta introdução. No segundo capítulo, apresentamos o referencial teórico, no qual são contemplados o problema da pesquisa e seus objetivos, bem como a concepção de leitura e literatura e seus desdobramentos. Embasamos nossa análise nos aportes teóricos de Ponte (2007), Koch e Elias (2012) e Solé (1996), refletindo criticamente sobre o conceito de leitura e o processo de interação. Além disso, consideramos os PCNs (1998) e a BNCC (2018), que abordam as habilidade e os eixos que potencializam a leitura. No que se refere à literatura e seus desdobramentos,

fundamentamo-nos nas concepções apresentadas por Marisa Lajolo (2001), Cosson (2014) e Solé (1996), que defendem a literatura como um meio capaz de promover a construção de sentido e o desenvolvimento de habilidades em sala de aula. Baseamo-nos, ainda, em Antonio Candido (1995), que conceitua a literatura como um instrumento poderoso para desenvolver a formação humana.

No terceiro capítulo, denominado “Letramento/digital, multimodalidade e multiletramentos: conceituamos as diferentes linguagens na promoção da leitura e da escrita”, abordamos teorias críticas relevantes para o estudo. Para isso, recorremos às contribuições de Kleiman (1995), Soares (2001), Tardif (2007), Dionísio (2007), Rojo (2009, 2012, 2013), Cosson (2009), Marcuschi (2010), Rojo e Moura (2012), Coscarelli e Ribeiro (2011), Kersch, Coscarelli e Cani (2016), Cocco (2020), entre outros. Esses autores colaboram para a compreensão do processo de letramento sob uma perspectiva crítica, com abordagens comuns que destacam as práticas de leitura e escrita de forma contextualizada e associadas ao contexto social.

Em relação ao quarto capítulo, nomeado “Histórias em Quadrinhos: incentivo à leitura e produção de texto e o gênero HQ - um breve percurso histórico”, fundamentamo-nos em Komesu (*apud* Marcuschi; Xavier 2010), Bakhtin (2011), Rama *et al.* (2016), Oliveira (2015), Silva (2015), Koch e Elias (2017) e Ribeiro (2022). Com base nesses autores, discutimos o conceito de gênero do discurso, a literatura em quadrinhos e os elementos fundamentais para a composição do gênero. Além do mais, realizamos uma sondagem no repositório de dissertações do Mestrado Profissional em Letras de Sinop-MT. A análise das seis primeiras turmas, por meio do site do programa, constatou que apenas três dissertações defendidas entre 2015 e 2022 abordaram, em seus trabalhos, as Histórias em Quadrinhos (HQ).

Os capítulos quinto, sexto e sétimo, referem-se, respectivamente, aos “Procedimentos metodológicos com sequência didática”, ao “Planejamento dos momentos sequenciados” e à “Análise dos resultados da Sequência Didática”. Neles, apresentamos a aplicação da pesquisa em em sala de aula, cujo público-alvo foi a turma do 7º ano “A” do ensino Fundamental da Escola Estadual Jardim Universitário, localizada no município de Alta Floresta-MT. Nesses três capítulos, destacamos, ainda, as habilidades em foco, descrevemos todas as etapas dos módulos, explicamos a metodologia utilizada na condução das atividades e realizamos a análise dos resultados obtidos em cada módulo.

No capítulo de encerramento, expomos as atividades do evento “Edu

Celebração: a socialização do recurso educacional", bem como a divulgação do Caderno Pedagógico em formato de *e-book*. Para garantir amplo acesso ao material, incluímos, ao final do capítulo, os links para consulta.

Por fim, nas considerações finais, enfatizamos nossas avaliações sobre a pesquisa aplicada e sua importância na formação humana. Ademais, sublinhamos a relevância do trabalho desenvolvido com o gênero HQ, a fim de evidenciar seu potencial como recurso pedagógico na promoção da leitura e da escrita.

2 FUNDAMENTOS DA PESQUISA: O IMPACTO DA LITERATURA E SUAS IMPLICAÇÕES

A pesquisa aplicada teve como objetivo desenvolver uma Sequência Didática (SD) concentrada no ensino da Língua Portuguesa, especificamente no eixo estruturante das competências e das habilidades de leitura e escrita. O foco recaiu sobre a multimodalidade do gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQ), visando explorar suas potencialidades pedagógicas.

Dentro desse contexto, a sequência didática buscou contribuir para o processo de ensino-aprendizagem no campo da linguagem, levando os estudantes a uma melhor compreensão do gênero em estudo, além de procurar despertar o gosto pela leitura e pela escrita. Para tanto, abordamos textos crítico-teóricos e metodológicos que deram suporte à pesquisa, subsidiando sua aplicação em sala de aula e a avaliação dos trabalhos desenvolvidos, bem como a análise dos resultados obtidos.

Diante desse panorama, o ensino nas escolas públicas precisa romper com vários paradigmas, a fim de fomentar as práticas de leitura e produção textual. Torna-se necessário, assim, desenvolver habilidades que supram possíveis lacunas no conhecimento dos discentes e proporcionem uma aprendizagem significativa. Isso permitirá o acesso a recursos dinâmicos que facilitem tanto a produção quanto a interpretação de gêneros literários e multimodais. Como destaca Rojo (2012, p. 186), “os textos multimodais permitem repensar a noção tradicional de leitura e perceber que estamos cercados cotidianamente por diversos gêneros de textos multimodais”.

No mesmo sentido, Ana Elisa Ribeiro (2016), pesquisadora que se dedica ao estudo dos textos multimodais, classifica essa modalidade como aquela que integra diferentes elementos, como textos escritos, imagens, sons e vídeos, combinando-os de maneira interativa. Segundo a autora, esses elementos são organizados de diferentes modos e podem ser compreendidos pelo leitor a partir de sua dinamicidade.

Ribeiro (2016) também evidencia que os textos multimodais contribuem com a construção da significação, pois vivemos em um mundo cada vez mais visual e digital. Nesse cenário, a comunicação entre os diversos elementos que compõem um texto multimodal torna-se primordial para a formação dos leitores.

Contudo, tanto Ribeiro (2016) quanto Rojo (2012) apontam desafios na implementação da multimodalidade no ensino. Para que sua aplicação seja eficiente, é necessário compreender os elementos que compõem esses textos e integrá-los de

maneira coerente, evitando ambiguidades que possam comprometer o propósito comunicativo.

As autoras também chamam a atenção para a necessidade do domínio das ferramentas digitais e das plataformas interativas, pois esses recursos favorecem o trabalho com textos multimodais em sala de aula (Rojo, 2012; Ribeiro, 2016). Embora esse processo represente um desafio, ele também enriquece a prática pedagógica e estabelece conexões entre o ensino e o mundo contemporâneo, de modo a tornar a aprendizagem mais dinâmica para os alunos.

Diante disso, as escolas e os professores assumem um papel fundamental ao buscar estratégias que aproximem os discentes dos textos multimodais e da literatura. Assim, é relevante conectar os estudantes às oportunidades oferecidas pela tecnologia, promovendo práticas pedagógicas que atendam a essa demanda crescente. No entanto, abandonar a posição de sujeitos passivos e tornar-se protagonistas críticos na leitura e na escrita cotidiana no ambiente digital ainda representa um desafio dentro do processo de ensino-aprendizagem. Explorar textos multimodais nos ambientes virtuais exige não apenas novas metodologias, mas também a superação de obstáculos inerentes ao contexto escolar.

Nesse sentido, a Educação Básica brasileira enfatiza o ensino da Língua Portuguesa como base para o desenvolvimento de aprendizagens essenciais. Essas aprendizagens são configuradas nas habilidades/competências previstas para todos os educandos das redes pública e privada, conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Tal documento normativo potencializa o ensino por meio das tipologias e dos gêneros textuais ou do discurso, a fim de proporcionar um direcionamento para práticas pedagógicas mais alinhadas às demandas contemporâneas.

O presente estudo científico, dessa maneira, fundamenta-se na abordagem dos textos multimodais, com ênfase nas Histórias em Quadrinhos (HQ), e nas metodologias que contribuem com a rotina dos estudantes. O objetivo é que eles assumam um papel ativo e se tornem protagonistas da própria aprendizagem.

Diante desse panorama, é imprescindível que as escolas busquem estratégias para desenvolver práticas de leitura e produção textual aliadas a recursos metodológicos. Por conseguinte, é necessário que a abordagem pedagógica articule teoria e prática, de modo a garantir que os discentes assumam um papel ativo e significativo no processo de aprendizagem. Isso pode ser viabilizado por meio de

recursos e atividades que promovam a autonomia e a criatividade dos discentes.

Nessa perspectiva, a educação do estado de Mato Grosso, onde a sequência didática foi desenvolvida, passa por um processo contínuo de reflexão e mudança diante de novas abordagens pedagógicas. Como parte desse processo, são oferecidas formações continuadas no espaço escolar e nos núcleos educacionais, com a presença de formadores das Diretorias Regionais de Educação (DRE). Além disso, plataformas interativas também têm sido utilizadas para capacitar os docentes. Iniciativas que demonstram a necessidade de reformular as estratégias metodológicas de ensino, de modo a promover inovações pedagógicas e ampliar as interações em sala de aula.

Com esse propósito, a presente investigação científica foi pautada em metodologias que contribuem para a formação dos educandos, além de propiciar atividades que garantem o protagonismo dos alunos. Por último, busca incentivar a participação ativa dos discentes no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse âmbito, toda transformação exige uma reflexão sobre as práticas pedagógicas que estimulem a necessidade de uma preparação profissional. As práticas existentes, contudo, não contemplam a demanda do mundo atual, tornando-se ineficientes. Isso ocorre porque promovem um sentimento de desmotivação nos discentes (Moran, 2000). Pensando nisso, o gênero HQ explora a leitura de forma dinâmica, contribui para a ampliação do vocabulário e da oralidade e torna o estudante ativo diante de sua produção.

Ademais, o Sistema de Avaliação Educacional de Mato Grosso desenvolve um trabalho de monitoramento por meio da aplicação de avaliações externas de entrada e saída para turmas do 2º, 5º e 9º anos do Ensino Fundamental e do 3º ano do Ensino Médio. Essas avaliações abrangem as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática e são realizadas na plataforma CAEd[1], um centro de pesquisa tecnológica da Universidade Federal de Juiz de Fora. O programa busca apoiar estados e municípios na produção de informações a partir de avaliações diagnósticas, de modo a permitir que as redes de ensino desenvolvam suas políticas educacionais com base nos resultados obtidos.

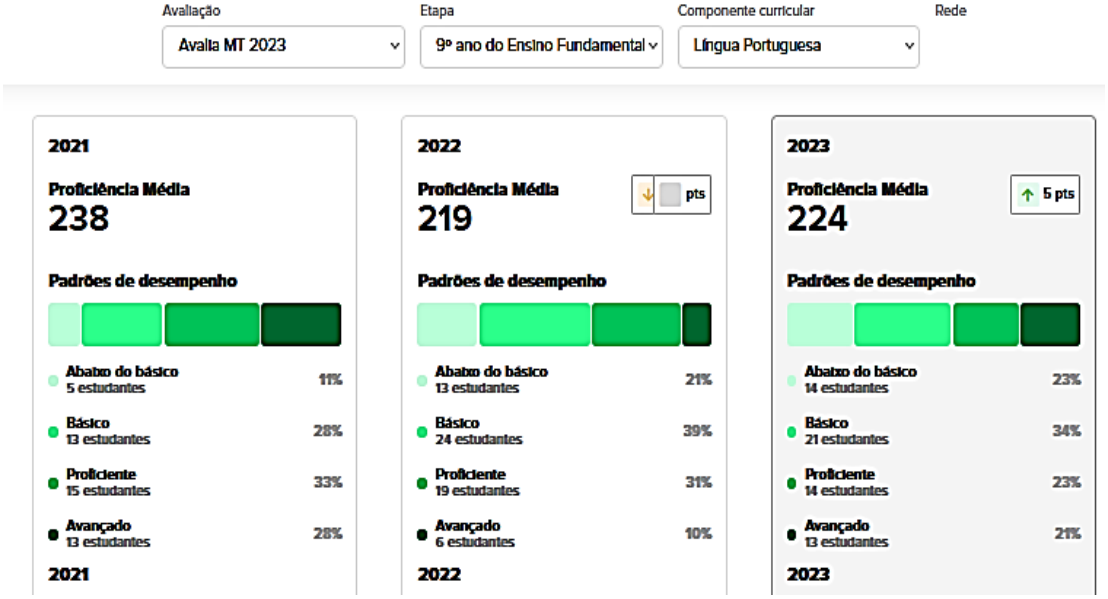
---

[1] CAEd - Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação, um centro de pesquisa tecnológica da Universidade Federal de Juiz de Fora, responsável pela Plataforma de Avaliação e Monitoramento da Educação de Mato Grosso.

De acordo com os indicadores de desempenho obtidos nas avaliações aplicadas ao longo de três anos na Escola Estadual Jardim Universitário, localizada no município de Alta Floresta, Mato Grosso, faz-nos refletir sobre o nível de proficiência dos educandos ao concluírem o Ensino Fundamental II. Esses dados evidenciam a necessidade de analisar, de forma crítica, os fatores que influenciam o desempenho dos estudantes, bem como propor estratégias que possam contribuir para a melhoria dos processos de ensino-aprendizagem.

A Figura 2 apresenta um demonstrativo dos padrões de desempenho, aspecto que facilita o planejamento de ações pelo gestor, pela equipe de coordenadores da unidade escolar e pelos docentes. Dessa forma, a escola busca melhorar a fluência leitora e a capacidade de interpretação dos discentes, com base nos descritores e nas habilidades correspondentes às necessidades identificadas, bem como nos níveis de proficiência ainda não alcançados.

Figura 2 - Nível de proficiência no componente de Língua Portuguesa



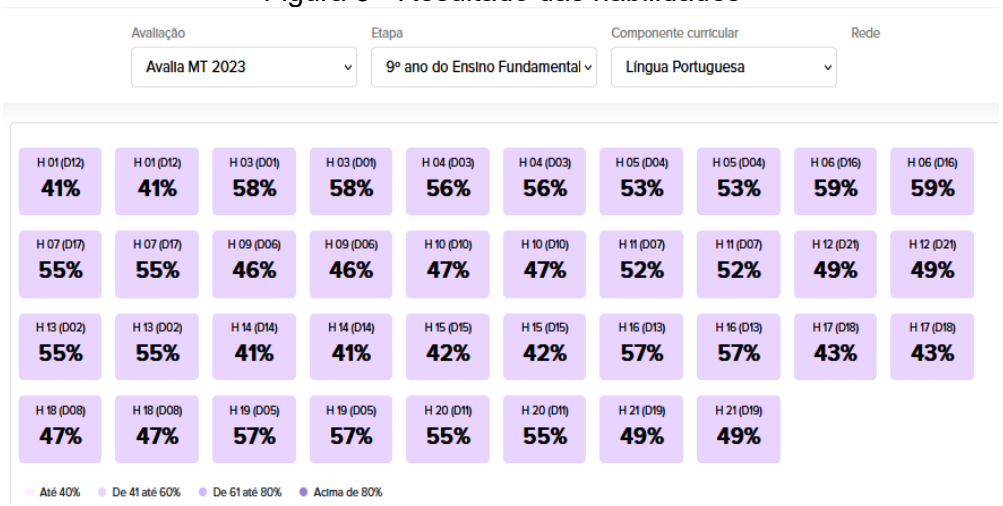
Fonte: CAED (2024).

Com base nos resultados da avaliação de entrada aplicada em março de 2024, que considerou os conhecimentos prévios adquiridos pelos educandos nos anos anteriores, os indicadores apontam um desempenho médio na Escola Estadual Jardim Universitário. Além disso, evidenciam a necessidade de aprimorar o percentual de algumas habilidades que não atingiram um nível satisfatório de proficiência.

No infográfico, apresentado pela Figura 3, temos o demonstrativo da Habilidade (H)19, correspondente ao Descritor 05 (D05), que trata das implicações do suporte e

do gênero textual na compreensão de textos escritos com o auxílio de materiais gráficos diversos, como propagandas, tiras, Histórias em Quadrinhos, fotos, entre outros. Ao analisar a Figura 3, notamos que a habilidade H19 apresenta um percentual de compreensão de apenas 57%, o que indica uma defasagem. Diante disso, faz-se necessário implementar ações que permitam aos discentes, ao final da etapa, alcançar melhores resultados. Logo, iniciativas como esta podem contribuir, a curto e médio prazo, para o desenvolvimento mais eficiente dessa habilidade, promovendo avanços no processo de ensino-aprendizagem.

Figura 3 - Resultado das habilidades



Fonte: CAED (2024).

É importante destacar que essas habilidades foram cuidadosamente analisadas na avaliação externa do Avalia-MT, que é baseada no conteúdo trabalhado do material estruturado em sala de aula. Dessa forma, essa avaliação reflete de maneira precisa o entendimento dos estudantes em relação aos conceitos ensinados e às estratégias pedagógicas aplicadas. Nesse sentido, torna-se indispensável implementar estratégias e ações pedagógicas voltadas a fortalecer o entendimento dos alunos sobre as implicações do suporte e do gênero textual na compreensão de textos escritos com a utilização de materiais gráficos diversos.

Os resultados obtidos nos convidam a refletir sobre a necessidade de desenvolver ações efetivas para aprimorar o desempenho dos estudantes no eixo da leitura e da interpretação. Ao considerarmos esse intuito da unidade escolar, a iniciativa “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”, organizado em uma sequência didática, pode contribuir para a melhoria dos padrões de desempenho. Para isso, o trabalho foi desenvolvido a partir

da seleção de textos em consonância com a temática, incluindo atividades dinâmicas, uma *live* com a escritora Marta Cocco, autora de *Escritura Animais* (2020), e o uso de plataforma digital interativa. Essas estratégias foram adotadas para otimizar o processo, alcançar os objetivos elencados e promover uma aprendizagem com foco na leitura e na produção de HQ.

2.1 Problema de pesquisa

A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CRFB), em seus artigos 205 e 208, assegura a educação como um direito fundamental. Também determina que o Estado tem o dever de garanti-la, visando principalmente ao desenvolvimento da formação da pessoa para o exercício da cidadania e à sua qualificação para o trabalho (Brasil, 1988). Todavia, o simples oferecimento da educação, sem um planejamento pedagógico adequado, não atinge os fins constitucionalmente previstos nem as necessidades sociais existentes.

Tendo ciência dessa realidade e acompanhando as formações continuadas, a atuação profissional, os investimentos na escola e outras dificuldades observadas no Ensino Fundamental, o tema abordado surge como uma oportunidade de produção científica acadêmica. Dessa maneira, buscamos possibilitar aos estudantes do 7º ano, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos, a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ, com o uso da plataforma digital *Pixton,* motivados pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco.

O tema em tela fundamenta-se na premissa de que a escola é uma das principais instituições responsáveis pela formação integral do sujeito. Cabe a ela, portanto, introduzir o letramento digital por meio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), utilizando, por exemplo, a plataforma *Pixton* para a produção do gênero em quadrinhos. Desse modo, buscamos desenvolver novas habilidades que estejam alinhadas ao contexto sociocultural dos educandos da modalidade em estudo.

O trabalho foi desenvolvido no Laboratório de Aprendizagem (LA), um espaço voltado ao reforço das habilidades de linguagem na disciplina de Língua Portuguesa. Durante as atividades com o gênero HQ, realizadas com um pequeno grupo de estudantes, evidenciaram-se dificuldades apresentadas pelos alunos.

O Laboratório de Aprendizagem foi uma proposta de trabalho desenvolvida por professores articuladores de Pedagogia, Língua Portuguesa e Matemática, com o intuito de consolidar ou recuperar habilidades em defasagem, permitindo aos discentes uma maior compreensão dos conteúdos aplicados em sala de aula. Durante muitos anos, essa iniciativa esteve ativa nas escolas, mas foi desativada em 2024 e, na sequência, substituída por projetos-piloto, como o Acompanhamento Personalizado das Aprendizagens (APA). A transição para o APA foi impulsionada pela demanda de revitalizar o processo de aprendizagem dos estudantes, proporcionando um acompanhamento mais individualizado, implementando estratégias que favorecem o crescimento e o desenvolvimento único de cada aluno. Essa mudança ocorreu paralelamente à ampliação da carga horária, com as aulas sendo reduzidas de uma hora para 50 minutos e a inclusão de uma quinta aula para os estudantes do Ensino Fundamental II. Todavia, a EE Jardim Universitário não foi contemplada com a implementação do projeto APA, o que gerou uma lacuna no suporte pedagógico oferecido aos seus alunos.

Diante desse cenário, a escola tem buscado desenvolver outras ações com o objetivo de recompor a aprendizagem dos educandos em defasagem. Com base nos resultados das avaliações externas e no material estruturado (livro didático), que são aplicadas ao final de bimestre, são monitoradas as habilidades em defasagem da turma. A partir dessas informações, os docentes elaboram um plano de recomposição, que contemple as necessidades dos estudantes e fortaleça a aprendizagem, de modo a contribuir para a proficiência desses sujeitos e para a elevação dos índices da Rede Estadual de Educação de Mato Grosso.

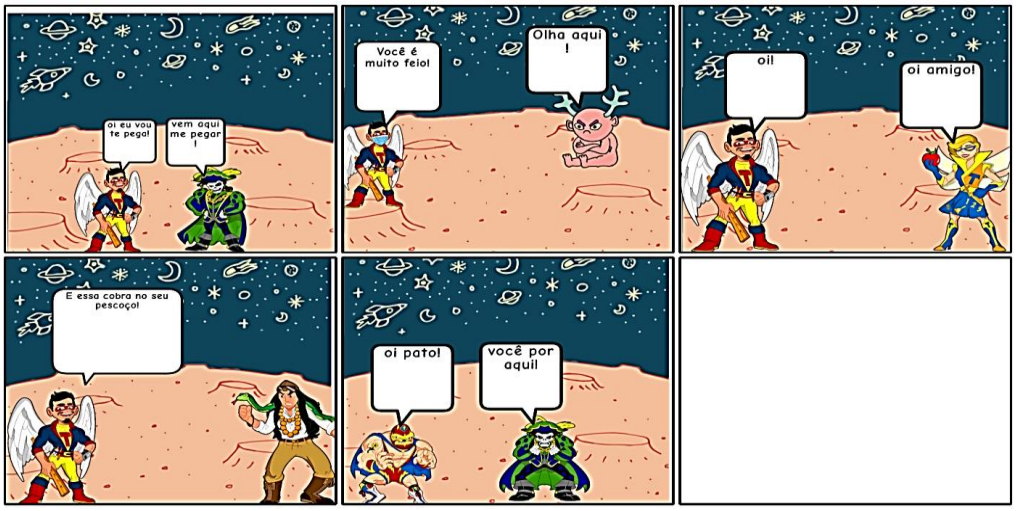
Na prática, o plano de recomposição nas escolas da rede estadual consiste em um processo estruturado que começa com a avaliação dos resultados obtidos nas avaliações do Avalia-MT. Com esses dados, as escolas realizam um mapeamento detalhado das habilidades que apresentam defasagem entre os estudantes. Com base nesse diagnóstico, são elaborados planos de ação específicos que incluem a implementação de atividades pedagógicas direcionadas às áreas identificadas como deficitárias. Essas atividades são realizadas em sala de aula com o objetivo de promover a recuperação do conteúdo e melhorar o desempenho dos alunos. Ao longo do processo, a efetividade das ações é monitorada continuamente; se necessário, estratégias são ajustadas para garantir o alcance de resultados satisfatórios, promovendo assim a recuperação do aprendizado e o sucesso acadêmico dos

estudantes.

Em contato com os discentes que apresentavam dificuldades de aprendizagem, foram sugeridas atividades interativas com o uso de recursos tecnológicos e caráter lúdico, alinhadas à proposta do LA ainda em 2023. O objetivo dessas atividades era fortalecer a autonomia e a criatividade dos participantes, atendendo-os em pequenos grupos para um acompanhamento mais personalizado. Durante o desenvolvimento do trabalho com o gênero HQ e com produções na plataforma digital *Make Beliefs Comix*[2], diversos empecilhos foram identificados. Entre eles, destacamos as dificuldades na elaboração de textos em quadrinhos, na organização e na escolha adequada dos balões, na construção da sequência narrativa, no uso de recursos visuais disponíveis na plataforma e na aplicação das normas gramaticais na escrita. Esses obstáculos evidenciaram a necessidade de um suporte mais direcionado para o desenvolvimento das habilidades necessárias à produção de HQ.

Mesmo diante desses impasses, a experiência gerou impactos positivos, uma vez que os alunos gostaram de explorar e ampliar suas produções por meio dos recursos oferecidos pela plataforma de HQ. Além disso, sentiram-se protagonistas de sua aprendizagem, o que contribuiu para maior engajamento e autonomia. Como resultado desse trabalho, apresentamos a Figura 4, que ilustra a atividade aplicada com um dos discentes, exibindo sua versão inicial, ainda sem correções.

Figura 4 - Produção de HQ na plataforma *Make Beliefs Comix*



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2023).

[2] *Make Beliefs Comix* é uma plataforma para elaborar histórias em quadrinhos - https://makebeliefscomix.com.

Na presença dessas limitações, que tenho avaliado como professora regente na EE Jardim Universitário, ao trabalhar leitura e produção textual com recursos impressos, manuais e interativos, propus-me a desenvolver esta proposta com a turma do 7º ano “A”. Na aplicação da sequência didática, partimos das dificuldades de leitura literária e escrita. Além disso, os participantes foram motivados à leitura das narrativas selecionadas em quadrinhos e da obra *Escrituras animais* (2020), a qual contribuiu com as atividades que culminaram na produção de textos na plataforma digital *Pixton*.

Os educandos integrantes desta pesquisa não fizeram parte do público-alvo do trabalho aplicado no LA. A partir das observações e do conhecimento da realidade dos alunos, concebemos este estudo de mestrado, cuja SD é apresentada a seguir, com o intuito de atender algumas deficiências na formação escolar dos discentes, previamente constatadas no LA.

Salientamos que uma pequena parte dos estudantes dessa turma para a qual a SD foi elaborada não foi alfabetizada na idade adequada, principalmente devido à pandemia de Covid-19. Com o retorno das aulas presenciais após esse período, constatamos na EE Jardim Universitário um número significativo de alunos com defasagens e dificuldades de aprendizagem. Essa realidade ficou evidente, sobretudo, para os professores que atuaram no início da segunda etapa do Ensino Fundamental.

As avaliações aplicadas com base no material Aprova Brasil e Avalia-MT e no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) vêm demonstrando que os índices de proficiência e as metas estabelecidas pelo Plano Estadual de Educação (PEE) não têm sido alcançados. Diante disso, a escola tem elaborado propostas para desenvolver as recomposições das habilidades em defasagem.

Ressalto, nesse cenário, o interesse e a valia em trabalhar com a temática em tese na EE Jardim Universitário. Esta unidade educacional oferta a modalidade de ensino regular desde o Ensino Fundamental I (em colaboração com o município) e II, além do Ensino Médio e da Educação de Jovens e Adultos. Atende um grande número de estudantes com necessidades educativas especiais, inclusos nas salas regulares e no atendimento especializado na sala de recursos pedagógicos.

Em 2024, o Ensino Fundamental I ficou sob a responsabilidade da rede municipal, funcionando em salas anexas na escola, com educandos residentes no bairro local e em regiões circunvizinhas. Diante da defasagem de aprendizagem desses discentes, os profissionais da unidade escolar enfrentam desafios

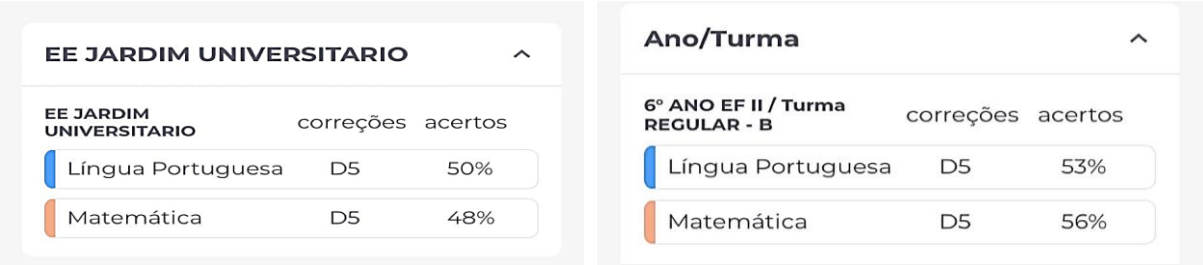
significativos na elaboração de suas práticas pedagógicas.

Hoje, como educadora da rede estadual no município de Alta Floresta, e em contato com as informações relacionadas aos resultados da Consulta Pública no processo de avaliação e monitoramento do Plano de Educação deste município, realizado de maneira democrática, ressalto o interesse em contribuir para a melhoria da qualidade da Educação Básica. O objetivo é elevar os índices das avaliações externas e internas na unidade escolar envolvida no estudo.

Ressalto, ainda, a importância do projeto Aprova Brasil, da editora Moderna, adotado pela EE Jardim Universitário. Esse material auxilia no desenvolvimento das propostas pedagógicas voltadas à recomposição da aprendizagem, utilizando recursos como livros impressos para educandos e professores, além de envolver gêneros textuais que promovem o desenvolvimento das competências e das habilidades avaliadas pelo Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB). A recomposição é estruturada em cinco lições, cada uma aborda um gênero textual específico, conteúdos gramaticais e propostas de produção textual. Posteriormente, aplica-se o simulado previsto pelo plano.

A Figura 5 ilustra os resultados obtidos na avaliação do Simulado 1, destacando o desempenho dos estudantes nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Esse estudo faz referência à habilidade EF15LP14 (Construir o sentido de Histórias em Quadrinhos e tirinhas e interpretar recursos gráficos e de imagens) e ao Descritor D5 (Interpretar texto com recurso de material gráfico propagandas, quadrinhos, fotos etc.), na disciplina de Língua Portuguesa. A análise foi realizada com base no desempenho da turma do 6º ano no primeiro semestre de 2023 que, no ano de 2024, corresponde à turma do 7º ano.

Figura 5 - Resultado do Descritor 5 do Projeto Aprova Brasil - Simulado 1

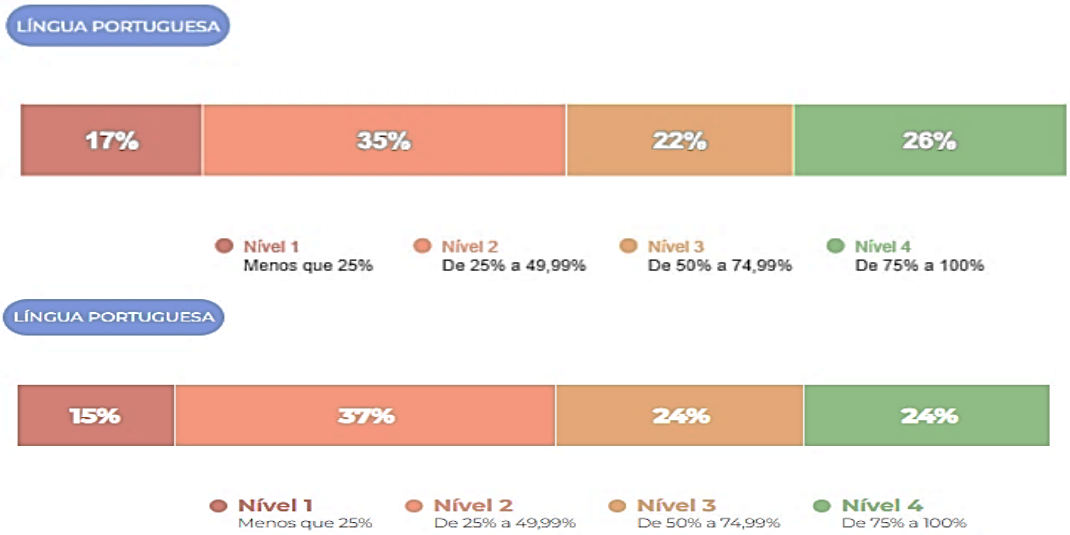


Fonte: Moderna (2024).

O projeto Aprova Brasil apresenta a distribuição dos estudantes por nível de

acerto, o que possibilita uma avaliação dos descritores/habilidades aplicadas em cada simulado, correspondentes às etapas 1 e 2. Tal metodologia permite identificar, de forma clara e organizada, as áreas de domínio e as que necessitam de maior atenção, contribuindo para um planejamento pedagógico mais assertivo e focado nas necessidades dos alunos.

Figura 6 - Margem de acertos do Descritor 5 do Projeto Aprova Brasil



Fonte: Moderna (2024).

Ao analisar os níveis disponíveis na Figura 6, percebemos um grande número de educandos que não atingiram o nível satisfatório nos resultados das avaliações. Esses resultados, obtidos por meio do programa Aprova Brasil de recomposição da aprendizagem, evidenciam lacunas na aprendizagem que precisam ser sanadas. Por conseguinte, precisamos pensar em projetos que atendam às dificuldades dos discentes.

Com base nesses dados, bem como em informações apontadas por avaliações internas e externas, o presente trabalho propõe uma sequência didática utilizando HQ. O objetivo é auxiliar no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e produção textual desse gênero. Nesse viés, emerge o seguinte questionamento que fundamenta a pesquisa:

✓ Como a multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e produção textual em HQ dos estudantes do 7º ano “A” no Ensino Fundamental da Escola Estadual Jardim Universitário de Alta Floresta-MT?

Nesse contexto, tendo em vista as dificuldades educacionais agravadas pela pandemia da Covid-19, o estudo deste tema se torna ainda mais relevante, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da leitura e da produção textual. Miani (2023, p. 17) apresenta o conceito de HQ:

> em síntese, por histórias em quadrinhos podemos conceituar como uma narrativa gráfico-visual e que existe como uma prática significante carregada no interior dos discursos artísticos. É uma linguagem carregada de elementos gráficos e/ou bens e símbolos e conheceu sua expansão como desdobramento e em função da indústria cultural.

Dada a riqueza de recursos da narrativa gráfico-visual, o plano desenvolvido muito contribui com a aprendizagem dos alunos. A leitura literária, aliada às HQ e às novas tecnologias, desempenha um papel relevante nesse processo. No âmbito do PROFLETRAS, a qualificação dos educadores também se mostra indispensável para a implementação eficaz dessa abordagem. Além do mais, a pesquisa sobre HQ fortalece a valorização da diversidade cultural, a construção da identidade dos discentes e o desenvolvimento de valores, como respeito, tolerância e empatia.

Esta investigação científica trouxe muitos benefícios aos estudantes, abrangendo desde a leitura e a interpretação de textos até a produção de HQ. Também favoreceu o uso das novas tecnologias, o trabalho em equipe, a socialização e a autonomia. Dessa forma, promoveu o protagonismo estudantil, de modo a estimular os alunos a participarem ativamente das atividades desenvolvidas.

Além disso, a abordagem incentivou a criatividade e o pensamento crítico, estimulou a pesquisa e a busca por informações, e aprimorou as habilidades de comunicação oral e escrita. Ela também motivou o interesse pela história e pela cultura, despertou a curiosidade pela leitura e pela arte, além de possibilitar uma abordagem mais dinâmica e atrativa dos conteúdos por meio do gênero textual em tese.

No que diz respeito ao uso da plataforma *Pixton,* inicialmente, foi realizada uma demonstração didática para que os discentes compreendessem as ferramentas disponíveis. Durante a fase de elaboração das produções, contamos com a participação da professora auxiliar especializada, responsável pelo acompanhamento de um estudante autista. Essa profissional colaborou com a professora-pesquisadora, garantindo que o aluno seguisse o fluxo de aprendizagem da turma.

Em outros momentos, os professores titulares da turma também contribuíram

para o desenvolvimento das atividades. Desse modo, os educandos receberam o suporte necessário durante a produção de HQ, evitando que dificuldades e inseguranças impedissem sua participação. Buscamos, ainda, auxiliar a turma a utilizar a plataforma digital *Pixton* da maneira mais eficaz possível.

2.2 Concepção de leitura

A concepção de leitura pode ser avaliada como uma atividade cognitiva essencial para o desenvolvimento humano sob diversas abordagens teóricas. É compreendida, ainda, como um procedimento interativo e dinâmico, que inclui desde a decodificação de símbolos, envolvendo letras, até a construção de palavras, frases e textos, atribuindo-lhes um sentido real.

Segundo Koch e Elias (2012), a leitura é importante em nossas vidas. A todo momento, discutimos a relevância de cultivar esse hábito entre crianças e jovens, bem como o papel da escola na formação de leitores competentes. De acordo com os autores, a leitura é fundamental porque estimula a reflexão crítica, amplia o vocabulário, proporciona acesso ao conhecimento e aprimora a comunicação oral e escrita. Além disso, contribui com a formação intelectual humana, consolidando-se como uma ação interativa. Para os pesquisadores,

> a leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, realizada evidentemente com base em elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo (Koch; Elias, 2012, p. 11).

José Camelo Ponte (2007) partilha dessa concepção ao afirmar que a habilidade de leitura não se restringe à simples junção de letras para formar palavras. Pelo contrário, trata-se de um processo mais amplo, que envolve a produção de sentidos. Conforme o autor, “a leitura é um trabalho intelectual e, assim sendo, não se trata apenas de decodificação, nem mesmo uma simples apreensão de sentido, mais vai além” (Ponte, 2007, p. 38).

De forma semelhante, Solé (1996) ressalta a leitura como um processo de interação que envolve o leitor e o texto. Esse processo é um ato dinâmico e complexo, uma vez que sua aquisição é indispensável para a vida em uma sociedade letrada. Dessa maneira, a leitura contribui para o enriquecimento do leitor, sendo essencial

tanto para a convivência escolar quanto para a participação ativa na sociedade. A autora aduz que:

> um dos múltiplos desafios a ser enfrentado pela escola é o de fazer com que os alunos aprendam a ler corretamente. Isto é lógico, pois a aquisição da leitura é imprescindível para agir com autonomia nas sociedades letradas, ela provoca uma desvantagem profunda nas pessoas que não conseguirem realizar essa aprendizagem (Solé, 1996, p. 32).

Concretizando as ideias apresentadas pelos autores, a leitura, além de um procedimento de decodificação e construção de sentido, é de grande valia para o desenvolvimento de competências e habilidades dos estudantes (Brasil, 2018a). Mediante a leitura, é concebível ampliar o conhecimento, melhorar o vocabulário e aperfeiçoar a produção de frases e textos nos diferentes gêneros que circulam no meio social.

Os PCNs (Brasil, 1998) e a BNCC (Brasil, 2018a) reforçam a leitura como eixo central do currículo escolar. Nesse contexto, a leitura potencializa o desenvolvimento dos discentes, por meio de ações que são capazes de promover sua formação leitora mediante o uso de textos variados e significativos.

No que se refere ao eixo leitura, a BNCC para a Língua Portuguesa expõe:

> o Eixo Leitura compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades (Brasil, 2018a, p. 69).

Na BNCC, o Eixo Leitura ressalta a importância das práticas de linguagem (Brasil, 2018a). Essas práticas têm como objetivo proporcionar o desenvolvimento de habilidades que permitam a inter-relação entre textos diversos e temas capazes de fortalecer a interatividade entre leitores e ouvintes nas diferentes esferas da sociedade. Em suma, esse eixo promove a conexão comunicativa entre os gêneros textuais, sendo essencial para garantir uma educação reflexiva e desafiadora. Em complemento ao eixo, e no contexto da BNCC de Língua Portuguesa, a leitura:

> [...] é tomada em um sentido mais amplo, dizendo respeito não

> somente ao texto escrito, mas também a imagens estáticas (foto, pintura, desenho, esquema, gráfico, diagrama) ou em movimento (filmes, vídeos etc.) e ao som (música), que acompanha e cossignifica em muitos gêneros digitais (Brasil, 2018a, p. 72).

Nessa concepção, a BNCC reconhece a leitura como um conjunto diverso de práticas de linguagens inseridas em um contexto social que vai além do texto escrito. A leitura é um processo dinâmico, no qual a sociedade está inserida, permitindo o desenvolvimento do conhecimento em diversas áreas. Por meio dela, interagimos, conectamo-nos com diferentes culturas e enriquecemos nossa percepção de mundo. Além de contribuir para a formação de um indivíduo mais humano e crítico, a leitura proporciona entretenimento e incentiva o gosto pelo bom texto, sobretudo o literário.

A seguir, abordaremos o conceito de literatura e seus desdobramentos, destacando sua relevância como ferramenta educativa e transformadora.

2.3 A literatura e seus desdobramentos e a obra *Escrituras animais,* de Marta Cocco

Para Marisa Lajolo (2001), a literatura origina-se da palavra em latim "*literatura*", proveniente de "*littera*", relacionada às "letras" e à "escrita". George Steiner e Guimarães (1990) percebem a literatura como algo importante para a comunicação humana, uma vez que, por meio de sua arte, conecta o sujeito às diversas culturas.

A literatura constitui uma forma de expressar ideias e sentimentos, sendo vista como uma arte que abrange distintos gêneros e tipologias textuais. Assim, proporciona infinitas atividades em sala de aula, com temas e reflexões diversas que contribuem para a formação de leitores antenados ao mundo ao seu redor. Segundo Lajolo (2001), a literatura tem a competência de idealizar um universo em criação, que discute e reflete a realidade presente.

Ademais, como já mencionado, a literatura desempenha um papel fundamental na formação de leitores. Contribui para o desenvolvimento de competências e habilidades que permitem ao leitor não apenas interpretar textos, mas também produzi-los e, dessa forma, o estudo da literatura torna-se indispensável para o exercício da cidadania. Cosson (2014, p. 52) compartilha sobre a experiência com a literatura e frisa que:

> por meio de experiência com a literatura obtemos palavras para dizer

> o mundo e um mundo a ser vivido. Esse mundo é inicialmente do outro, posto que toda leitura é diálogo, mas nós o tomamos e experienciamos como nosso, rompendo os limites espaciais e temporais das nossas vidas.

Uma ideia semelhante é apresentada por Solé (1996) e Cosson (2014), que confirmam que a literatura é capaz de promover a construção de sentido ao desenvolver habilidades em sala de aula. Essa experiência literária, quando trabalhada desde a infância, colabora para a formação de adultos leitores.

Diversos autores dedicaram seus estudos à literatura infantil e juvenil, como Nelly Novaes Coelho (1981), contemplada com vários prêmios no Brasil e no exterior. No cenário brasileiro, a literatura possui uma história marcada por gerações de escritores que se dedicaram a esse público, desde os clássicos, como Monteiro Lobato, até autores contemporâneos, como Ziraldo, Maurício de Sousa, Ana Maria Machado e Ruth Rocha. Além desses nomes consagrados, destacamos a contribuição de autores mato-grossenses, como Ivens Scaff e, especialmente para este trabalho, Marta Cocco (2020). A escritora afirma:

> a literatura infantil e juvenil em Mato Grosso apresenta seus primeiros registos com a chegada dos colonizadores e dos indígenas, onde algumas histórias eram repassadas oralmente através da contação de contos e lendas, e transmitidas para gerações futuras (Cocco[3], 2006, p. 9).

A autora mato-grossense possui diversas publicações voltadas ao público infantil e juvenil, utilizando linguagem e estética que agradam leitores de todas as idades. Sua obra *Escrituras animais* (2020) reúne várias histórias protagonizadas por animais, alinhando-se à proposta do trabalho, que envolve o estudo e a produção de HQ. Tanto a literatura de Cocco (2020) quanto as HQ selecionadas apresentam abordagens temáticas relevantes, que contribuíram com a implementação da iniciativa.

Por trabalharmos com a formação do estudante, com o texto literário, não poderíamos deixar de mencionar o crítico literário e sociólogo brasileiro Antônio Candido. De acordo com Candido (1995), o direito à literatura é necessário para a

[3] Marta Helena Cocco é brasileira e nasceu no estado do Rio Grande do Sul em 1996. Em 1992 mudou para o estado de Mato Grosso, é professora de Língua Portuguesa e Literatura da Universidade Estadual de Mato Grosso. Escritora de 13 obras literárias, algumas das suas obras foram premiadas e uma delas selecionada para o PNLD/literário e distribuída a partir de 2016, ocupa a cadeira nº18 da Academia Mato-grossense de Letras desde 2014.

construção do progresso humano, pois permite um melhor entendimento da realidade e favorece a conexão entre os indivíduos e a sociedade. Segundo o autor, a literatura é um poderoso instrumento de educação, capaz de formar, e tornar, o homem mais humano. Candido (1995, p. 113) ressalta ainda:

> […] a literatura tem sido um instrumento poderoso de instrução e educação, entrando nos currículos, sendo proposta a cada um como equipamento intelectual e afetivo. Os valores que a sociedade preconiza, ou os que considera prejudiciais, estão presentes nas diversas manifestações da ficção, da poesia e da ação dramática. A literatura confirma e nega, propõe e denuncia, apoia e combate, fornecendo a possibilidade de vivermos dialeticamente os problemas.

Para o crítico, a literatura é um instrumento poderoso para desenvolver a formação humana. Candido (1995) também assegura a importância de se promover uma reflexão sobre a necessidade de políticas que garantam o acesso democrático e igualitário à literatura, impedindo que ela se torne um privilégio de poucos. O autor expõe:

> para que a literatura chamada erudita deixe de ser privilégio de pequenos grupos, é preciso que a organização da sociedade seja de maneira a garantir uma distribuição equitativa dos bens. Em princípio, só numa sociedade igualitária os produtos literários poderão circular sem barreiras, e neste domínio a situação é particularmente dramática em países como o Brasil, onde a maioria da população é analfabeta, ou quase, e vive em condições que não permitem a margem de lazer indispensável à leitura. Por isso, numa sociedade estratificada deste tipo a fruição da literatura se estratifica de maneira abrupta e alienante (Candido, 1995, p. 257).

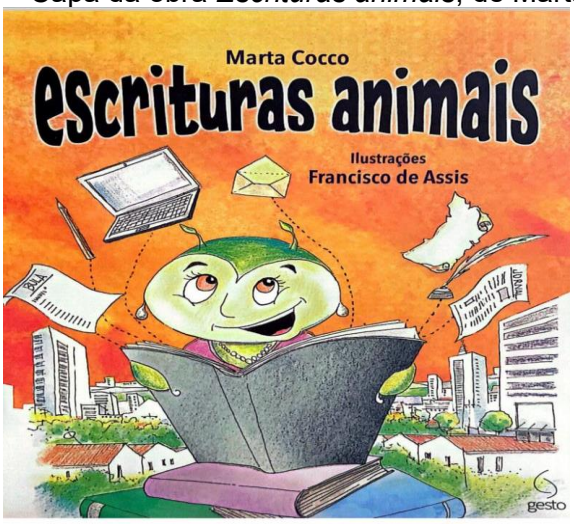
Esse excerto nos faz refletir sobre a realidade brasileira, na qual, mesmo dentro das escolas, muitos estudantes têm acesso limitado a bons textos literários. A falta de acervos nas bibliotecas, que muitas vezes são destinadas a outras utilidades, impõe barreiras à leitura. Nesse sentido, é essencial encontrar meios para reverter o desinteresse dos educandos pela literatura. Para Candido (1995), a literatura não deve ser um privilégio de pequenos grupos, mas um direito universal, acessível a todos. Afinal, ela é fundamental para o desenvolvimento intelectual dos leitores, humanizando-os e ampliando sua capacidade crítica ao permitir que vivenciem diferentes realidades e perspectivas por meio da leitura.

No contexto da leitura, e pensando em fomentar a literatura mato-grossense, tivemos a oportunidade de trabalhar a obra *Escrituras animais,* (Figura 7), durante a aplicação de um módulo. Marta Cocco, escritora reconhecida, é membra da Academia

Mato-Grossense de Letras.

Escrituras animais é um livro poético, com uma linguagem bem humorada e uma narrativa que traz diversos animais como personagens. Um dos episódios, por exemplo, apresenta uma lagarta muito antiga que escreveu uma carta há muito tempo, mas cujo conteúdo permaneceu indecifrável. A obra reúne histórias apresentadas pelos personagens da fauna por meio de diversos gêneros textuais, quais sejam: “O **bilhetinho** do Porquinho”, “O **bate-papo** do gato”, “A **receita** da Bezerra”, “O **poema** da Ema”, “A **propaganda** da Franga”, “Os **quadrinhos** do Passarinho”, “O **ofício** do Mosquito”, “A **carta** da Lagarta” e “A **bula** para Mula”. Dessa forma, a narrativa estabelece um diálogo com diversos gêneros que circulam no meio social e escolar.

Figura 7 - Capa da obra *Escrituras animais*, de Marta Cocco



Fonte: ilustração de Francisco de Assis (2020)

A narrativa poética é conduzida por uma lagarta, que inicia a história da seguinte maneira:

> Diz que uma vez, todos os animais viviam numa boa. Mas isso já era. A confusão começou quando descobriram que podiam fazer fogo, cozinhar comida, derreter metais, tantas coisas...
> Inventaram o colchão! Oh, como era duro o colchão da floresta!
> Inventaram a máquina de fazer roupa! Oh, como podemos passar tanto frio!
> [...]
> Mas, a parte interessante desta história é observar como eles (que no começo só faziam uns gestos e uns sons esquisitões) desenvolveram formas de comunicação muito iradas!
> Caraca! Quanta criatividade!
> Vou contar um pedacinho dessa invenção chamada Escrita e das variedades de textos que andam por aí, na vida dos bichos.

> [...]
> Alguns animais foram para escola, já se formaram e estão trabalhando. Outros ainda estão estudando. E tem quem não gosta de estudar. Essa parte eu deixo para o final, porque é o fim da picada!
> Não deu para juntar aqui todos os bichos e tantos textos da vida deles. Mas, acho que você vai se divertir com o que eu consegui registrar!
> [...]
> Um beijo e meu autógrafo: *Lagarta Tataratataratatarata Neta* (Cocco, 2020, p. 5-7).

A protagonista resolve compartilhar a misteriosa carta, juntamente com outros textos poéticos narrados por diferentes animais, explorando uma variedade de gêneros textuais. Tais narrativas transmitem mensagens repletas de imaginação e criticidade, buscando uma conexão com o leitor a cada história. Além do mais, abordam temas que refletem sobre o nosso cotidiano, proporcionando momentos de reflexão e encantamento.

A literatura infantil e juvenil de Cocco (2020) é rica em detalhes, com ilustrações do paraibano Francisco de Assis. Suas imagens, além de divertirem, encantam e agregam valor à experiência do leitor. A autora explora habilmente a diversidade de gêneros textuais, relacionando-os às características das criaturas da fauna. Em 2021, a obra venceu o prêmio artístico Estevão de Mendonça[4] que reconhece talentos e contribui com a cultura mato-grossense.

No próximo capítulo, abordaremos as diferentes linguagens do letramento/digital, a fim de explorar conceitos como multimodalidade e multiletramentos. Esses temas são fundamentais para compreender como as diversas formas de comunicação — verbal, visual, sonora e digital — se integram no processo de ensino-aprendizagem, especialmente em um mundo cada vez mais conectado e mediado por tecnologias.

[4] Prêmio artístico Estevão de Mendonça – concurso de incentivo a literatura e que premeia autores mato-grossenses.

3 DIFERENTES LINGUAGENS NA PROMOÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA

Ao abordar as diversas linguagens na promoção dos eixos da leitura e escrita, iniciamos pela definição de letramento. Por volta de 1980, no Brasil, o termo “letramento” começou a ser manifestado por alguns pesquisadores. A escritora Magda Soares (2001) apresentou essa discussão com o intuito de compreender seu surgimento no campo educacional. Inicialmente, a autora associava o conceito ao processo de alfabetização. Ela aponta que, com esse fim, o processo de aprendizagem pode ser atribuído através de várias práticas sociais que vão além do domínio do sistema alfabético.

De acordo com Soares (2001, p. 24), “sobre o letramento, um indivíduo pode não saber ler ou escrever, ser analfabeto, mas pode ser letrado em algo”. Nesse sentido, é possível que uma pessoa seja letrada sem nunca ter frequentado os bancos escolares. Ou seja, não é apenas o ato de saber ler e escrever que a torna letrada, pois, como será discutido adiante, há múltiplos letramentos.

O conceito de letramento, segundo Rojo (2009) e Silva e Araújo (2012), apresenta uma série de sentidos devido às mudanças ocorridas desde seu surgimento. Ele deixou de estar restrito à capacidade de ler e escrever, contemplando todas as áreas do conhecimento e suas múltiplas linguagens. Para Silva e Araújo (2012, p. 697), o letramento é

> [...] um fenômeno plural, dado o reconhecimento de que não existe apenas um tipo de letramento, mas letramentos, que surgem conforme o avanço tecnológico e o desenvolvimento da sociedade. Atrelado a isso, está o reconhecimento de diversas agências letradas – acadêmica, escolar, midiática, digital, entre outras –, que se constituem a partir de eventos e práticas que as definem como tal. Em outras palavras, conceber o letramento como um fenômeno plural sinaliza a compreensão de que a língua não é única, homogênea, universal e atemporal, mas ligada à complexidade da vida moderna. Além disso, a pluralidade se configura na inter-relação social e individual, ou seja, os usos da escrita podem ser entendidos a partir da correlação entre o contexto sociocultural do qual o agente faz parte e a sua história de vida.

Como resultado dessa ampliação conceitual, o letramento passou a ser compreendido como um fenômeno plural e não mais uniforme. Atualmente, ele contempla múltiplas linguagens conforme seus diferentes gêneros. Rojo (2009, p. 99) afirma que “[...] práticas tão diferentes, em contextos tão diferenciados, são vistas como letramento, embora diferentemente valorizadas e designando a seus

participantes poderes também diversos".

No que tange ao uso do conceito de letramento nas universidades, sobre "o impacto social da escrita" e a alfabetização, Angela Kleiman (1995, p 15-16) afirma que:

> o conceito de letramento começou a ser usado nos meios acadêmicos numa tentativa de separar os estudos e 'impacto social da escrita' dos estudos sobre alfabetização, cujas conotações escolares destacam as competências individuais no uso e na prática escrita.

Kleiman (1995) põe em destaque "o impacto social da escrita" e enfatiza seu papel como ferramenta de transformação e interação na sociedade. Sobre a escrita, Rildo Cosson (2009) assegura a importância de associar a leitura do texto literário e sua análise à produção textual em sala de aula. Essa prática, segundo ele, pode incluir atividades diversas, como a criação de paráfrases, que estimulam a interpretação e a reescrita.

Entre as diversas formas de letramento, destacamos o letramento digital. Para Carla Coscarelli e Ana Elisa Ribeiro (2011) a educação vem passando por mudanças significativas, e as tecnologias estão cada vez mais presentes na sociedade e em todos os espaços. Nesse contexto, as autoras defendem que o letramento digital tornou-se parte do meio social e pode ser incorporado a várias práticas pedagógicas Coscarelli e Ribeiro (2011). O uso dos recursos tecnológicos possibilita a produção de textos em diferentes formatos, que vão desde um *emojis* e *GIFs* até outras formas de comunicação multimodal.

Considerando que vivemos em uma sociedade amplamente imersa no universo digital, é fundamental que a escola proporcione aos alunos uma formação que contemple esse cenário. Desse modo, a instituição de ensino deve oferecer condições para que os estudantes desenvolvam múltiplos letramentos, aqui em tese, especialmente o literário e o digital.

No que se refere aos gêneros textuais na era digital, Marcuschi (2010, p. 15) afirma que "os gêneros emergentes nessa nova tecnologia são relevantes e variados, mas na maioria deles há similaridades em outros ambientes, tanto na oralidade como na escrita". O autor nos convida a compreender a comunicação digital em sua complexidade, indo além de suas características e funções básicas.

Além disso, o letramento digital está diretamente relacionado à inclusão digital. Esse aspecto se torna cada vez mais perceptível, uma vez que os discentes estão

inseridos em um contexto digital, seja no ambiente escolar ou fora dele. Diante das práticas que o letramento/digital nos preconiza, deparamo-nos com a multimodalidade, tema abordado no próximo tópico.

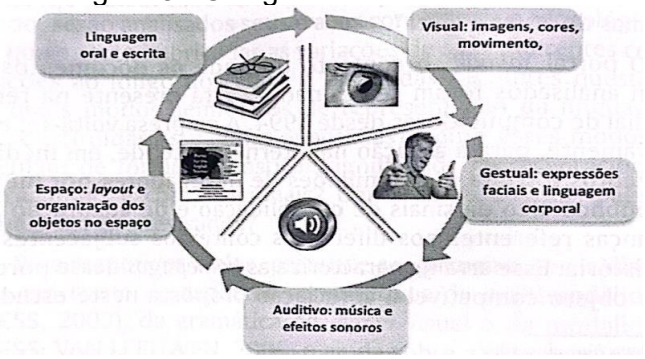
3.1 Multimodalidade

Para iniciarmos nossa discussão, é necessário compreendermos o conceito de texto como uma ferramenta de interlocução composta por diferentes gêneros literários, como resumos, notícias, cartuns, entrevistas, contos, crônicas, dentre outros. Na sociedade contemporânea, o texto expandiu-se para além da linguagem verbal, integrando-se a múltiplas formas de expressão. Essa convergência de linguagens deu origem ao que denominamos multimodalidade, uma abordagem que reconhece e valoriza a combinação de diferentes modos de comunicação. Segundo Rojo (2013, p. 23), “o termo multimodalidade refere-se a uma extensão do conceito de modalidade de língua (oral e escrita) e outras semioses, organizadas e materializadas em outras configurações e outras lógicas”.

No campo educacional, as multimodalidades vêm sendo incorporadas às práticas de ensino, promovendo uma valorização das diversas formas de representação do conhecimento. O uso dessas linguagens diversificadas contribui para o engajamento e para a construção de uma aprendizagem protagonizada.

As estudiosas e Kersch, Coscarelli e Cani (2016) interpretam a multimodalidade como uma comunicação que transcende a palavra escrita, abrangendo múltiplas semioses. A Figura 8 exemplifica a representação das diferentes linguagens, destacando a integração de códigos ou modos semióticos.

Figura 8 - Códigos e modos semióticos



Fonte: Kersch, Coscarelli e Cani (2016, p. 82).

Na perspectiva da multimodalidade, Kersch Coscarelli e Cani (2016) elaboraram a Figura 8 com o intuito de facilitar a compreensão e sua definição. Isso ocorre porque a multimodalidade envolve diversos elementos, como linguagem escrita e oral, imagens, cores e o uso dos recursos tecnológicos. Para Hemais (2010, p. 1), “a multimodalidade é entendida, em termos gerais, como a co-presença de vários modos de linguagem, sendo que os modos interagem na construção dos significados da comunicação social”.

Desse modo, sobretudo pensando nessa iniciativa científica, acreditamos que é preciso refletir sobre esse conceito e sua relação com o ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II. Para isso, precisamos planejar estratégias que integrem as multimodalidades aos gêneros textuais trabalhados em sala de aula.

Constata-se, portanto, uma estreita relação entre o conceito de multimodalidade e os textos multimodais. Ambos utilizam recursos verbais, visuais e sonoros para compor a mensagem e estabelecer uma comunicação eficiente com o interlocutor. Dionísio (2007) define o texto multimodal como aquele que combina diferentes modos semióticos, como linguagem verbal (escrita ou falada), imagens (fotos, ilustrações, gráficos), vídeos e sons.

Tal abordagem, segundo a autora, visa tornar a comunicação mais eficaz, permitindo que a informação seja transmitida em mais de uma forma, atingindo diferentes tipos de leitores/ouvintes/espectadores (Dionísio, 2007). Como exemplos de textos multimodais, citamos anúncios publicitários, manuais de instrução, Histórias em Quadrinhos, infográficos, entre outros.

O texto multimodal é composto por diversas linguagens que são relevantes para a compreensão e a interpretação das mensagens. Essa diversidade permite aos discentes adquirirem as habilidades necessárias para uma participação ativa em sociedade. Tal processo é fomentado por meio de práticas pedagógicas adotadas no ensino, que buscam capacitar os alunos a se apropriarem dos diferentes modos de comunicação presentes nos textos (Kleiman, 2005).

Nesse viés, as multimodalidades têm como objetivo transmitir informações por meio de suas múltiplas linguagens. O gênero literário Histórias em Quadrinhos é concebido como um texto multimodal por integrar diferentes modos de combinação em uma narrativa composta por imagens, cores e outros recursos visuais que enriquecem a comunicação.

A ação desenvolvida teve como foco a investigação da multimodalidade em

Histórias em Quadrinhos, com ênfase nos anos finais do Ensino Fundamental. Para isso, foram adotadas metodologias alinhadas às necessidades formativas dos estudantes, de modo a ampliar a compreensão das narrativas multimodais em HQ. A plataforma digital *Pixton* foi utilizada como ferramenta, e a leitura da obra *Escrituras animais* (2020) serviu como ponto de partida. Ao final do processo, o objetivo de capacitar os educandos a produzirem narrativas multimodais em HQ foi alcançado, conforme evidenciado pelos resultados obtidos.

3.2 Multiletramentos

O termo “multiletramento” provém de um manifesto resultante de um colóquio realizado em Nova Londres (EUA). Nesse evento, um grupo de pesquisadores letrados reuniu-se com o objetivo de elaborar propostas pedagógicas que atendessem às necessidades de um mundo globalizado. Buscavam incluir os novos letramentos, especialmente aqueles relacionados às tecnologias digitais. A pesquisa do grupo levou em consideração a pedagogia tradicional presente nas salas de aula e propôs mudanças educacionais em diferentes países (Rojo; Moura, 2012).

Sobre os multiletramentos, Rojo e Moura (2012, p. 13) afirmam que:

> diferentemente do conceito de letramentos (múltiplos), que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades em geral, o conceito de multiletramentos aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica.

As reflexões dos pesquisadores evidenciam a relação entre letramento e multiletramentos, destacando que a prática de leitura e escrita vai além de sua multiplicidade. Nesse âmbito, considera-se a diversidade cultural e os diferentes meios que viabilizam a comunicação entre o real e o virtual, por meio de recursos tecnológicos.

Ainda segundo Rojo e Moura (2012), esses recursos compõem o estudo do multiletramento como uma abordagem pedagógica que valoriza a diversidade de linguagens presentes na sociedade contemporânea. Tal perspectiva compreende que a comunicação e a produção de sentidos não se limitam apenas à linguagem escrita, mas incluem também imagens, sons, vídeos, gestos e outras formas de expressão.

Os recursos discutidos na sequência didática visam à produção do gênero HQ, um exemplo de multiletramento. Esse gênero combina diversos elementos visuais e textuais, como imagens, diálogos, personagens e textos em balões, que promovem a integração de múltiplas linguagens e estimulam a interatividade. A proposta foi potencializada com o uso de recursos digitais, os quais permitiram aos estudantes elaborar seus próprios *avatares*, tornando-se protagonistas de suas histórias por meio dos elementos interativos oferecidos pela plataforma *Pixton.*

Para viabilizar essa proposta de ensino, foram selecionadas ferramentas que atendessem aos objetivos pedagógicos:

> é importante ressaltar que não se pode pensar no uso de uma tecnologia sozinha ou isolada, seja na educação presencial ou na virtual. Requer um planejamento para que as várias atividades integrem - se em busca de objetivos determinados e que as técnicas sejam escolhidas, planejadas para que a aprendizagem aconteça (Moran; Masetto; Behrens, 2004, p. 13).

Diante da complexidade destacada pelos autores, é perceptível que os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes no espaço escolar. No entanto, sua implementação exige um planejamento cuidadoso e estratégico. Em primeiro lugar, é fundamental que o professor domine esses recursos para que possa planejar e conduzir suas aulas de forma eficaz e alinhada aos objetivos educacionais. Paralelamente, os discentes precisam ser familiarizados com essas ferramentas e abordagens, de modo que possam engajar-se ativamente no processo de aprendizagem, garantindo que o conhecimento seja efetivamente construído e assimilado.

Compreendendo que o trabalho docente não se limita apenas à formação inicial, torna-se relevante investir em uma formação continuada. Como afirma Tardif (2007, p. 71), “a socialização é um processo de formação do indivíduo que se estende por toda a história de vida e comporta rupturas e continuidades”. Nessa perspectiva, entendemos que ensinar requer conhecimento, habilidades e planejamento contínuo.

Para que esse processo seja eficaz, é necessária uma reorganização didática que responda às indagações cotidianas enfrentadas pelo professor em sala de aula. Nesse sentido, Tardif (2007, p. 50) assegura que os saberes da experiência “[...] fornecem aos professores certezas relativas a seu contexto de trabalho na escola de modo a facilitar sua integração”. Assim, a busca por qualificação docente constitui-se um enfrentamento constante, fundamentado em questionamentos e reflexões

pedagógicas.

Em um cenário educacional em constantes mudanças, as metodologias ativas e multiletradas desempenham um papel relevante. Essas metodologias geralmente envolvem atividades práticas, colaborativas e integradoras, as quais permitem ao aluno explorar, experimentar, refletir, discutir e aplicar o conteúdo aprendido de forma significativa e contextualizada, por meio de plataformas interativas. Entre as metodologias ativas mais conhecidas, destacamos a aprendizagem baseada em problemas, o ensino por projetos, a sala de aula invertida, a gamificação e a educação híbrida (Cunha *et al.*, 2024).

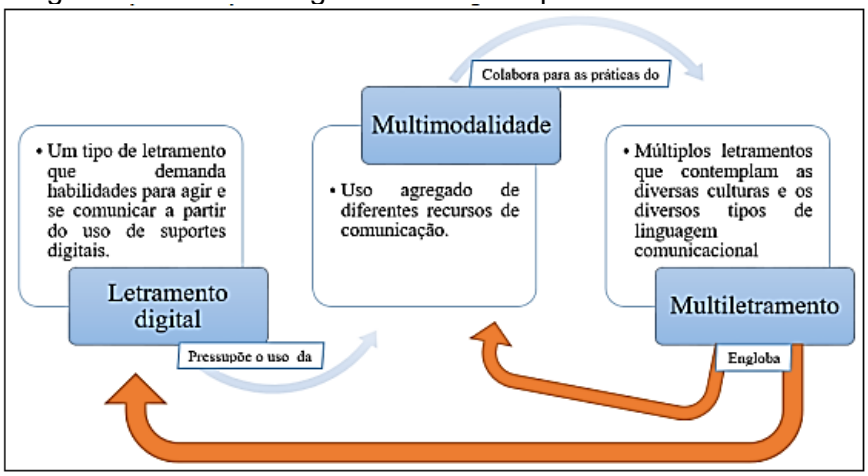
No âmbito dos multiletramentos, a BNCC assevera:

> essa consideração dos novos e multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes possa ter lugar, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um 'usuário da língua/das linguagens', na direção do que alguns autores vão denominar de *designer*: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade (Brasil, 2018a, p. 70).

Tendo em vista a abordagem adotada pela BNCC, é imprescindível desenvolver, em sala de aula, habilidades que incluam as novas práticas de linguagem. Desse modo, faz-se necessário atribuir significados aos questionamentos dos discentes, estimular ideias criativas e inovadoras e utilizar recursos interativos, inclusive na recriação de textos existentes.

No que se refere ao letramento digital, à multimodalidade e aos multiletramentos, Rojo e Moura (2019) apresentam um conceito figurativo que resume e interliga os temas abordados. Nesse âmbito, a Figura 9, elaborada por Freitas e Rodrigues (2022), ilustra a relação entre os temas discutidos.

Figura 9 - Conceitos figurativos de múltiplos letramentos



Fonte: Freitas e Rodrigues (2022, p. 319), com base em Rojo e Moura (2019).

Para as autoras, os termos se relacionam a partir de uma simples comunicação, que pode ocorrer por meio de diferentes suportes, utilizando recursos tecnológicos. Essas práticas ampliam os demais conceitos, uma vez que exigem a interação entre múltiplas linguagens, as quais contemplam diversas culturas. Tal aspecto é fundamental para a participação ativa em uma sociedade moderna. Freitas e Rodrigues (2022, p. 319) interpretam a Figura 9 e expõem:

> a imagem acima elaborada enfatiza a interação e a relação entre o letramento digital, a multimodalidade e o multiletramento. Nessa análise, embasada na literatura revisada, podemos inferir que o letramento digital é um dos tipos de letramento que pressupõe habilidades e competências necessárias para o uso eficiente de artefatos digitais na/para a comunicação dos sujeitos no cotidiano. Esse tipo de letramento requer o uso de diversos recursos comunicacionais (multimodalidade) que colaboram para os multiletramentos. Os multiletramentos, por sua vez, englobam os elementos multimodais e o letramento digital como um de seus múltiplos.

Com base nos conceitos abordados neste capítulo, o programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS) concentra seus estudos na área de “Linguagens e Letramentos”, onde possibilita contribuir com a formação de professores dos anos finais da Educação Básica. Assim, é fundamental aprofundar o conhecimento em estudos de linguagem, o que estimula uma atitude reflexiva e consciente em relação à diversidade linguística e à compreensão do mundo pelos estudantes. A área de concentração oferece uma abordagem ampla e articulada com os eixos da oralidade, leitura, escrita e análise linguística, abrangendo tanto práticas quanto teorias de diversas concepções. Por conseguinte, possibilita que seus

pesquisadores desenvolvam sequências didáticas para aplicação em sala de aula, de modo a oportunizar o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem.

Além disso, o PROFLETRAS favorece o aprimoramento das práticas pedagógicas, bem como permite uma reflexão crítica sobre a relação entre teoria e prática. Assim, viabiliza possibilidades para uma formação qualificada no ensino de língua e literatura, articulada a propostas que venham ao encontro do anseio escolar. No caso específico deste estudo, concentramos a proposta nos multiletramentos, com ênfase na multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos. A abordagem inclui tanto a leitura quanto a produção do gênero HQ, promovendo uma experiência mais interativa e significativa para os participantes.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: INCENTIVO À LEITURA E À PRODUÇÃO DE TEXTO

Histórias em Quadrinhos, também conhecidas como HQ, são publicações que contêm narrativas sequenciais em formato de quadrinhos. Elas são criadas por meio da combinação de imagens ilustrativas e textos escritos, com histórias que podem abranger diferentes temas e públicos. O desenvolvimento das HQ envolve a colaboração entre desenhistas e roteiristas, que trabalham juntos na criação de personagens, ambientações e enredos capazes de cativar o leitor. Ao longo dos anos, essa forma de arte tem conquistado cada vez mais reconhecimento.

A literatura em quadrinhos tem o poder de estimular a imaginação dos educandos, além de transmitir informações e aprendizagens de forma descontraída. Seus elementos visuais proporcionam entretenimento e contribuem para a compreensão das narrativas. Ademais, as temáticas abordadas são variadas e, muitas vezes, possuem relevância social. Quando trabalhadas em sala de aula, podem gerar efeitos positivos no processo de ensino-aprendizagem. Rama *et al.* (2016) expõem que as HQ constituem uma ferramenta literária que pode ser desenvolvida em sala de aula, estabelecendo uma relação direta com o ensino da literatura. Hoje, encontramos romances clássicos adaptados para esse formato, o que amplia as possibilidades de abordagem e engajamento dos estudantes com os textos literários.

Sobre a presença das HQ, Paulo Ramos (2009, p. 13) ressalta sua relevância pedagógica ao afirmar que:

> vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

Ramos (2009) realça a relação harmoniosa entre o gênero textual HQ e a educação. Segundo o autor, sua inclusão tornou-se cada vez mais evidente, tanto em provas de vestibulares quanto em atividades curriculares. Além do mais, as HQ estão inseridas nas bibliotecas escolares, com obras encaminhadas pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), reforçando seu valor como recurso pedagógico e cultural. Nesse contexto, os quadrinhos passaram a ocupar um espaço obrigatório

no ambiente escolar.

Por se tratar de um texto multimodal, as HQ apresentam diversas potencialidades e colaboram com o desenvolvimento de diferentes habilidades. Nessa lógica, compreende-se também o papel da escola, dos gestores e dos educadores na adaptação às novas competências exigidas pela contemporaneidade, em particular no que diz respeito à incorporação de ferramentas digitais nos espaços de aprendizagem. Para Fabiana Komesu (*apud* Marcuschi; Xavier 2010, p. 135), “a importância das tecnologias digitais na vida humana é questão de interesse nos variados domínios de produção do saber”.

As HQ podem atuar como dispositivo de incentivo à leitura, despertando o interesse de crianças e jovens que não se sentem atraídos por outras formas de literatura. As ilustrações, por sua vez, auxiliam na compreensão textual, tornando o processo de leitura mais acessível. Além disso, a diversidade temática permite que os leitores encontrem conteúdos que dialoguem com seus interesses e ampliem seu engajamento em sala de aula. Klawa e Cohen (1977, p. 110) explicitam:

> os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto de sequência. O que faz o bloco de imagens uma série é o fato em que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes.

Essa citação reforça a relevância das HQ como uma forma de expressão da realidade, por meio de uma linguagem simbólica e, muitas vezes, conotativa. Esse gênero promove a comunicação por meio de sequência de quadrinhos, organizadas logicamente para estruturar a narrativa e atribuir significado às ações.

As narrativas em quadrinhos, nessa perspectiva, vêm ganhando destaque nos livros didáticos e paradidáticos, visto que facilita a interação entre recursos visuais e signos linguísticos. A construção desse gênero envolve tanto recursos verbais quanto não verbais, como onomatopeias, variações de balões, falas e enredo.

A esse respeito, Vergueiro (2006, p. 31) afirma que “[...] as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal”. Essa integração entre imagem e texto representou um desafio na aplicação desta pesquisa, mas, ao mesmo tempo, mostrou-se enriquecedor para os alunos. As atividades que combinaram a leitura de textos literários com a criação de HQ ampliaram o repertório dos estudantes e

estimularam sua criatividade e compreensão multimodal, reforçando a importância dessas práticas no processo de aprendizagem.

No decorrer da pesquisa sobre o trabalho com esse gênero no âmbito do PROFLETRAS de Sinop-MT, a pesquisadora efetuou uma sondagem no repositório de dissertações do programa. A consulta, conduzida por meio do site oficial do programa, abrangeu as sete primeiras turmas do curso. Como resultado, constatou que, entre os trabalhos defendidos entre 2015 e 2024, apenas quatro dissertações trabalharam o tema “Histórias em Quadrinhos (HQ)”. Tal análise revela uma oportunidade para ampliar a exploração desse gênero textual no contexto acadêmico e pedagógico.

O Quadro 1 apresenta os trabalhos disponíveis no Banco de Dissertações[5] do referido programa:

Quadro 1 - Repositório de dissertações PROFLETRAS de Sinop-MT

	Título	**Autor**	**Ano**
Turma 1	As HQ como ferramentas de incentivo à leitura e à produção textual	Miguel Rodrigues de Oliveira	2015
	Processo de autoria: O uso da ferramenta digital *Pixton* na produção do gênero história em quadrinhos	Cleunice Fernandes da Silva	2015
Turma 6	História em quadrinhos: Uma possibilidade de alfabetização e construção do gosto e do hábito de ler	Jucélia Oliveira Borges Ribeiro	2022
Turma 7	Com tiras, no ensino fundamental, também se ensina e se aprende a ler e a escrever	Solange Grequi da Crus	2024

Fonte: elaborado pela autora (2024).

A dissertação de Miguel Oliveira (2015) objetivou desenvolver uma proposta com foco nos multiletramentos e nas tecnologias na disciplina de Língua Portuguesa. O estudo foi realizado com uma turma do 5º ano da Escola Municipal de Educação Básica Silvana, no município de Sinop-MT. O planejamento, estruturado a partir de uma sequência didática do gênero HQ, apresentou alternativas fundamentadas em teorias para melhorar a qualidade do ensino.

Da mesma forma, Cleonice Silva (2015) desenvolveu uma sequência didática

[5] As dissertações apontadas no Quadro 1 encontram-se disponíveis no site do Programa de Mestrado Profissional PROFLETRAS: https://portal.unemat.br/?pg=site&i=profletras-sinop&m=trabalhos-de-conclusao.

por meio de HQ, com o objetivo de fomentar os multiletramentos por meio do uso das tecnologias digitais. Além disso, a pesquisa buscou desenvolver a competência comunicativa e estimular as práticas de leitura, escrita e análise linguística, conforme preconiza a BNCC. O trabalho foi realizado com a turma da 2ª Fase do 3º Ciclo – C, na Escola Estadual Rosa dos Ventos, também no município de Sinop-MT.

Na pesquisa de Jucélia Ribeiro (2022), o foco esteve na elaboração de um planejamento didático para o ensino de HQ, mediante a utilização de uma sequência didática. O estudo teve como propósito promover a compreensão da língua utilizando os recursos visuais desse gênero, a fim de despertar o gosto pela leitura no processo de alfabetização. A pesquisa foi aplicada em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I, na rede pública do município de Lucas do Rio Verde-MT.

Na última dissertação analisada, a professora mestra Solange Grequi da Crus (2024) desenvolveu um estudo utilizando o gênero textual tiras. Sua pesquisa, intitulada “Com tiras no ensino fundamental, também se ensina e se aprende a ler e a escrever”, teve como objetivo demonstrar a importância das tiras, um subgênero do hiper-gênero HQ, no âmbito das aulas de Língua Portuguesa. O trabalho foi desenvolvido de forma descontraída e reflexiva, abordando questões sociais de maneira acessível e envolvente.

As investigações selecionadas no Banco de dissertações são relevantes para a compreensão da proposta executada sobre HQ no Ensino Fundamental na disciplina de Língua Portuguesa. Verificamos que, em todas as dissertações analisadas, foram implementadas sequências didáticas com os educandos, resultando na produção textual pelos alunos. Essas produções foram elaboradas com o auxílio de tecnologias digitais, que possibilitaram maior interação e engajamento das turmas envolvidas.

As produções textuais foram desenvolvidas pelos discentes das turmas participantes da pesquisa. Nesse contexto, os(as) pesquisadores(as) organizaram atividades sequenciadas, seguindo um gênero discursivo específico. Ademais, todos os trabalhos contaram com o suporte de recursos tecnológicos, que resultaram em um Produto Final com as criações dos estudantes.

O PROFLETRAS é um programa de mestrado profissional *stricto sensu* que visa à formação continuada dos educadores, com o objetivo de melhorar suas práticas em sala de aula. Por meio dessa formação, os profissionais reavaliam suas metodologias e incentivam o desenvolvimento dos eixos estruturantes do campo da linguagem, quais sejam: oralidade, leitura, produção de textos e análise

linguística/semiótica. Para tanto, “seria interessante observar os objetos de conhecimento que na BNCC apresenta: protocolos de leitura, escrita compartilhada, produção de texto oral, formas de composição de texto, formação do leitor literário etc” (Brasil, 2018b, p. 53).

As diretrizes do programa de mestrado estão alinhadas às premissas da BNCC, promovendo uma análise detalhada das práticas pedagógicas aplicadas em sala de aula por profissionais da Educação Básica. Os estudos científicos desenvolvidos no âmbito do PROFLETRAS evidenciam uma preocupação constante em desenvolver atividades pedagógicas que dialoguem com os eixos estruturantes da BNCC. Além do mais, todos os objetos de conhecimento abordados nos trabalhos apontam para o desenvolvimento de competências necessárias, contextualizadas e alinhadas à realidade escolar.

Dessa maneira, considerando a perspectiva de formação docente e qualificação para o trabalho com os alunos, a aplicação desta pesquisa, por meio de uma SD, buscou, acima de tudo, a formação dos estudantes. Logo, almejamos não apenas estimular o gosto pela leitura, mas também desenvolver outras habilidades previstas no processo educacional. Como resultado, os discentes foram incentivados a produzir HQ utilizando a plataforma *Pixton*, o que possibilitou uma experiência interativa e significativa.

4.1 O Gênero textual Histórias em Quadrinhos

Segundo Bakhtin (2011), a língua se manifesta através de enunciados concretos, os quais apresentam condições específicas determinadas pelo estilo da linguagem, pelos recursos lexicais e gramaticais e pela sua composição. Para o filósofo da linguagem, cada enunciado particular é individual, e cada campo da língua apresenta tipos diferentes de enunciados, os quais ele denominou gêneros do discurso. Bakhtin (2011, p. 262) assegura que:

> a riqueza e a diversidade dos gêneros de discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades de multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral e o repertório de gêneros de discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo.

A citação de Bakhtin (2011) ressalta a ideia de que existe uma diversidade de

gêneros do discurso presentes nas atividades humanas. Desse modo, evidencia-se que as linguagens são inseridas de acordo com seu contexto social e trazem múltiplas possibilidades de interações: sociais, culturais e profissionais.

Cada gênero, por sua vez, possui características próprias que o tornam singular. Nesse âmbito, os gêneros não são estáticos. Ao contrário, estão em constante evolução, acompanhando as transformações das diversas práticas que permeiam o campo da linguagem. Assim, eles se reconstroem e se ressignificam, conferem sentidos às novas interações comunicativas e possibilitam o surgimento de novos gêneros discursivos.

Não é recomendável desenvolver atividades discursivas em sala de aula, seja na disciplina de Língua Portuguesa ou em outras áreas do conhecimento, sem que estas estejam associadas a um gênero textual. De acordo com Koch e Elias (2017), os gêneros cumprem, para nós falantes/ouvintes, escritores/leitores, uma função comunicativa que nos possibilita interagir por meio dos textos, reconhecê-los e compreender suas práticas sociais. Para as estudiosas, o gênero textual funciona como um instrumento padrão para a produção discursiva, tanto na oralidade quanto na escrita.

Além disso, Koch e Elias (2017, p. 56) defendem a ideia de que “os indivíduos desenvolvem uma competência metagenérica que possibilita interagir de forma conveniente, na medida em que se envolvam nas diversas práticas sociais”. Nesse sentido, as pesquisadoras destacam que os seres humanos não apenas adquirem habilidades específicas, mas também desenvolvem competências mais amplas, que permitem sua adaptação a múltiplos contextos comunicativos. Por conseguinte, torna-se possível promover uma aprendizagem mais dinâmica, ancorada na interação social e na prática discursiva.

Corroborando essa perspectiva, Schneuwly e Dolz (2004, p. 71) asseguram que o gênero deve ser “utilizado como meio de articulação entre as práticas sociais e os objetos escolares, mais particularmente no domínio do ensino da produção de textos orais e escritos”. Segundo os autores, a educação escolar sempre se certificou dos gêneros textuais como ferramenta para ensinar os estudantes a ler e a escrever. Desse modo, é por meio dos gêneros que a aprendizagem se concretiza e a linguagem se manifesta em seus diferentes estilos e contextos. Os autores complementam que:

> a particularidade da situação escolar reside no seguinte fato que torna a realidade bastante complexa: há um desdobramento que se opera em que o gênero não é mais instrumento de comunicação, mas é, ao mesmo tempo, objeto de ensino-aprendizagem (Schneuwly; Dolz, 2004, p. 76).

A esse respeito, no Brasil, os PCNs para o ensino de Língua Portuguesa estabeleceram como marco a proposta do estudo do texto com base nos gêneros textuais (Brasil, 1998). Além do mais, outras discussões na área da linguagem reforçam essa abordagem, enfatizando sua relevância para o aperfeiçoamento das habilidades de comunicação. Tais estudos também concebem o texto como a unidade básica para o ensino dos gêneros e de suas tipologias textuais.

Com um objetivo semelhante, a BNCC salienta que a organização textual contribui para o desenvolvimento das competências e das habilidades linguísticas necessárias ao uso da linguagem em situações comunicativas na língua materna (Brasil, 2018a). No que se refere à competência cinco, específica para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental, o documento aduz: “empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual” (Brasil, 2018a, p. 87).

Essa competência estabelece uma relação direta com o ensino da leitura e da escrita. Dessa forma, os discentes se familiarizam com os diferentes gêneros discursivos/textuais, compreendendo suas características. Consequentemente, eles são capazes de adaptar suas produções textuais ao contexto, utilizando a linguagem adequada para cada situação comunicativa.

De acordo com as orientações do Documento de Referência Curricular para Mato Grosso (DRC-MT), há uma preocupação do currículo com o ensino da língua no contexto estadual. Conforme descrito no documento norteador, o ensino da Língua Portuguesa está organizado com base em práticas de linguagem que fundamentam o processo de ensino-aprendizagem. Tais práticas incluem leitura, oralidade, escrita, conhecimentos linguísticos e gramaticais e educação literária (Mato Grosso, 2018).

Com base nessas diretrizes, temos o desafio de planejar aulas e atividades que atendam tanto às exigências curriculares quanto às necessidades dos educandos e das escolas. Ao analisar a BNCC e o DRC-MT, notamos que ambos os documentos sugerem metodologias pedagógicas que contribuam com a atuação dos profissionais da área da linguagem. Nesse pensar, destacamos a importância de um trabalho

norteado pelos gêneros textuais e fundamentado na perspectiva dos multiletramentos. O DRC-MT expõe, ainda, que:

> as transformações na sociedade e nas formas de comunicação indicam novos caminhos para o ensino, já que as necessidades de aprendizagem não são mais as mesmas. Foi introduzido um cenário de novos hábitos e valores e principalmente de novas formas de interação e a teoria dos multiletramentos surge mediante essas mudanças. Para que a sociedade atual funcione, precisa partir de uma diversidade de linguagens, de mídias e de culturas e tudo isso deve ser trabalhado na unidade escolar. Assim, surgem os multiletramentos (Mato Grosso, 2018, p. 50).

Nessa perspectiva contemporânea, os gêneros textuais e os multiletramentos se comunicam na dimensão em que ambos abrangem diferentes contextos e envolvem diversos textos, permitindo o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Para compreender e produzir textos, é essencial que o indivíduo conheça o gênero textual e suas principais características.

O DRC-MT afirma que os multiletramentos em sala de aula possibilitam aos estudantes participarem efetivamente das interações com as múltiplas linguagens inseridas no contexto social e nas novas tecnologias (Mato Grosso, 2018). Essa abordagem contribui para que os alunos adotem uma postura crítica diante dos diversos discursos aos quais estão expostos.

No contexto educacional, o gênero Histórias em Quadrinhos tem se tornado cada vez mais presente, sendo aplicado em sala de aula como uma atividade discursiva. Nessa perspectiva, Souza e Feba (2011, p. 216) discutem:

> atualmente, a produção literária para a infância tem percebido atenção especial das editoras, que, na publicação de livros, empregam desde diversas técnicas de ilustração, até recursos sonoros e partes móveis. Uma modalidade narrativa que, por um lado, vem seduzindo o público mirim e, por outro lado, vinha sendo ignorado pela escola é a história em quadrinho. Em nossa experiência como docente em escolas do Ensino Fundamental, muitas vezes percebemos a rejeição desse gênero por acreditar que se trata de um texto muito fácil de ser entendido.

As autoras chamam atenção para a resistência em trabalhar com o gênero Histórias em Quadrinhos em alguns ambientes escolares. Muitas vezes, as HQ são desvalorizadas sob a crença equivocada de que seriam de fácil compreensão para os educandos, percepção esta que ignora a relevância do gênero no contexto educacional. As HQ são textos multimodais, compostos por uma amplitude de

recursos verbais e não verbais, que contribuem para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita.

Quanto ao surgimento das HQ, autores como Rama *et al.* (2016) afirmam que sua origem remonta às pinturas rupestres produzidas pelo homem primitivo, que registrava caçadas e lutas em rochas. Outros estudiosos declaram que as HQ se estruturam como gênero no final do século XIX, quando passaram a ser organizadas com personagens e falas dispostas em balões.

Ao trazer as HQ para a realidade atual, constatamos que elas ganham popularidade e, gradualmente, ocupam um espaço cada vez mais significativo no contexto educativo. De acordo com Elydio Santos Neto e Marta Silva (2015, p. 11-12):

> a primeira metade do século XX foi marcada pelo grande avanço das histórias em quadrinhos, vários países, como um meio de comunicação de massa com características de uma comunicação potente e a arte criativa que reúne, um mesmo suporte, imagens desenhadas e texto escrito. Contudo, os quadrinhos não foram aceitos de pronto no quadro de valores das diferentes sociedades. Nela, várias batalhas foram travadas contra os mesmos.

Ainda nesse sentido, aos poucos, estudos demonstram que o trabalho com o uso de HQ no contexto educacional tem ganhado maior reconhecimento pedagógico. De acordo com Santos Neto e Silva (2015), o PNBE incluiu obras em quadrinhos em seu acervo e passou a distribuí-las nas bibliotecas escolares de todo o país. Tal iniciativa tem proporcionado aos profissionais atuantes em sala de aula diversas possibilidades de novas práticas no campo pedagógico.

Muitas vezes, as HQ representam a única forma de texto literário com a qual a criança se identifica, devido à combinação de recursos verbais e não verbais que lhes são característicos. Nesse contexto, o gênero possibilita o desenvolvimento de habilidades necessárias para a formação do letramento e dos multiletramentos, contribuindo para a proficiência leitora.

Para compreendermos melhor esse gênero, é necessário analisar os elementos visuais que compõem a linguagem das HQ. A imagem, por exemplo, é um recurso constituinte indispensável nesse tipo de narrativa, sendo estruturada por dois códigos principais: o visual e o verbal. De acordo com Alberto Pessoa (2016), as HQ combinam elementos textuais com recursos verbais escritos em balões, que funcionam como mecanismos de interação e expressão. Essa combinação caracteriza o gênero como uma forma de comunicação híbrida, que mescla recursos verbais e

não verbais.

Rama *et al.* (2016) salientam que os códigos verbais e não verbais se integram de maneira complementar. Para os autores, não é pertinente determinar princípios hierárquicos entre esses elementos, uma vez que ambos são essenciais para a construção do sentido textual. Esse conjunto de elementos está presente “nos mangás, por exemplo, as onomatopeias são integradas ao desenho de tal maneira que sua tradução e substituição pode quebrar a harmonia do conjunto visual” (Rama *et al.*, 2016, p. 63).

Eisner (2015) acrescenta que as HQ também podem ser compostas apenas por imagens. Nesse caso, a leitura do quadrinho exige a compreensão de um conjunto de traços que demarcam a cena. Quando a narrativa é estruturada apenas com elementos não verbais, o estudante precisa desenvolver uma reflexão mais aprofundada. Portanto, é necessário que o educador elabore estratégias pedagógicas que auxiliem na organização das ideias e na compreensão do sentido do texto.

Mesmo que se perceba a ligação entre os códigos verbal e não verbal, é relevante evidenciar a significação da imagem na elaboração de sentidos. Nessa perspectiva, a escola deve oferecer um acompanhamento adequado no desenvolvimento da leitura e da escrita, tendo em vista a interação entre esses elementos.

Outro recurso constituinte das HQ são as onomatopeias, figuras de linguagem que exploram os sentidos sonoros associados aos objetos narrados. Conforme o Dicio[6] (dicionário *online* de português), “onomatopeia é a composição de uma palavra que se baseia numa reprodução similar de um som que passa a ser relacionado a ela”. Essas representações são exemplificadas na Figura 10.

Figura 10 - Exemplos de onomatopeias



Fonte: https://www.wattpad.com

[6] Dicio é um dicionário *online* da língua portuguesa e encontra-se no *site*: https://www.dicio.com.br/onomatopeia/.

Onomatopeias são recursos que utilizamos para reproduzir sons, como nos exemplos apontados na Figura 10: CRÁS! (coisa quebrando), TIC! TOC! (batendo à porta), SOC! (soco), CHUAC! (beijo), DIN! DON! (campainha), VUPT! (rapidez), TUM! (batendo algo), PING! (pingo), entre outros. Dessa forma, o leitor reconhece e associa os sons às cenas representadas.

Wagner Azevedo (2022, p. 25), quanto à classificação conceitual das onomatopeias, afirma:

> linguisticamente a onomatopeia pode ser palavra monossílabo: *pum!, pá, tum!,* etc; palavras duplicadas (zum-zum); acompanhadas de alternância vocálica (*brrrrr!; chuá!, bem-te-vi*); outros não seguem as regras do sistema fonológico ou morfológico da língua (pssst!; *fzzz!; tsc-tsc! etc.).*
> As onomatopeias podem ser classificadas em:
> a. Onomatopeias autênticas ou puras. São as que imitam aproximadamente o barulho. Ex: *tic-toc; au-au; miau* etc.;
> b. Onomatopeias interativas. São as que imitam uma sequência fonética, morfológica etc. Ex: *estou-fraca; fogo-apagou; trinta-réis* etc.;
> c. Onomatopeias verbais. Ex: *mugir;piar; arrulhar* etc;
> d. Onomatopeias interjetivas. Ex: *xô!; tibe!; ecô!* Etc.;
> e. Onomatopeias acidentais. São as elaboradas por quem deseja utilizá-las em determinada situação.

Segundo a acepção de Azevedo (2022), as onomatopeias podem ser classificadas de diversas maneiras e, em alguns casos, são compostas por palavras monossilábicas. Para o autor, esse recurso linguístico é brevemente abordado nos estudos da Língua Portuguesa.

Outro elemento fundamental nas HQ é a elaboração dos quadros. É interessante observá-los, pois sua passagem é decisiva para a organização da narrativa. As mudanças representadas pelas cenas estão diretamente relacionadas ao tempo e ao espaço, o que gera novos efeitos que influenciam a construção de significados e ideias.

As HQ são estruturadas por meio de vários quadros, os quais demarcam a distribuição sequencial das cenas. Nesse espaço, é possível identificarmos outros elementos constituintes, como imagens, balões, legendas e onomatopeias, que são inseridos conforme a necessidade da narrativa. As pesquisadoras contemporâneas Alcântara e Bezerra (2021, p. 12) declaram:

> uma história em quadrinhos oferece muitas possibilidades de cores, letras, painéis, ângulos, diagramação, personagens, layouts etc. Todos esses elementos são de alçada importância na elaboração da narrativa e induz o leitor na interpretação da história, alcançando,

> assim, seus objetivos ideológicos. Por isso é tão importante entender seus elementos visuais.

Para as autoras, em consonância com outros pesquisadores, o gênero HQ é composto por variados elementos visuais, cada um desempenhando um papel relevante na construção da narrativa. Essa composição possibilita aos leitores se comunicarem e interpretarem a mensagem de maneira dinâmica, fato que torna a leitura mais envolvente e prazerosa.

Além dos quadros, os balões representam um recurso basilar para a organização das HQ, visto que contêm as falas das personagens. Tais elementos facilitam a comunicação entre as personagens e auxiliam o leitor na compreensão da sequência narrativa. Além disso, a forma e o estilo dos balões influenciam a interpretação da história, pois diferentes modelos podem atribuir significados distintos ao texto. A esse respeito, Cirne (1970, p. 19) cita que uma das "principais características dos quadrinhos é o balão de formato ligeiramente circular, retangular etc., cujo interior encerra diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos começou a aparecer em volta de 1900". No que se refere a essa organização, seguimos alguns modelos, como demonstrado na Figura 11.

Figura 11 - Tipos de balões



Fonte: Era uma Vez... Brasil (2016).

Os estilos dos balões variam de acordo com os seus produtores. Com o passar do tempo, os artistas têm explorado formas inovadoras, ampliando os formatos para criar combinações que enriquecem a construção da narrativa. Tais formatos funcionam como uma forma de expressão, que aprimoram as informações

transmitidas, proporcionam uma experiência visual e estabelecem um engajamento emocional com o leitor.

Solange Grequi da Crus (2024, p. 40-41), em sua dissertação do PROFLETRAS, argumenta:

> as letras usadas nos balões de fala também são significativas, pois a fonte, estilo e tamanho podem adicionar personalidade aos personagens e enfatizar o tom do diálogo. Além disso, quando as tiras são coloridas, as cores desempenham um papel importante na criação de atmosfera, destaque de elementos e ênfase em partes específicas da história.

A autora defende que a representação da fala nas HQ é um elemento visual relevante para a criação desse gênero. Além do mais, aspectos como a organização das letras, os tamanhos e as cores podem influenciar a percepção do leitor, permitindo-lhe refletir sobre as emoções transmitidas pelos diálogos. Tais elementos, portanto, são ferramentas expressivas que contribuem com a personalidade dos personagens.

Diante disso, apresentamos alguns recursos que fazem parte da linguagem das produções em quadrinhos. Ressaltamos que os elementos que compõem essa linguagem não são considerados como algo estático e definitivo. Desse modo, as produções de HQ nos remetem a novas possibilidades de expressão, sobretudo com o uso de novos recursos tecnológicos, os quais ampliam e transformam o universo das HQ.

Recentemente, diversos estudos no campo da linguagem têm se dedicado aos gêneros discursivos, fato que contribui de forma significativa para o avanço dessa área. Nesse contexto, as atividades que desenvolvemos estão focadas, principalmente, no gênero HQ, utilizando recursos tecnológicos disponíveis na plataforma *Pixton.* A seguir, apresentamos uma descrição detalhada dessa ferramenta e suas potencialidades.

4.2 A plataforma *Pixton*

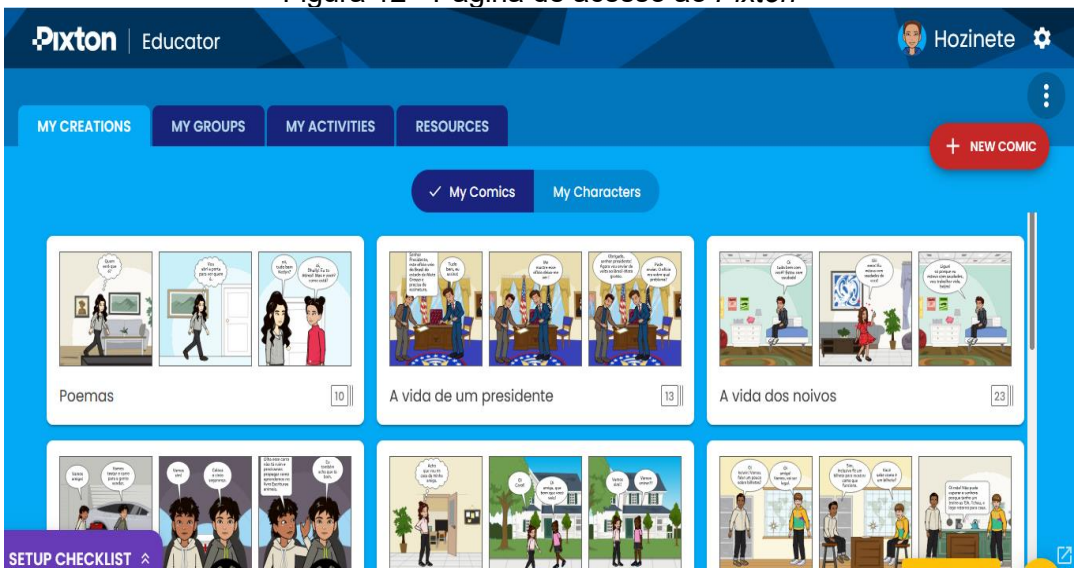
A plataforma *Pixton* é uma ferramenta digital que viabiliza a produção de Histórias em Quadrinhos em formatos pagos e gratuitos e as produções podem ser feitas diretamente no endereço eletrônico: www.pixton.com/.

O site disponibiliza uma versão gratuita para estudantes, embora com algumas

limitações. No entanto, também oferece um plano pago que garante acesso a funcionalidades exclusivas. Esses recursos adicionais permitem aos usuários realizar download das produções em quadrinhos em alta definição, publicá-las em outras plataformas, enviá-las por e-mail ou compartilhá-las diretamente em redes sociais, como Facebook, Instagram e Twitter, conforme a necessidade.

Ao utilizar a plataforma digital *Pixton* (Figura 12), os usuários têm a oportunidade de criar personagens personalizadas, seja com características próprias, seja inspiradas em outras figuras que desejam desenvolver. Com uma ampla gama de opções de customização, é possível dar vida a personagens únicas, capazes de expressar individualidade e criatividade.

Figura 12 - Página de acesso ao *Pixton*



Fonte: organizada pela própria autora (2024).

O *Pixton* é uma plataforma acessível para a produção de Histórias em Quadrinhos e não exige experiência em design para seu manuseio. Devido a essas características, passou a ser reconhecida e utilizada em ambientes educacionais, em especial em sala de aula, por professores de diferentes componentes curriculares. Tal integração entre tecnologia e educação está alinhada às diretrizes da BNCC, que reconhece a importância das tecnologias digitais no processo de aprendizagem.

Em relação às tecnologias digitais, o documento norteador pressupõe que o estudante necessita:

> compreender e utilizar as tecnologias digitais de informação e de comunicação, de forma crítica, significativa, reflexiva, e ética, nas

> diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar em diferentes linguagens, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (Brasil, 2018a, p. 63).

As práticas multiletradas englobam a utilização de recursos tecnológicos como ferramentas para a aprendizagem. Por isso, optamos pela plataforma digital mencionada para desenvolver o Produto Final da sequência didática no gênero Histórias em Quadrinhos com a turma do 7º ano “A”.

Inicialmente, observei que os discentes dessa turma apresentavam um conhecimento limitado em relação ao software utilizado nesta pesquisa. Em decorrência disso, tornou-se imprescindível orientá-los de forma clara e prática. Para tanto, realizei uma exposição demonstrativa, projetando o site na Smart TV, a fim de familiarizá-los com as funcionalidades da plataforma e garantir que todos pudessem utilizá-la com autonomia.

Em seguida, apresentei uma HQ que desenvolvi, detalhando o processo de criação de cada quadrinho. Essa estratégia teve como objetivo auxiliar os estudantes na compreensão das etapas que compõem o processo de criação desse tipo de arte. As produções estão disponíveis no último capítulo desta dissertação, assim como no site do *Pixton*, para consulta e referência.

Nos próximos capítulos, apresentaremos o procedimento metodológico adotado, o público-alvo, o contexto da unidade escolar onde a pesquisa foi desenvolvida e a organização da Sequência Didática (SD) com a aplicação das HQ. Para mais, realizaremos uma análise fundamentada, baseada na explanação das atividades da SD, que constitui o cerne desta investigação.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS COM SEQUÊNCIA DIDÁTICA

O estudo em tese fundamentou-se em uma pesquisa com abordagem qualitativa, de caráter empírico, com a utilização da pesquisa-ação. O objetivo central foi promover a multimodalidade em HQ e desenvolver as habilidades de leitura e produção textual, alinhando-se às diretrizes da disciplina de Língua Portuguesa no processo de ensino-aprendizagem do Ensino Fundamental II da Educação Básica.

Para alcançar essa finalidade, foi relevante compreender os objetivos propostos em sua totalidade, o que exigiu uma análise detalhada de todo o processo. Isso demandou a adoção de uma postura teórico-metodológica capaz de abarcar a complexidade envolvida. Sendo assim, optamos por uma abordagem teórica que integrou estratégias de ensino, baseando-se nos estudos de Bortoni-Ricardo (2008) e Thiollent (2011). Esses autores forneceram a definição conceitual do método descritivo de pesquisa-ação, além da sustentação metodológica necessária para a investigação.

Nessa proposição, Thiollent (2011, p. 20) expõe:

> a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e na qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

De acordo com Bortoni-Ricardo (2008), a pesquisa qualitativa busca compreender e interpretar os fatos sociais, o indivíduo e sua cultura. Para isso, baseia-se em mecanismos que abrangem a coleta de dados, a exploração das análises e os significados atribuídos às experiências práticas dos pesquisados. Além disso, auxilia no avanço de teorias relacionadas às interações sociais relevantes, de forma contextualizada.

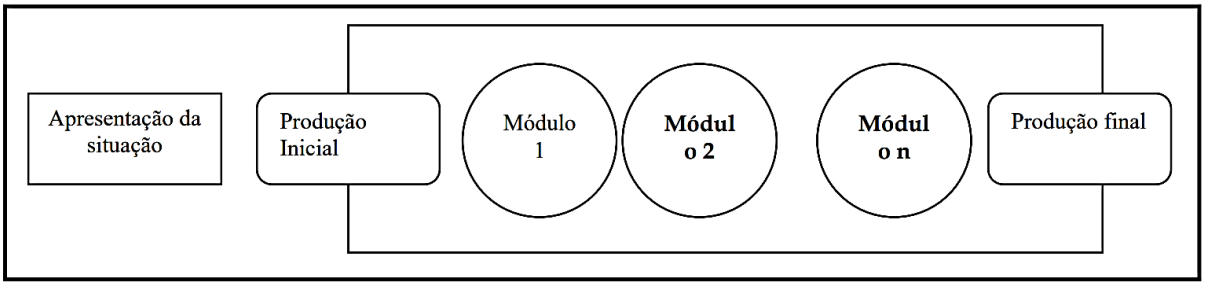
A fim de cumprir os objetivos apresentados neste trabalho, a pesquisa foi alicerçada na sequência didática proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). A pesquisa foi dividida e organizada em etapas, como leitura e seleção da bibliografia, aplicação da metodologia de forma sequenciada, leitura e produção de HQ e análise das produções com base no referencial teórico-metodológico utilizado.

A SD, no pensamento de Zabala (1998), consiste em um conjunto de ações organizadas para a construção do conhecimento científico. Assim, o estudante é o

protagonista principal desse conjunto de ações a serem adotadas, a fim de promover o engajamento e o compromisso dos participantes.

A SD desenvolvida com base na proposta metodológica de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) estrutura-se nas seguintes etapas (Figura 13): apresentação da situação, produção inicial, módulos e produto final. Os autores destacam a importância da organização e do planejamento do trabalho, com a definição clara dos conceitos.

Figura 13 - Esquema da Sequência Didática



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98).

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) apresentam a estrutura da proposta da Sequência Didática:

- ✓ **Apresentação da situação**: apresentação do gênero textual a ser aderido na fase inaugural, com a avaliação dos saberes obtidos e das fragilidades da turma;
- ✓ **Produção inicial:** elaboração de um texto pelo estudante com base em seus saberes prévios;
- ✓ **Módulos:** aprofundamento da escrita por meio de leituras contextualizadas e exercícios sistematizados, com foco no gênero em estudo;
- ✓ **Produto final:** desenvolvimento da versão final da produção textual. Nessa etapa, os discentes demonstram os conhecimentos adquiridos, relacionando-os às características do gênero trabalhado nos módulos anteriores. São realizadas, ainda, intervenções e avaliações das aprendizagens desenvolvidas.

Dessa forma, a pesquisa aplicada seguiu os critérios apresentados, o que facilitou a compreensão dos envolvidos. Cada fase proporcionou um planejamento flexível, de modo a permitir a adaptação das atividades às demandas específicas da turma.

5.1 Breve histórico da Escola Estadual Jardim Universitário

Conforme as informações apresentadas no Projeto Político Pedagógico (PPP), a Escola Estadual Jardim Universitário (Figura 14) está localizada no município de Alta Floresta-MT, na Avenida Unemat, nº 555, no bairro Jardim Universitário. A unidade foi criada em 10 de março de 2008, pelo Decreto nº 1.207 D, e validada pela Resolução nº 384/04, do Conselho Estadual de Educação de Mato Grosso, tendo como CNPJ o nº 10.016.443/0001-24 (EE Jardim Universitário, 2023).

A unidade escolar é mantida pela Secretaria de Estado de Educação (SEDUC-MT) e funciona nos três períodos, atendendo ao Ensino Fundamental II, ao Ensino Médio regular e profissionalizante e à Educação de Jovens e Adultos (EJA). O Ensino Fundamental I, por sua vez, é oferecido na unidade por meio de salas anexas à rede municipal de ensino.

Em relação à sua estrutura física, a escola conta com 13 salas de aula, uma biblioteca integradora, uma sala de professores, uma sala de recurso e outras repartições destinadas ao atendimento das demandas necessárias para seu pleno funcionamento. Todos os ambientes estão em boas condições, com salas climatizadas e equipadas com Smart TV, além de mesas e cadeiras em estado adequado para uso.

A instituição também dispõe de quatro gabinetes equipados com 40 *Chromebooks* cada*,* totalizando 160 dispositivos. Além do mais, há outros computadores disponíveis para uso em sala de aula, que auxiliam os alunos em pesquisas e no desenvolvimento de atividades em plataformas obrigatórias, como a Plurall. As demais dependências da escola possuem mobiliário adequado e bem conservado. Muitos desses itens foram recentemente enviados pela SEDUC, enquanto outros foram adquiridos com recursos próprios da instituição.

Figura 14 - Fachada da Escola Estadual Jardim Universitário



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

No ano de 2024, a instituição atendeu, em média, 484 discentes matriculados nos três períodos. No que se refere ao currículo, a escola busca promover o desenvolvimento global do estudante. Para isso, adota um planejamento pedagógico que contribui com a melhoria da qualidade e alinha os componentes curriculares de forma significativa, de modo a garantir a aprendizagem.

O processo avaliativo é um componente essencial para a educação brasileira. Na EE Jardim Universitário, a avaliação do desempenho dos educandos vai além da mera aprovação ou reprovação. Seu enfoque principal é diagnosticar a aprendizagem e desenvolver planos de recomposição para os alunos que necessitam avançar nas competências em que apresentam defasagem.

A escola e seus profissionais seguem as diretrizes curriculares do Estado e das DREs, compreendendo a avaliação como um processo contínuo. Sempre que necessário, os docentes oportunizam ações eficazes, mediante o uso de tecnologias educacionais que auxiliam os estudantes na superação de suas dificuldades.

Desde 2022, a SEDUC-MT conta com um Sistema Estruturado de Ensino desenvolvido pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). Esse material didático, elaborado em formato apostilado, é distribuído bimestralmente e complementado por uma avaliação realizada por meio do Sistema de Avaliação Educacional de Mato Grosso (Avalia-MT).

Com base nos dados disponibilizados na plataforma, a EE Jardim Universitário acompanha o desempenho de cada educando e elabora planos de recomposição para aqueles que não atingiram resultados satisfatórios nas habilidades monitoradas pelo sistema. Ademais, a rede estadual de ensino adota outros processos avaliativos de larga escala, sendo somativa e de fluência, para indicar outros índices, como: SAEB,

CAEd etc. Nessa concepção, a avaliação atua como um guia das ações pedagógicas. Além de promover uma cultura motivacional, ela estimula os alunos a compreenderem a importância do estudo e a se prepararem para desafios futuros, exigindo a resolução de problemas e a aplicação dos conhecimentos adquiridos.

De acordo com o PPP da unidade escolar, a política de formação continuada é conduzida sob a orientação da SEDUC-MT e da DRE de Alta Floresta. As orientações procuram criar estratégias e práticas de ensino que integrem o uso de plataformas digitais e formações presenciais, sempre com a definição de metas e abordagens avaliativas (EE Jardim Universitário, 2023). Os cursos de formação são planejados conforme as áreas do conhecimento e visam qualificar os profissionais da educação, atendendo simultaneamente às demandas dos docentes e às necessidades de aprendizagem dos estudantes. Esse documento explicita a filosofia da instituição educacional:

> a Escola Estadual Jardim Universitário, tem como filosofia, o pleno desenvolvimento da pessoa, a promoção do bem-estar social, o seu preparo para o exercício da cidadania de forma ativa, responsável e solidária, o respeito à diversidade, a tolerância, o espírito de autonomia, a valorização do conhecimento e a sua interação com o mundo do trabalho. Fundamentando-se também nos quatro pilares básicos da educação, que são 'aprender a ser, aprender a fazer, aprender a conviver e aprender a aprender', acreditamos que uma sociedade deverá ser alicerçada com base nos valores absolutos, sendo estes a verdade, o amor, a retidão e a paz de indivíduos que se organizam no coletivo de forma proativa, viabilizando qualidade de vida para sua comunidade (EE Jardim Universitário, 2023, p. 18).

Portanto, a EE Jardim Universitário tem como objetivo a promoção integral dos educandos, valoriza a diversidade e incentiva o exercício da cidadania com responsabilidade. Além disso, a escola busca garantir um ensino-aprendizagem de forma contínua, no qual o discente é estimulado a construir conhecimento em um ambiente acolhedor e produtivo, inclusivo e propício ao crescimento intelectual e pessoal.

5.2 Público-alvo da pesquisa

A pesquisa com a aplicação da sequência didática foi realizada na EE Jardim Universitário, localizada no município de Alta Floresta-MT, e desenvolvida com a turma do 7º ano "A" do Ensino Fundamental, no período matutino. Até o término da

aplicação da proposta em sala de aula, a turma era composta por 23 estudantes, com idades entre 12 e 13 anos, sendo 17 meninos e 6 meninas, e todos participaram ativamente desta pesquisa.

A turma apresenta grande diversidade, pois inclui alunos que acompanham o fluxo de aprendizagem e outros que ainda não foram alfabetizados. Esses estudantes estão em processo de avaliação específica para diagnosticar sua situação real. Ademais, há um discente com laudo de Transtorno do Espectro Autista (TEA), que acompanha o fluxo de aprendizagem, e outro com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). A presença desses educandos torna a turma um desafio pedagógico, principalmente devido à diversidade e às dificuldades relacionadas à leitura, à interpretação e à produção textual.

À vista disso, ressaltamos que todos os integrantes da turma desempenharam um papel fundamental ao longo do processo de organização e produção final com as produções em HQ. Cada estudante colaborou de forma harmoniosa dentro de suas respectivas duplas, fato que contribuiu para o êxito da proposta.

5.3 Habilidades em foco da Sequência Didática

A sequência didática consiste em um conjunto de atividades organizadas e sequenciadas, que objetiva desenvolver as habilidades significativas relacionadas a determinado conteúdo. Tais capacidades são relevantes para o trabalho com o gênero textual e a tipologia abordadas no trabalho. Além do mais, a proposta da SD vem ao encontro do currículo da unidade escolar, bem como à BNCC (2018) e ao DRC-MT (2018). A aplicação ocorreu com os 23 alunos da turma do 7º ano “A”, no período matutino.

A pesquisa intitulada “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero” foi desenvolvida em sala de aula com a finalidade de melhorar a prática pedagógica e contribuir para o aprendizado dos educandos. A proposta foi efetivada na EE Jardim Universitário, no município de Alta Floresta-MT ao longo do segundo bimestre e sua culminância ocorreu na primeira semana do terceiro bimestre do ano letivo de 2024.

O projeto foi submetido ao Conselho de Ética e aprovado, atendendo a todos os quesitos estabelecidos pelo órgão colegiado. De acordo com Paiva (2005, p. 19), “é importante que a ética conduza as ações de pesquisa, de modo que a investigação

não traga prejuízo para nenhuma das partes envolvidas".

Durante a aplicação da SD, foram desenvolvidas atividades planejadas e organizadas que abordaram a multimodalidade em HQ. Nesse contexto, os discentes realizaram leituras de gibis e da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco. Na sequência, foram conduzidos à produção textual, utilizando recursos digitais, em especial a plataforma *Pixton*.

No que compete ao gênero HQ, o trabalho foi estruturado com o objetivo de desenvolver habilidades e competências com base nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular. Tanto a BNCC quanto o DRC-MT estabelecem habilidades, competências e objetivos de aprendizagem específicos que devem ser trabalhados e consolidados na Educação Básica brasileira (Brasil, 2018a; Mato Grosso, 2018).

Dessa maneira, a preparação e a execução das atividades da SD foram indispensáveis para a proposição dos objetivos de aprendizagem e para a consolidação do progresso dos discentes. O planejamento foi elaborado para a turma do 7º ano "A" do Ensino Fundamental II, em consonância com o currículo escolar e respeitando o contexto em que os estudantes estão inseridos.

A proposta didática contemplou as competências e as habilidades específicas dos eixos estruturantes da BNCC. Entre elas, frisamos o desenvolvimento da comunicação oral (oralidade) e a capacidade de compreender textos literários através do gênero HQ (leitura), além do estímulo à produção textual nesse formato (Brasil, 2018a).

A BNCC de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II apresenta habilidades e objetos do conhecimento que se alinham diretamente a proposta da sequência didática desenvolvida. Conforme destacado por Brasil (2018a, p. 97-171), esses elementos incluem:

> (EF69LP05) Inferir e justificar, em textos multissemióticos – tirinhas, charges, memes, gifs etc. –, o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação etc.;
> [...]
> (EF67LP08) Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, gifs, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, sites na internet etc.;
> [...]

> (EF69LP46) Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura etc.;
> [...]
> (EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto;
> [...]
> (EF67LP32) Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo às convenções da língua escrita;
> [...]
> (EF67LP33) Pontuar textos adequadamente;
> [...]
> (EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores;
> [...]
> (EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);
> [...]
> (EF69LP05) Inferir e justificar, em textos multissemióticos – tirinhas, charges, memes, gifs etc. –, o efeito de humor, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação etc.

A pesquisa-ação teve como foco as principais habilidades da BNCC supracitadas. Entre elas, destacamos: inferir e justificar informações em textos multissemióticos; participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção; criar narrativas ficcionais; escrever palavras com correção ortográfica e pontuá-las; desenvolver a leitura de forma autônoma; compreender os textos; construir o sentido de Histórias em Quadrinhos, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias). Essas habilidades, entre outras, são importantes para o desenvolvimento integral dos alunos (Brasil, 2018a).

No próximo capítulo, exibiremos de forma detalhada o planejamento dos módulos que compõem a sequência didática, proporcionando uma compreensão

aprofundada de cada etapa, seus objetivos e metodologias aplicadas, com vistas a garantir uma abordagem estruturada e eficaz para o desenvolvimento do processo de aprendizagem.

6 PLANEJAMENTO DOS MOMENTOS SEQUENCIADOS

Nesta seção, apresentaremos o planejamento[7] organizado e aplicado em sala de aula. O plano inclui as principais habilidades trabalhadas, os objetivos propostos, a duração de cada momento da oficina, os objetos de conhecimento e os procedimentos metodológicos adotados.

A pesquisa está vinculada ao gênero textual Histórias em Quadrinhos e foi desenvolvida com estudantes do 7º ano “A”, da EE Jardim Universitário, no município de Alta Floresta-MT. Na sequência, exporemos o modelo do planejamento de cada etapa. Salientamos que os verbos estarão no futuro, uma vez que se trata de um modelo anterior à sua aplicação.

6.1 Planejamento das atividades sequenciadas

1º Momento: Apresentação da sequência didática

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28
Duração: três aulas

Objetivos específicos

- Expor a sequência didática Histórias em Quadrinhos para os estudantes;
- Apresentar e coletar as assinaturas dos estudantes referentes ao Termo/Registro de Assentimento Livre Esclarecido (TALE) e o Termo de Imagem;
- Direcionar aos pais ou responsáveis o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) para coleta das assinaturas.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade.

[7] O capítulo 06 apresenta o planejamento da sequência didática aprovado pela banca de qualificação antes de sua aplicação; por isso, em sua maioria, os verbos referentes aos procedimentos metodológicos aparecem conjugados no futuro do presente do indicativo.

Procedimentos metodológicos:

No primeiro momento, será realizada a apresentação aos discentes o corpo do plano “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”. Durante essa etapa, serão explicadas a finalidade do trabalho e a importância da participação ativa dos educandos como protagonistas do processo. Além do mais, será detalhada a organização da sequência didática.

A sala de aula passará por uma organização específica, incluindo a disposição do material pedagógico que servirá como recurso de leitura. Nesse momento, serão entregues lembrancinhas com sacolinhas de guloseimas aos participantes da pesquisa.

O planejamento dos módulos da SD será exposto de forma resumida, com o apoio de slides exibidos na Smart TV, a fim de facilitar a explanação e garantir a compreensão por parte dos estudantes. Dessa forma, poderão tomar conhecimento das propostas e reconhecer a importância das atividades a serem desenvolvidas.

Serão coletadas, ainda, as assinaturas dos discentes no Termo/Registro de Assentimento Livre Esclarecido (TALE) e no Termo Imagem. Ao final, o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) será entregue aos alunos para que seja encaminhado aos familiares, permitindo a coleta das assinaturas dos pais ou responsáveis. Esses documentos são exigidos pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP).

2º Momento: Produção inicial

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP30, EF69LP05, EF69LP46
Duração: quatro aulas

Objetivos específicos

- Orientar os estudantes sobre a proposta da aula e a produção textual;
- Incentivar o gosto pelo gênero HQ e propor um momento de leitura com os gibis selecionados;
- Desenvolver a intersecção das narrativas;
- Levar os estudantes a, livremente, produzir HQ no papel, a partir de seus conhecimentos prévios.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade;
- Produção textual.

Procedimentos metodológicos

A aula será iniciada com a leitura de alguns gibis adquiridos para a aplicação dos módulos. Os discentes farão a leitura por alguns minutos, atentando-se aos elementos característicos do gênero. Orientarei-os a observar e analisar a organização dos balões, as falas das personagens e a sequência narrativa.

Em seguida, será proposta a produção inicial em quadrinhos. Para tanto, os educandos necessitarão de recursos, como sulfites, réguas, lápis preto, lápis de cor e outros materiais. Eles terão a liberdade de produzir histórias baseadas em situações do cotidiano ou inspiradas na leitura dos gibis. Caso não concluam as narrativas em quadrinhos durante o horário de aula, os estudantes poderão levá-las para casa, onde deverão concluí-las e trazê-las de volta no dia seguinte.

3º Momento – Módulo 1: *Live* com a escritora Marta Cocco

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF69LP46
Duração: três aulas

Objetivos específicos

- Assistir à *live* com a escritora Marta Cocco, autora mato-grossense;
- Conhecer a vida da escritora;
- Apresentar e conhecer a obra *Escrituras animais (*2020), de Marta Cocco;
- Incentivar a leitura literária;
- Oportunizar a interação dos estudantes com a escritora;
- Conhecer melhor as características dos gêneros presentes na obra *Escrituras animais*, de Marta Cocco.

Objetos de conhecimento

- Leitura literária;

- Oralidade;
- Produção de discurso com a *live*.

Procedimentos metodológicos

No primeiro momento, a sala será organizada para que os estudantes interajam durante a *live* com a escritora Marta Cocco (convite confirmado). Durante o bate-papo, ela abordará um pouco da sua rotina como escritora e apresentará a obra *Escrituras animais*. O diálogo seguirá de acordo com a curiosidade dos alunos.

Após o término da *live*, reforçarei a importância da leitura do livro, ao qual todos terão acesso na versão física. A explanação será realizada por intermédio da Smart TV.

4º Momento – Módulo 2: Revisando as características do gênero HQ

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP28, EF67LP08, EF69LP05
Duração: três aulas

Objetivos específicos

- Revisar as características do gênero HQ;
- Despertar o interesse dos estudantes pelo gênero;
- Estimular a leitura de HQ;
- Reconhecer a sequência lógico-temporal das narrativas;
- Orientar sobre os elementos pertencentes às Histórias em Quadrinhos, como personagens, falas, balões, cenários, onomatopeias e elementos visuais;
- Analisar a linguagem verbal e não verbal nas HQ.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade;
- Interpretação das HQ.

Procedimentos metodológicos

Nesse momento, apresentarei a proposta didática sobre as características do

gênero HQ. De início, os discentes receberão um envelope personalizado com a capa contendo a logo do trabalho, além dos seguintes materiais impressos:

✓ Surgimento das HQ e os tipos de balões, acompanhadas de links para dois vídeos que complementarão o conteúdo: https://www.youtube.com/watch?v=ImgQ6Z9Jz8Y e https://www.youtube.com/watch?v=KuROQ9Ft4zY. Esses vídeos auxiliarão na compreensão da sequência lógico-temporal das narrativas, bem como dos recursos verbais e não verbais;

✓ No segundo momento, os estudantes receberão o material impresso contendo o conceito de onomatopeia, acompanhado de uma tabela com exemplos e seus significados. Apresentarei, em seguida, a leitura de uma narrativa para que possam avaliar o som e os recursos verbais empregados;

✓ Para concluir, proporei uma atividade de fixação com base nos conteúdos explicados. Nessa etapa, será inserida a história em quadrinhos "*O sino*", da edição nº 50, do Pato Donald. Este texto integra a revista que os alunos explorarão nos momentos de leitura.

5º Momento – Módulo 3: Aula de campo – conhecer o acervo de HQ da biblioteca da União das Faculdades de Alta Floresta (UNIFLOR)

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP08, EF69LP05, EF69LP46
Duração: três aulas

Objetivos específicos

- Solicitar a autorização dos pais/responsáveis para que os estudantes possam conhecer o maior acervo de gibis da União das Faculdades de Alta Floresta (UNIFLOR);
- Visitar a biblioteca da Faculdade de Alta Floresta;
- Conhecer o acervo de gibis da biblioteca da faculdade;
- Promover a leitura dos gibis no espaço de visitação.

Objetos de conhecimento

- Leitura;

- Oralidade;
- Aula de campo.

Procedimentos metodológicos

A turma receberá orientações detalhadas acerca da metodologia a ser empregada durante a visita, assim como os objetivos a serem alcançados. Para isso, será necessário o uso do transporte escolar para nos locomovermos. Durante o deslocamento, contaremos com a companhia de uma monitora da unidade escolar, que auxiliará no desenvolvimento dos trabalhos.

Ao chegarmos ao local, a bibliotecária apresentará o maior acervo da coleção de gibis da cidade, localizado na União das Faculdades de Alta Floresta (UNIFLOR). Além do mais, explicará o funcionamento da organização do acervo e, em seguida, os alunos terão a oportunidade de realizar leituras de gibis nesse ambiente.

Por fim, nesse módulo, tomaremos as devidas providências para intermediar a autorização junto aos pais/responsáveis dos estudantes, de modo a garantir que estejam cientes da saída dos discentes da unidade escolar e do objetivo da aula de campo.

6º Momento – Módulo 4: Explorando a Plataforma *Pixton*

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP08, EF67LP30, EF67LP32, EF67LP33, EF69LP05

Duração: três aulas

Objetivos específicos

- Conhecer a plataforma *Pixton*;
- Realizar cadastro como estudante na plataforma;
- Explorar a plataforma digital e conhecer o uso dos recursos estabelecidos;
- Planejar a produção textual.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade;

- Explorar a plataforma *Pixton.*

Procedimentos metodológicos

A plataforma *Pixton* será apresentada aos discentes por meio do uso de uma Smart TV. Nesse momento, serão elucidados os recursos disponíveis para a realização da produção final.

Em seguida, a docente-pesquisadora procederá à exibição de uma narrativa em quadrinhos (HQ) elaborada por meio das funcionalidades do *software* em questão. Na etapa subsequente, será realizada a exploração de um vídeo instrutivo que orienta os usuários sobre o processo de criação de histórias, acessível por meio do seguinte *link*: https://www.youtube.com/watch?v=_XlH-Utmf0Q.

A utilização do *Chromebook* proporcionará aos estudantes a oportunidade de se familiarizarem com a plataforma. Desse modo, poderão realizar o cadastro como usuários e explorar, de maneira autônoma, os diversos recursos disponíveis.

Na sequência, apresentarei a proposta para a elaboração do texto. Para isso, um período será reservado para que possamos dialogar acerca do planejamento textual. Os educandos serão organizados em duplas, com o intuito de desenvolverem as histórias em quadrinhos.

No próximo encontro, os participantes utilizarão a plataforma por meio do *login* e da senha previamente cadastrados pela professora. O objetivo será desenvolver a produção textual da história em quadrinhos diretamente no ambiente digital. Tal abordagem facilitará o acesso às narrativas, de modo a permitir uma avaliação mais eficaz das produções.

7º Momento – Módulo 5: Produção final das HQ na plataforma *Pixton*

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP08, EF67LP30, EF67LP32, EF67LP33, EF69LP05

Duração: 4 aulas

Objetivos específicos

- Manusear a plataforma *Pixton;*
- Criar os personagens na plataforma;
- Conhecer a proposta da produção final;

- Explorar a plataforma;
- Fazer uso das características do gênero HQ;
- Interagir por meio da plataforma e da produção textual;
- Proporcionar um espaço de aprendizagem;
- Desenvolver a produção respeitando as opiniões;
- Produzir as HQ estabelecendo a sequência lógico-temporal.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade;
- Produção dos personagens;
- Produção das HQ;

Procedimentos metodológicos

No momento da aplicação da proposta, reforçarei aos estudantes os recursos da plataforma *Pixton* por meio do uso da Smart TV. Em seguida, eles serão conduzidos ao desenvolvimento das atividades.

Os alunos terão a incumbência de elaborar narrativas em quadrinhos que estabeleçam um diálogo com um dos textos da obra *Escrituras animais*, de Marta Cocco (2020). Para isso, as duplas receberão orientações específicas acerca do poema que servirá como foco principal de sua produção. Serão fornecidas, ainda, instruções escritas essenciais para o desenvolvimento do trabalho.

É importante ressaltar que os discentes já terão recebido a obra em tese para participarem de discussões e assistirem a uma transmissão ao vivo com a autora. Esperamos que essas atividades proporcionem um aprofundamento no conhecimento da produção literária, com o intuito de facilitar o andamento da (SD).

Nesse dia, os educandos terão a oportunidade de criar personagens que poderão ser representados por imagens humanas, caso desejem, mediante a construção de seus avatares. As Histórias em Quadrinhos deverão dialogar com um poema previamente lido e promover uma articulação entre os dois gêneros. Ademais, os participantes serão incentivados a inserir elementos surpreendentes que possam conferir um novo significado às narrativas nas HQ, enriquecendo, assim, a experiência criativa e interpretativa.

Por fim, as Histórias em Quadrinhos serão desenvolvidas em conformidade com as características estabelecidas, incluindo a atribuição de títulos adequados, a nomeação dos personagens, a utilização de onomatopeias quando pertinente, a implementação de balões para a construção das narrativas e a elaboração de cenários apropriados. Tais elementos são fundamentais para garantir a coesão e a expressividade da obra e contribuem para a eficácia da comunicação visual e textual.

8º Momento – Módulo 6: Continuação das produções HQ e reescrita textual

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP08, EF67LP30, EF67LP32, EF67LP33, EF69LP05, EF15LP06, EF69LP51

Duração: 4 aulas

Objetivos específicos

- Desenvolver a continuidade da produção textual em HQ;
- Analisar e refletir sobre as produções em HQ, respeitando as orientações e as opiniões das diferentes duplas de estudantes;
- Despertar a criticidade diante das produções;
- Proporcionar um espaço de aprendizagem;
- Realizar a correção dos textos e levá-los a aprimorá-los, fazendo cortes ou acréscimos, reformulações, correções ortográficas e pontuação, se necessário.

Objetos de conhecimento

- Leitura;
- Oralidade;
- Produção das HQ;
- Reescrita das narrativas em quadrinhos.

Procedimentos metodológicos

No início da aula, a professora observará os trabalhos apresentados pelos alunos, podendo encontrar alguns já finalizados. Em seguida, oferecerá orientações específicas, com atenção especial às duplas que demonstrarem limitações no desenvolvimento das atividades propostas.

O espaço reservado para a aula será disponibilizado para a continuidade das atividades relacionadas às Histórias em Quadrinhos. A docente também prestará apoio aos estudantes na reescrita dos textos previamente elaborados.

Caso algum texto não seja finalizado ou corrigido durante o período reservado, será agendado um momento específico para atender as duplas que não concluírem suas produções. Além disso, se necessário, encaminharei um comunicado aos responsáveis, solicitando, se possível, a autorização para que os discentes participem de atividades no contraturno escolar; nesse período, eles poderão finalizar suas produções com o auxílio da professora. Por último, será avaliada a possibilidade de consultar os professores responsáveis sobre a viabilidade de transferir os educandos para um ambiente alternativo, a fim de garantir a conclusão das atividades propostas.

9º Momento – Módulo 7: Apresentação das HQ

Habilidade(s) da BNCC: EF67LP28, EF67LP08
Duração: duas aulas

Objetivos específicos

- Proporcionar a interação no espaço de aprendizagem;
- Valorizar as produções dos estudantes.

Objeto de conhecimento

- Apresentação das HQ.

Procedimentos metodológicos

A pesquisadora organizará uma apresentação que envolverá os textos elaborados pelos discentes, os quais serão distribuídos em cópias para as duplas de trabalho. Após essa distribuição, os alunos disporão de um tempo determinado para a leitura das obras e para se prepararem para a apresentação perante a turma.

A fim de orientar esse processo, será fornecido um roteiro que deverá ser seguido durante as apresentações. Tal roteiro abordará os elementos e os recursos utilizados nas Histórias em Quadrinhos, bem como a mensagem que transmitem. A abordagem adotada estimulará tanto a prática da oralidade quanto a reflexão crítica sobre as produções textuais e visuais dos estudantes.

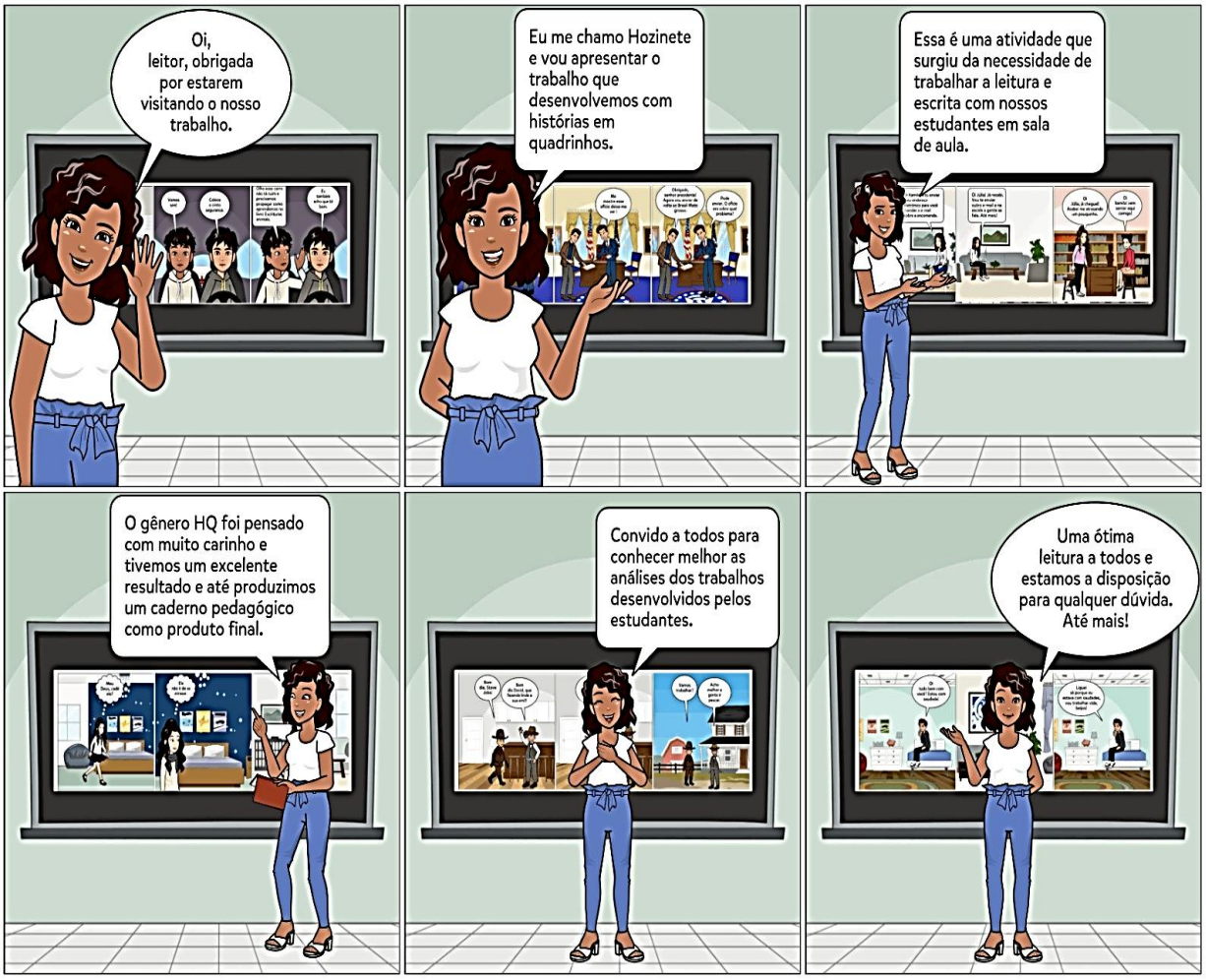
A equipe gestora e os docentes que manifestarem interesse serão convidados(as) a participar das apresentações das leituras das Histórias em Quadrinhos. Para tal, será criado um ambiente propício e acolhedor, visando proporcionar uma experiência agradável e enriquecedora a todos os participantes.

Em conclusão, os educandos participarão de uma breve confraternização, na qual a professora expressará seus agradecimentos. Em especial, serão reconhecidos os esforços dos alunos pela participação nas atividades, o apoio da equipe gestora na viabilização da proposta em sala de aula e a presença colaborativa dos convidados.

No próximo capítulo, apresentarei a análise dos momentos em que a sequência didática foi implementada, buscando examinar e selecionar algumas produções em HQ. Essa avaliação possibilita verificar a eficácia do trabalho científico, além de evidenciar a conexão entre a prática pedagógica e as criações dos estudantes.

7 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Figura 15 - Convite aos leitores a conhecerem a análise da pesquisa



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Apresentaremos, a seguir, a descrição e a análise detalhada dos módulos da SD concebida para os estudantes do 7º ano “A” em tese nesta pesquisa. O desenvolvimento da proposta segue o procedimento metodológico de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Como mencionado anteriormente, a SD contempla as informações pertinentes, que incluem as amostras das atividades desenvolvidas em cada oficina. Entre elas, destacamos a leitura, a interpretação e a revisão das características do gênero Histórias em Quadrinhos, as produções textuais de HQ, a aula de campo e a *live* com a participação da escritora mato-grossense Marta Cocco.

Neste capítulo, para facilitar a organização das atividades, propomos a análise dos resultados da SD, estruturada em nove momentos, distribuídos em sete módulos, nomeados da seguinte forma: “Apresentação da sequência didática”; “Produção

inicial"; "*Live* com a escritora Marta Cocco"; "Revisando as características do gênero HQ"; "Aula de campo – conhecer o acervo de HQ da biblioteca da União das Universidades de Alta Floresta (UNIFLOR)"; "Explorando a Plataforma *Pixton*"; "Produção final das HQ na plataforma *Pixton"; "*Continuação das produções HQ e reescrita textual", e "Apresentação das HQ".

7.1 1º Momento: Apresentação da sequência didática

A aplicação do trabalho "Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero", desenvolvido no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), teve início no dia 3 de junho de 2024. Esse momento revestiu-se de significativa relevância para a pesquisadora, pois marcou o início da implementação da proposta, realizada ao longo de três aulas de 50 minutos cada, na disciplina de Língua Portuguesa, no turno matutino. Na referida data, registramos a participação de 23 alunos.

Com o intuito de proporcionar aos estudantes uma compreensão abrangente acerca da organização de toda a proposta, promovemos uma sessão inicial de apresentação. Esse momento teve como objetivo orientar os discentes no desenvolvimento de cada módulo e criar um ambiente acolhedor na sala de aula, o qual serviu como principal cenário para a execução da atividade de forma significativa. De acordo com Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 84), "os módulos, constituídos por várias atividades ou exercícios, deram-lhe instrumentos necessários para esse domínio, pois os problemas colocados pelo gênero são trabalhados de maneira sistemática e aprofundada".

Dessa forma, visando à sistematização da apresentação dos módulos, organizamos a sala de aula com parte do material pedagógico, a fim de proporcionar aos educandos uma familiarização adequada, e incluímos um banner personalizado com o nome da proposta, mantido em exposição durante a aula inaugural. Além disso, adquirimos gibis para a realização de práticas de leitura e disponibilizamos outras obras em formato de Histórias em Quadrinhos, permitindo que os alunos tivessem acesso a um repertório diversificado de obras. Também promovemos uma exposição do livro *Escritura animais* e garantimos que cada estudante tivesse acesso a um exemplar.

Nesse primeiro momento, enfatizei a relevância da participação ativa da turma

e seu protagonismo. Utilizando a Smart TV, apresentei a SD por meio de um *slide,* que sintetizou a proposta. Entre os elementos abordados, foram destacados a nomenclatura do trabalho, os objetivos gerais e específicos, os sujeitos envolvidos na pesquisa, a fundamentação teórica, a metodologia adotada, o recurso educacional a ser desenvolvido e a organização sequencial dos módulos.

No decorrer da exibição da proposta, houve a interação entre os educandos e a professora-pesquisadora, e eles demonstraram muito entusiasmo. Durante a aula, contamos com a presença da professora de apoio especializado, que realiza suporte a um estudante com Transtorno do Espectro Autista e, sempre que necessário, contribui com os demais alunos. Sua participação naquele momento foi muito relevante para auxiliar na organização da disciplina da turma.

Após a apresentação do *slide,* que abordou a proposta como um todo, expliquei aos participantes a necessidade de assinaturas em documentos essenciais à pesquisa-ação, em conformidade com as diretrizes do Comitê de Ética em Pesquisa[8] (CEP). Com o apoio da professora de apoio especializado, iniciei a coleta das assinaturas dos discentes no Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) e no Termo de Imagem. Em seguida, enviamos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) aos familiares, visando obter a autorização dos pais ou responsáveis para a participação de seus filhos na aplicação da pesquisa em sala de aula.

Essa etapa teve como finalidade apresentar aos educandos os recursos educativos, esclarecer a organização dos módulos e reforçar a importância de sua participação ativa. Ficamos muito gratos pela autorização concedida pelos pais e pelo engajamento de todos os participantes, que concordaram em cooperar com a pesquisa. A estudiosa Stella Maris Bortoni-Ricardo (2008) reflete sobre o campo da pesquisa e sugere que o professor-pesquisador produza conhecimento a partir dos desafios da educação, com o objetivo de melhorar sua prática e contribuir para o desenvolvimento dos alunos.

Ao final da aula, realizamos um registro fotográfico do momento (Figura 10) e

[8] É um sistema composto por vários Comitês de Ética em pesquisa, formado por um colegiado interdisciplinar que objetiva defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade quando envolve seres humanos, portanto, contribui com os padrões éticos. Informações essas disponíveis em: https://www.gov.br/defesa/pt-br/assuntos/hfa/ensino-e-pesquisa/comite-de-etica-em-pesquisa-cep-hfa-1. Neste link, inclue-se a liberação com parecer consubstanciado do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) para desenvolver a pesquisa https://drive.google.com/file/d/1q0bRcbcMvWyntL8c8x81yKkf342qa6NV/view?usp=sharing.

entregamos as sacolinhas com as lembrancinhas. Agradecidos, os discentes expressaram satisfação em participar do momento, consolidando, assim, um ambiente de aprendizado dinâmico e significativo.

Figura 16 - Apresentação da sequência didática



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Este dia foi especialmente marcante, pois foi apresentado todo o planejamento da sequência didática, um momento crucial que refletiu o comprometimento e a preparação dedicada à pesquisa. As imagens utilizadas durante a apresentação evidenciaram a satisfação dos estudantes, que se mostraram acolhidos e valorizados no ambiente de aprendizagem. Além disso, pode-se perceber que eles assumiram com entusiasmo a responsabilidade de participar ativamente do trabalho científico, aspecto que evidenciou o impacto positivo do planejamento na motivação e no engajamento de todos os envolvidos.

7.2 2º Momento – Produção inicial

O segundo momento, denominado “Produção inicial”, foi realizado no dia 6 de junho de 2024, com quatro aulas de 50 minutos cada. Essa oficina teve como objetivo orientar os estudantes quanto à proposta da aula e à produção textual, além de

estimular o interesse pelo gênero HQ.

Durante a execução das atividades, foram promovidos momentos de leitura com literaturas em quadrinhos. Tal abordagem visou desenvolver a intersecção das narrativas e encorajar os alunos a produzirem suas próprias HQ em papel sulfite, com base em seus conhecimentos prévios.

Essa etapa foi muito importante para avaliar o domínio, ou não, dos educandos em relação ao gênero textual em estudo. Nesse sentido, os autores Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 84) destacam que “esse momento como a apresentação da situação visa expor aos discentes a proposta de comunicação que será realizada ‘verdadeiramente’ na produção inicial”.

Iniciamos a aula de forma objetiva, utilizando um slide para esclarecer a dinâmica do segundo momento da Produção inicial. Expliquei aos alunos os objetivos da atividade e a metodologia que seria empregada, a fim de garantir a compreensão de todos sobre o que seria desenvolvido ao longo da oficina.

Em seguida, a turma recebeu um envelope com os materiais necessários para a realização da atividade. O conteúdo incluía um gibi, duas folhas de sulfite, uma régua e lápis de cor, disponibilizados para os participantes que necessitassem. Logo após, os discentes foram direcionados à leitura de um dos episódios do gibi disponibilizado. Durante a leitura, solicitamos que observassem atentamente os recursos utilizados nas HQ, como a organização dos balões, as falas das personagens, a sequência narrativa, as onomatopeias e a pontuação, entre outros aspectos.

Segundo Irandé Antunes (2003, p. 67), “a atividade de leitura completa a atividade da produção escrita. É por isso, uma atividade de interação entre os sujeitos e supõe muito mais que a simples decodificação dos sinais gráficos”. A autora defende a leitura como uma atividade de interação entre o leitor e o texto, sendo essencial para nossa formação, visto que nos permite desenvolver um olhar crítico sobre o que lemos.

Partindo desse princípio, acompanhamos atentamente os estudantes durante a leitura silenciosa do episódio elegido. Assim que todos concluíram essa etapa, retomamos as orientações, reforçando o objetivo principal da atividade: estimulá-los a produzir suas próprias HQ.

Em consonância com as orientações disponibilizadas naquele momento, solicitei aos participantes que elaborassem uma História em Quadrinhos. Essa criação poderia ser inspirada em uma narrativa previamente conhecida por eles, relatar um

evento real que tivesse impactado suas vidas ou, ainda, estabelecer uma conexão com a história lida. Além do mais, orientei que utilizassem os recursos gráficos e narrativos que julgassem pertinentes, de acordo com as análises realizadas durante a leitura dos gibis.

Dessa maneira, abordei a temática em questão, e adotei, como estratégia, o estímulo ao interesse individual de cada participante presente em sala de aula. Para isso, incentivei que todos mobilizassem seus conhecimentos prévios, a fim de realizarem a produção inicial em forma de HQ, seguindo as orientações estabelecidas.

Matencio (1994, p. 44) expõe que é necessário “levar em conta que escrever implica ter em mente uma proposta, um conhecimento dos procedimentos para realizar a tarefa, dos processos e estratégias para realizá-lo”. Em consonância com as ideias apresentadas por essa autora, tive a preocupação de fornecer ferramentas que auxiliassem os estudantes na organização e na definição de estratégias para a construção das HQ.

Com o intuito de efetivar os objetivos apresentados, chegamos à última etapa da oficina, na qual os discentes deram início às produções. Durante essa fase, parte dos educandos solicitou orientações para confirmar se estavam no caminho certo. Outros, por sua vez, requisitaram folhas extras de papel sulfite quando não ficavam satisfeitos com o que haviam produzido. Ademais, a professora de Arte contribuiu para a continuidade da atividade após o recreio, visto que foi necessário estender o tempo da oficina utilizando parte de sua aula.

Constatamos, num contexto geral, que alguns participantes demonstraram limitações no desenvolvimento das imagens. A produção inicial, a priori programada para ser concluída em duas aulas, acabou se estendendo para quatro. Apesar disso, apenas um número reduzido de alunos conseguiu concluir a proposta dentro desse período. Sendo assim, alguns solicitaram permissão para levar o envelope com todo o material necessário para casa, a fim de finalizarem suas produções com a orientação da professora por meio do *WhatsApp.* Posteriormente, a produção inicial foi concluída conforme a solicitação apresentada. A devolutiva ocorreu no dia 10 de junho, data em que nos reunimos para dar início ao terceiro momento.

A seguir, exibiremos duas produções textuais do gênero Histórias em Quadrinhos, desenvolvidas pelos estudantes como resultado da oficina. Antes, vejamos o que Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 87) nos comunicam:

> a análise das produções orais ou escritas dos alunos, guiada por critérios bem definidos, permite avaliar de maneira bastante precisa em que ponto está a classe e quais são as dificuldades encontradas pelos alunos. O professor obtém, assim, informações preciosas para diferenciar, e até individualizar se necessário o seu ensino. A construção modular das sequências facilita uma tal adaptação.

A primeira análise refere-se ao texto “A viagem para a lua” (Figura 17), escrito e ilustrado pela discente Giovana. Nessa produção, é possível percebermos a habilidade da aluna na construção dos elementos não verbais. A narrativa relata a chegada de um gato à lua e, em virtude da demora, o animal sente fome, encontra algo e pensa em se alimentar.

Figura 17 - Texto 1: Produção inicial da estudante do 7º ano “A”



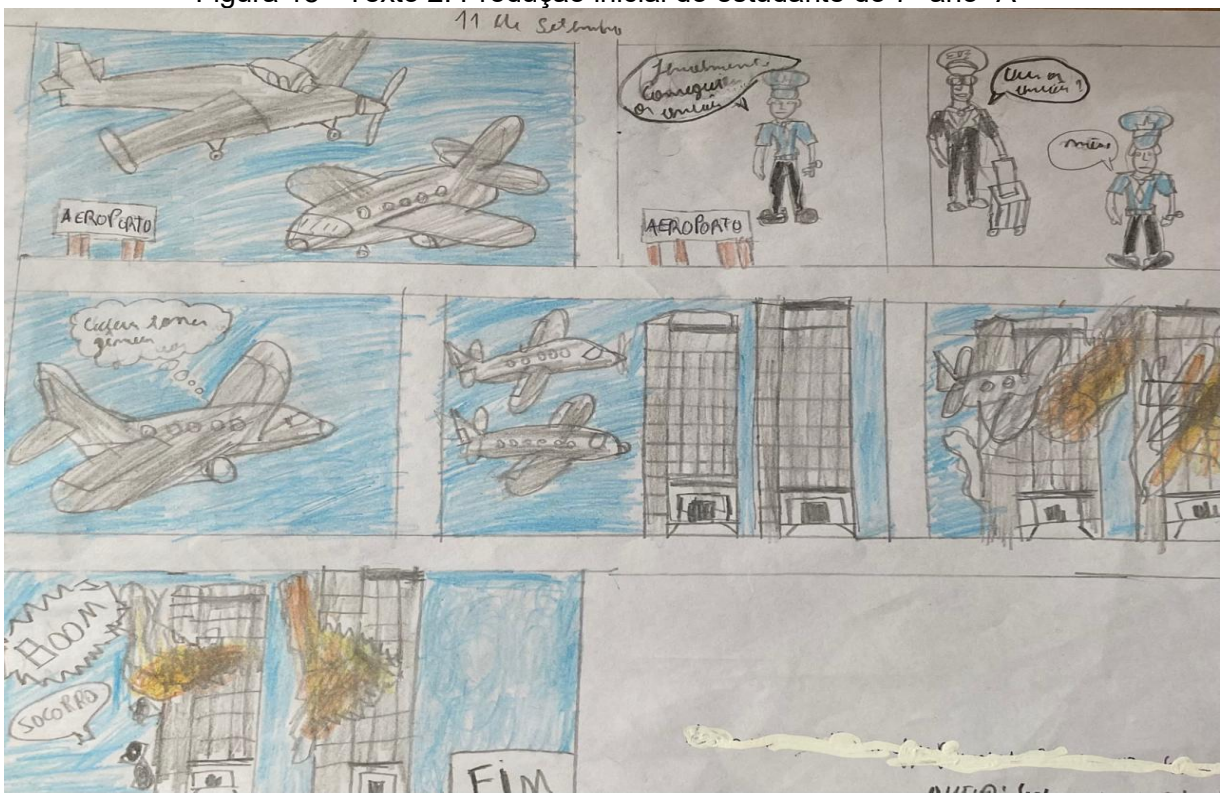
Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Giovana demonstra preocupação com a estruturação dos balões e a organização da narrativa. Embora seu texto apresente algumas inadequações normativas, fica evidente seu conhecimento sobre as características do gênero HQ.

No segundo texto, Figura 18, também foi empregado o gênero textual HQ. Nele, o estudante demonstrou preocupação em abordar uma temática de relevância social: a queda das Torres Gêmeas, ocorrida em 11 de setembro de 2001, em Nova Iorque, nos Estados Unidos. A narrativa produzida retrata um fato histórico que aconteceu antes do nascimento do criador dessa HQ. Tal aspecto evidencia que, através dos estudos escolares, das leituras de jornais ou de outros meios de comunicação, o

discente possuía conhecimento sobre esse atentado terrorista. A Figura 18 ilustra um pouco do que comentamos aqui.

Figura 18 - Texto 2: Produção inicial do estudante do 7º ano “A”



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

No que se refere aos aspectos ilustrados, o educando conseguiu alcançar seu objetivo, pois sua narrativa é compreensível. Em relação aos elementos verbais, embora sejam perceptíveis algumas inadequações normativas, fica evidente seu conhecimento sobre o gênero HQ, uma vez que utilizou recursos característicos dessa modalidade textual.

O segundo momento envolveu todos os estudantes e apresentou resultados positivos na elaboração da produção inicial. Para a pesquisadora, ficou claro que, apesar das inadequações na escrita, os alunos conseguiram alcançar o objetivo da proposta e demonstraram interesse na oficina. Assim, seguimos o procedimento metodológico estabelecido na SD, buscando atingir o propósito almejado.

7.3 3º Momento – Módulo 1: *Live* com a escritora Marta Cocco

No fechamento do módulo anterior, dialogamos com a turma sobre a

necessidade de conhecermos uma escritora através de uma *live* e discutirmos sua obra. Desde a apresentação de toda proposta, os discentes tiveram conhecimento das literaturas que utilizaríamos em alguns módulos.

Pensando na proposta do 3º momento, houve a necessidade de antecipar a atividade de leitura, que foi previamente encaminhada aos estudantes, permitindo que se familiarizassem com *Escrituras animais.* Sobre as estratégias de leitura, recorremos à Kleiman (2001, p. 49) e, segundo a autora,

> quando falamos de estratégias de leitura, estamos falando de operações regulares para abordar o texto. Essas estratégias podem ser inseridas a partir da compreensão do texto, por sua vez é inserida a partir do comportamento verbal e não verbal do leitor, isto é, do tipo de respostas que ele dá a perguntas sobre o texto, dos resumos que faz, de suas paráfrases, como também de maneira com que ele manipula o objeto: se sublinha, se apenas folheia sem se deter em parte alguma, se passa os olhos rapidamente e espera a próxima atividade começar, se relê.

Nesse contexto, e considerando a importância de promover e aprimorar as práticas linguísticas, buscamos alternativas e estratégias que valorizassem a obra literária em tese. Para tanto, estabeleci contato com a professora e escritora Marta Cocco, pois sua obra foi trabalhada com a turma durante a SD. Sua participação contribuiria para as leituras e as produções de quadrinhos pelos alunos e, desse modo, organizamos uma *live* para viabilizar a interação entre a escritora e os discentes. Antes do encontro virtual, distribuímos exemplares da obra em estudo para a turma.

A *live*[9] ocorreu no dia 10 de junho. Na ocasião, iniciamos a aula verificando se os educandos haviam realizado a leitura da obra como atividade extraclasse. Percebemos que alguns apenas folhearam o livro, enquanto outros se dedicaram à leitura de, pelo menos, algumas narrativas. Diante disso, com o uso da Smart *TV*, oportunizamos um momento de leitura coletiva de três narrativas. Durante a atividade, percebemos que os discentes demonstraram interesse pela estrutura da obra, pela temática abordada e pela forma como os textos estavam organizados.

No intervalo entre as aulas disponibilizamos os *Chromebooks* nas mesas de cada participante para facilitar o acesso à *live*. Ao retornarem, encontraram a sala devidamente organizada e receberam orientações para acessarem a plataforma com

[9] Link da live com a escritora Marta Cocco da obra *Escrituras animais* (2020): https://drive.google.com/file/d/1Ja2lWyufbi-AW2p_egsCYgGOues4-lnc/view?usp=sharing.

o e-mail institucional. Antes do início da transmissão, explicamos como utilizar os recursos do *Google Meet* para interagir com a escritora.

Demos início à sala de reunião por meio de um *link* disponibilizado pela própria autora. Os estudantes demonstraram muito entusiasmo quando a convidada começou a falar, pois essa foi a primeira vez que tiveram contato direto com uma escritora. A Figura 19 expõe o registro fotográfico desse momento.

Figura 19 - Momento de leitura e participação na live.



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

As imagens, dispostas na Figura 19, fazem parte do registro da sequência didática. Na abertura, a escritora fez uma breve apresentação sobre sua vida e, em seguida, perguntou quem havia lido *Escrituras animais*. Diante disso, relatamos a experiência que os discentes tiveram com a obra. Posteriormente, Marta Cocco realizou a leitura de alguns textos para os alunos e, logo após, abriu espaço para um bate-papo com a turma.

Marta Cocco explicou aos estudantes, logo no início da *live*, que esse livro é uma obra que sempre desejou escrever. Ele aborda a relação entre a escrita e a tecnologia e o modo como o ser humano fez essa descoberta por meio da linguagem escrita. Além disso, Marta destacou que a escrita provocou uma revolução no mundo e transformou profundamente a sociedade, comparando essa mudança à descoberta da internet nos dias atuais. Ela ressaltou a importância da escrita para a humanidade, pois, graças a ela, podemos repassar registros e ideias para as futuras gerações.

Dando seguimento à *live,* a escritora pontuou que toda forma de comunicação pertence a um gênero textual. Explicou, ainda, que a ideia de produzir *Escrituras animais* surgiu com o intuito de facilitar a compreensão dos leitores sobre a organização da Língua Portuguesa em diversos gêneros e tipos textuais.

Em seguida, Marta Cocco abriu espaço para que os alunos dialogassem entre si e com ela. Durante a conversa, os estudantes se sentiram protagonistas do momento e sugeriram que a escritora publicasse outras edições do livro, incluindo outros animais e novos gêneros textuais.

Diante da sugestão, Marta afirmou que ainda não havia pensado nessa possibilidade. No entanto, apresentou outras obras de sua autoria e incentivou os discentes a lerem seus livros sempre que tivessem oportunidade. Ao final da live, a autora pediu aos educandos que assumissem com responsabilidade seus estudos e refletissem sobre o papel da literatura na vida e na formação humana de cada um.

Constatamos, assim, que o 3º momento, o contato com a escritora da obra em tese, supriu nossas expectativas. Os alunos ficaram imensamente felizes e agraciados pelo momento que lhes foi proporcionado.

7.4 4º Momento – Módulo 2: Revisando as características do gênero HQ

Neste módulo, realizamos uma revisão detalhada sobre as características do gênero HQ. A necessidade dessa revisão surgiu durante a análise das produções iniciais elaboradas pelos estudantes na oficina. A retomada desses aspectos foi essencial para reforçar os elementos fundamentais do gênero e aprimorar as próximas etapas de criação.

As produções iniciais dos participantes revelaram que eles possuíam um conhecimento básico sobre as características do gênero. No entanto, apresentavam dificuldades na elaboração dos elementos não verbais. Ademais, observei significativas inadequações em relação às normas da escrita, como erros ortográficos e de pontuação, em várias das produções analisadas.

Com base nessas observações, elaboramos o Módulo 2 com o objetivo de revisar as características do gênero HQ. Nossa intenção foi despertar o interesse dos educandos por esse tipo de narrativa, além de incentivá-los à leitura e à produção de Histórias em Quadrinhos. Também buscamos orientá-los sobre os principais elementos constitutivos do gênero, como personagens, falas, balões, cenários,

onomatopeias e elementos visuais.

Trabalhamos, ainda, o reconhecimento da sequência lógico-temporal das narrativas, bem como a relação entre a linguagem verbal e não verbal. Para isso, utilizamos diversos objetos de conhecimento durante a oficina, abordando práticas de oralidade, leitura e interpretação de HQ. No que se refere aos procedimentos metodológicos, organizamos as atividades ao longo de três aulas, nas quais apresentamos uma proposta didática focada no estudo das características desse gênero textual, com o intuito de consolidar o entendimento dos estudantes sobre sua estrutura e funcionalidade.

No primeiro momento, os envolvidos receberam um envelope com a capa personalizada contendo a logo da proposta da SD. Dentro dele, havia os seguintes itens: um gibi, um material impresso sobre o surgimento das HQ e os tipos de balões, além de outro material com o conceito de onomatopeia e uma tabela com vários exemplos acompanhados de seus respectivos significados.

Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), os módulos contribuem para que os alunos construam, de forma progressiva, conhecimentos sobre o gênero, com o objetivo de superar dificuldades na conclusão da SD. Nesse contexto, os autores afirmam que, “independentemente das modalidades de elaboração, cada sequência é finalizada com um registro dos conhecimentos adquiridos sobre o gênero durante o trabalho nos módulos [...]’’ (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004, p. 90). Dessa forma, foi com foco na construção do conhecimento que propusemos atividades sequenciadas para que os educandos atingissem os objetivos específicos de cada módulo.

Dando continuidade à oficina, com o uso da Smart TV, iniciei a aula com a apresentação do primeiro material, que abordava o contexto histórico das HQ. Para ampliar o conhecimento dos discentes sobre esse universo, foi exibido um vídeo do canal MultiRio, disponível no YouTube, por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=ImgQ6Z9Jz8Y.

O material apresentado contribuiu para o conhecimento dos estudantes, pois possibilitou-lhes perceber a importância das HQ como forma de comunicação, além de destacar suas características e a linguagem específica desse universo artístico. Após a exibição do vídeo, realizamos um diálogo para aprofundar o conteúdo abordado.

Na sequência, discutimos a organização dos balões como um recurso pedagógico relevante. Para reforçar esse aspecto, foi exposto outro vídeo curto,

também produzido pelo canal MultiRio e disponível no YouTube, por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=KuROQ9Ft4zY. Ao dialogarmos, ficou evidente que os discentes compreenderam o tema e afirmaram que, diante de possíveis dúvidas, poderiam recorrer à tabela de balões que lhes foi fornecida.

Após concluir as instruções sobre os balões, os educandos foram orientados a assistir novamente aos vídeos disponíveis nos links https://www.youtube.com/watch?v=ImgQ6Z9Jz8Y e https://www.youtube.com/watch?v=KuROQ9Ft4zY. O objetivo era aprofundar a compreensão da sequência lógico-temporal das narrativas, bem como dos recursos verbais e não verbais utilizados no gênero HQ. Além do mais, apresentamos um material complementar com o conceito de onomatopeia e uma tabela contendo exemplos e seus respectivos significados.

Para finalizar a oficina, propusemos uma atividade de fixação[10] com base nos conteúdos explorados. Como parte do planejamento, selecionamos a HQ “O sino”, da edição nº 50 do Pato Donald. Esse texto, que faz parte da revista lida pelos estudantes em oficinas anteriores, foi sugerido como atividade extraclasse para incentivar a prática da leitura. A Figura 20 exibe o momento da realização da oficina e destaca o engajamento dos participantes.

Figura 20 - Características do gênero HQ



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

[10] As atividades orientativas e de fixação estão disponíveis nos links: https://drive.google.com/file/d/1IjemmNMQlhjfQToeLqfBWmdWBAFBxPJ7/view?usp=sharing, https://docs.google.com/document/d/1DjClgLmOmAUg6O0RgEFkTSvhYoxUdHsM/edit?usp=sharing&ouid=109485183783431511567&rtpof=true&sd=true, https://docs.google.com/document/d/1YMInbgpgU_U4rdJKb2nAXRsKHDO2wJa9/edit?usp=sharing&ouid=109485183783431511567&rtpof=true&sd=true.

Essa etapa foi concluída no dia 11 de junho e, conforme as orientações fornecidas, as atividades sequenciais permitiram aos estudantes ampliarem sua compreensão sobre as características do gênero. Dessa forma, eles integraram e consolidaram seus conhecimentos prévios.

7.5 5º Momento – Módulo 3: Aula de campo[11] – conhecer o acervo de HQ da biblioteca da União das Faculdades de Alta Floresta (UNIFLOR)

O encontro ocorreu no dia 13 de junho, com a participação de toda a turma. Para viabilizar esse momento, solicitamos previamente a autorização dos pais/responsáveis, garantindo que os discentes pudessem visitar o maior acervo de gibis da cidade de Alta Floresta, localizado na Faculdade UNIFLOR.

Após a aprovação, realizamos a aula de campo, que contou com o acompanhamento de dois professores. Eles foram responsáveis por auxiliar os alunos durante a visita. Além disso, fomos recebidos pela bibliotecária da faculdade, que nos acolheu com muita receptividade ao chegarmos ao local.

A equipe gestora, preocupada com o transporte dos estudantes até a faculdade, encaminhou um ofício ao Batalhão da Polícia Militar. Em resposta, a corporação cedeu um micro-ônibus e disponibilizou um motorista habilitado para conduzir os educandos até o destino.

Ao chegarmos à Faculdade UNIFLOR, a bibliotecária apresentou o extenso acervo de gibis, destacando coleções como Texas, Turma da Mônica, entre outras. Ela também explicou o funcionamento e a organização da instituição, detalhando os procedimentos e recursos disponíveis para os visitantes.

Em seguida, a bibliotecária convidou o diretor/proprietário da faculdade, Prof. Dr. José Antônio Tobias[12] (97 anos), para conhecer a turma de visitantes. Tobias, mesmo com dificuldades de locomoção, fez questão de ir até a biblioteca para dialogar com os estudantes. Esse encontro foi um momento muito especial, no qual ele também apresentou algumas de suas obras publicadas. A Figura 21 sintetiza essa

[11] Modelo do termo de autorização encaminhado aos pais/responsáveis dos estudantes da turma do 7º ano "A" https://docs.google.com/document/d/1YphAeZInCctRRz3hq1iYH0kr-JUFX2XK/edit?usp=sharing&ouid=109485183783431511567&rtpof=true&sd=true.

[12] José Antônio Tobias, fundou em 1996 a União das Faculdades de Alta Floresta – UNIFLOR, é um dos fundadores da UNESP, onde lecionou por muitos anos. Se tornou um grande escritor na área de educação e filosofia e publicou 28 livros.

experiência.

Figura 21 - Aula de campo



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Durante a visita, tivemos a oportunidade de conhecer o acervo bibliográfico da instituição. Ademais, os educandos puderam participar de um momento de leitura dos gibis que estavam expostos sobre as mesas. Candido (1995) reforça que os alunos têm pouco acesso a obras literárias de qualidade e argumenta que é fundamental promover sua aproximação com a arte, em particular com a literatura.

Com esse propósito, organizamos essa experiência para a turma. Além de realizarem a leitura dos gibis, os discentes demonstraram grande curiosidade em conhecer o espaço físico da faculdade. A bibliotecária conduziu um tour pelas instalações, apresentando as salas de aula, a direção, a coordenação e alguns laboratórios voltados para o campo da saúde. Na biblioteca, ela também mostrou os livros didáticos e paradidáticos utilizados nos diversos cursos oferecidos pela instituição. Como curiosidade, apresentou a coleção “Barsa” e explicou sua importância antes do acesso às tecnologias de informação. Esse dia foi extremamente significativo para os estudantes, os quais afirmaram nunca ter tido a oportunidade de conhecer um acervo tão amplo de gibis. Outrossim, ficaram impressionados com a variedade de outras obras disponíveis na biblioteca da faculdade.

7.6 6º Momento – Módulo 4: Explorando a Plataforma *Pixton*

Iniciamos esse momento apresentando a plataforma *Pixton* por meio da Smart TV. Em seguida, dialogamos com a turma sobre os recursos que poderiam ser utilizados nas produções finais. Para complementar a explicação, os alunos assistiram ao vídeo orientativo sobre a elaboração de narrativas em HQ, bem como sobre seu acesso por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=_XIH-Utmf0Q.

Nesta oficina, também aproveitamos para apresentar uma HQ que produzi na plataforma. Através desse exemplo, orientei os estudantes sobre cada recurso utilizado, explicando a escolha dos cenários, a inclusão de objetos, a criação de personagens personalizados e a definição das expressões faciais. A demonstração teve como principal objetivo proporcionar aos discentes um maior conhecimento sobre os recursos disponíveis na plataforma, a fim de facilitar seu manuseio. A Figura 22 exibe o modelo do texto em HQ utilizado como referência na exploração da aula.

Figura 22 - Modelo de HQ explorado na sala aula



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Prosseguimos com a oficina, na qual discutimos o uso dos recursos digitais dispostos. Inicialmente, foi necessário que os participantes realizassem seus cadastros como estudantes. Esse procedimento permitiu-lhes conhecer melhor a

plataforma e compartilhar suas descobertas com os colegas.

Durante a utilização do *Chromebook*, os educandos tiveram a oportunidade de manuseá-lo de forma espontânea por alguns minutos, sob minha orientação e da professora de apoio especializado, que estava presente naquele momento. Essa experiência despertou a curiosidade dos alunos, que, em pouco tempo, conseguiram criar personagens personalizados e desenvolver cenários muito criativos.

Em seguida, destinamos um período para a organização do planejamento textual. Para isso, formamos duplas com os discentes presentes, garantindo que, no encontro seguinte, eles estivessem aptos a manusear a plataforma e desenvolver uma produção textual em HQ. Antunes (2003, p. 45) afirma que “uma atividade é interativa quando é realizada, conjuntamente, por duas ou mais pessoas cujas ações se interdependem na busca dos mesmos fins”.

Nessa conjuntura, elaboramos estratégias específicas para o momento inicial. Entregamos a cada dupla uma folha de sulfite[13] em branco, contendo vários quadros, para que pudessem esboçar o planejamento de uma HQ. Durante a etapa, percebemos que os educandos demonstravam grande interesse em explorar diretamente a plataforma digital. Isso ocorreu porque eles identificaram nela uma possibilidade mais ampla de expressar sua criatividade.

Diante da proposta e com base na divisão das duplas, os alunos foram orientados quanto ao processo de planejamento textual. Essa etapa incluiu a leitura dos gêneros textuais presentes em *Escrituras animais,* de Marta Cocco (2020). Em seguida, os discentes deveriam elaborar um planejamento que estabelecesse uma relação com o conteúdo do livro em tese.

Embora os estudantes já tivessem conhecimento prévio sobre a obra, era fundamental que a revisassem em duplas. Os gêneros inclusos no livro incluem “receita”, “poema”, “história em quadrinhos”, “e-mail”, “bate-papo”, “bilhete”, “propaganda”, “carta”, “ofício” e “bula”. Koch e Elias (2012, p. 101) ressaltam que:

> no processo de leitura e construção de sentido dos textos, levamos em conta que a leitura/fala se baseiam nas formas padrão e relativamente estáveis de estruturação e é por essa razão que cotidianamente, em nossas atividades comunicativas, são incontáveis as vezes que não somente lemos textos diversos, como também produzimos [...].

---

[13] Modelo da folha de planejamento inicial para produção da HQ - https://docs.google.com/document/d/1N2WL6FKpHGpLRjUibthXxmcX8NhoV2KK/edit?usp=sharing&ouid=109485183783431511567&rtpof=true&sd=true.

Pensando nesse processo, buscamos estratégias para facilitar o planejamento textual. Não era necessário que os educandos elaborassem uma produção textual dentro das características específicas do gênero. No entanto, era essencial que suas produções dialogassem com a construção das HQ, garantindo a coerência entre o planejamento e o Produto Final.

A fim de facilitar o desenvolvimento das produções, estabelecemos que os estudantes realizassem toda a proposta final em duplas. Essa organização visava atender às necessidades da turma, que apresentava discentes com diferentes níveis de aprendizagem, como mencionamos anteriormente.

A socialização entre os participantes aconteceu de forma significativa durante o uso da plataforma. Eles puderam interagir e explorar os recursos digitais disponíveis, colaborando ativamente na construção da produção final. A Figura 23 documenta o uso da plataforma digital.

Figura 23 - Estudantes explorando a plataforma *Pixton*



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Na Figura 23, os educandos estão dispostos em duplas, com o objetivo de explorar a plataforma digital. A oficina foi realizada no dia 14 de junho e, nessa ocasião, quase toda a turma estava presente. As atividades, distribuídas ao longo de três aulas, tiveram uma duração de cinquenta minutos cada.

O momento foi extremamente enriquecedor, sobretudo pela inclusão do recurso digital. Percebemos que, mesmo em fase experimental, os discentes demonstraram facilidade na adaptação, apesar de nenhum deles ter tido contato prévio com a plataforma *Pixton.*

No encontro seguinte, os estudantes colocaram em prática os conhecimentos

adquiridos durante a oficina. Para isso, realizaram alguns ensaios, familiarizando-se com os recursos dispostos na plataforma. Essa preparação foi relevante para que pudessem aplicar, de maneira autônoma e criativa, os aprendizados na produção final de suas HQ.

7.7 7º Momento – Módulo 5: Produção final das HQ na plataforma *Pixton*

Este módulo foi um momento esperado por todos os envolvidos na pesquisa-ação. Sua realização ocorreu no dia 19 de junho e contou com a colaboração de mais duas integrantes no processo inicial das produções: a discente Emily Santos Silva (minha filha) e a professora de apoio especializado da turma, Rosangela Esperandio Celanti. Ambas se certificaram sobre o funcionamento da plataforma, a fim de auxiliarem os educandos sempre que necessário. Tal organização foi fundamental, pois, naquele dia, apenas uma pessoa enfrentaria dificuldades para atender a todos, devido ao grande número de atividades planejadas.

Para a criação do Produto Final, fornecemos todo o suporte necessário ao longo da aula. Durante esse processo, constatamos um momento de significativo aprendizado e um ambiente tranquilo. Além disso, a coordenação pedagógica autorizou o uso de quatro aulas para a realização dessas atividades, o que possibilitou um melhor aproveitamento do tempo disponível.

Iniciamos o momento sequenciado reforçando, por meio da Smart TV*,* as instruções sobre os recursos da plataforma *Pixton.* Em seguida, conduzimos os estudantes para o desenvolvimento das atividades de criação textual. Antes de iniciarem a produção, solicitei às duplas que realizassem uma releitura do texto selecionado do livro *Escrituras animais.* Logo após, forneci as orientações detalhadas acerca da proposta textual a ser desenvolvida.

Para otimizar o processo, cada dupla recebeu uma ficha impressa contendo as orientações necessárias. Dentre as diretrizes, enfatizei a necessidade de produzir um texto que estabelecesse um diálogo com a obra de Cocco (2020). A ficha incluía informações detalhadas relacionadas ao texto, como a exigência de utilizar letras maiúsculas para todas as iniciais dos quadrinhos e para os nomes das personagens. Também destaquei a necessidade de pontuar corretamente o final de todas as frases e de ajustar as expressões faciais das personagens de acordo com suas respectivas ações. Por fim, os alunos foram incentivados a demonstrar criatividade na produção

do cenário e a avaliar a sequência textual de forma crítica.

Antes de acessarem a plataforma digital *Pixon*, os educandos foram orientados a não utilizarem suas contas individuais. Em vez disso, deveriam efetuar o *login* por meio da conta da professora responsável pela pesquisa. Após receberem as instruções iniciais, aguardaram um breve período enquanto realizávamos o *login* em todos os *Chromebooks.* Como a conta utilizada era reservada para a produção das HQ dentro da sequência didática, os estudantes não tiveram acesso à senha.

No decorrer da atividade, informamos à turma que, apesar do uso dos *Chromebooks*, as Histórias em Quadrinhos deveriam ser elaboradas exclusivamente em um computador. Cada dupla tinha como objetivo explorar a plataforma e compartilhar as informações de maneira produtiva.

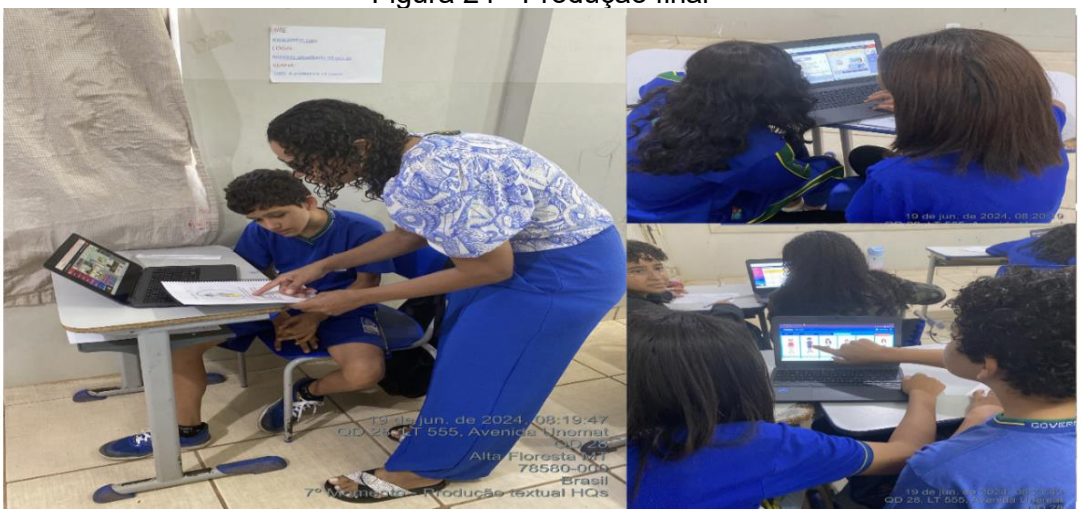
Os discentes deram início à oficina na plataforma *Pixton* com a criação de personagens, representadas por imagens de humanos, por meio da construção de seus avatares, de acordo com suas preferências. Durante essa etapa, cada integrante da dupla ficou responsável pela construção de um avatar, o que garantiu a colaboração e a interação entre os participantes. Esse momento possibilitou que se organizassem e experimentassem os recursos disponíveis, enriquecendo o processo criativo.

Koch e Elias (2017, p. 100) afirmam que, em sentido restrito, “todo texto faz remissão a outro(s) efetivamente já produzido(s) e que faz(em) parte da memória coletiva dos leitores”. Com base nesse princípio, os alunos foram orientados a iniciar a produção textual de suas HQ e estabelecer relações intertextuais com o texto lido. Também deveriam criar elementos que atribuíssem novos sentidos às narrativas.

É importante ressaltar que as produções desenvolvidas no gênero HQ possibilitaram uma avaliação alinhada aos objetivos propostos. Para garantir a progressão de trabalho, foi necessário seguir os elementos abordados em um dos módulos. Entre eles, destacamos: título, personagens nomeados, uso de onomatopeias (quando necessário), balões para a produção das narrativas, cenários e sequência narrativa.

Durante a realização desse módulo, percebemos a relevância da SD, especialmente ao observarmos os estudantes atuando como protagonistas do próprio aprendizado. Ao desenvolverem as atividades, demonstraram entusiasmo e autonomia, enquanto nós, como mediadores do conhecimento, presenciamos um momento muito enriquecedor. A Figura 24 explicita o momento da produção final.

Figura 24 - Produção final



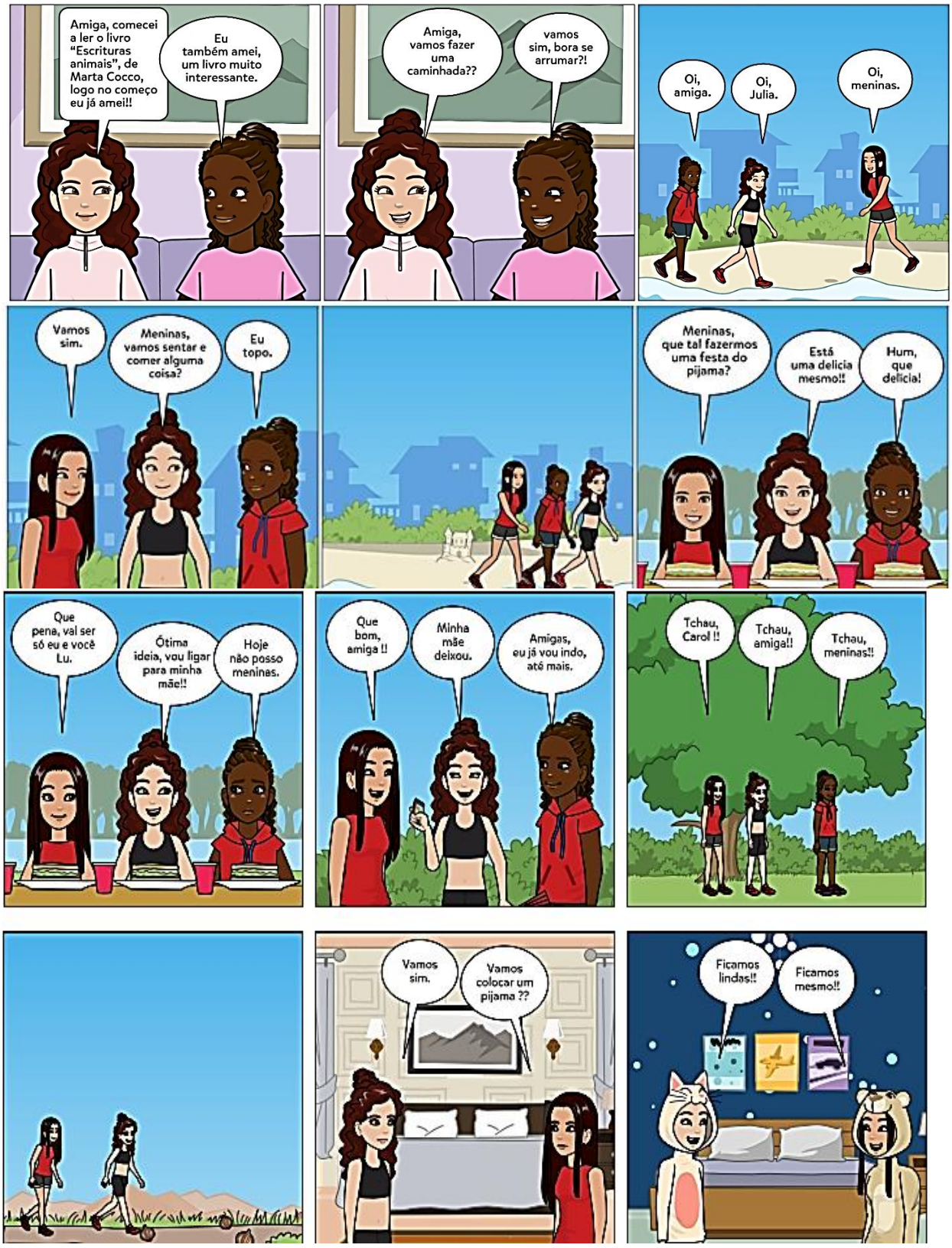
Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

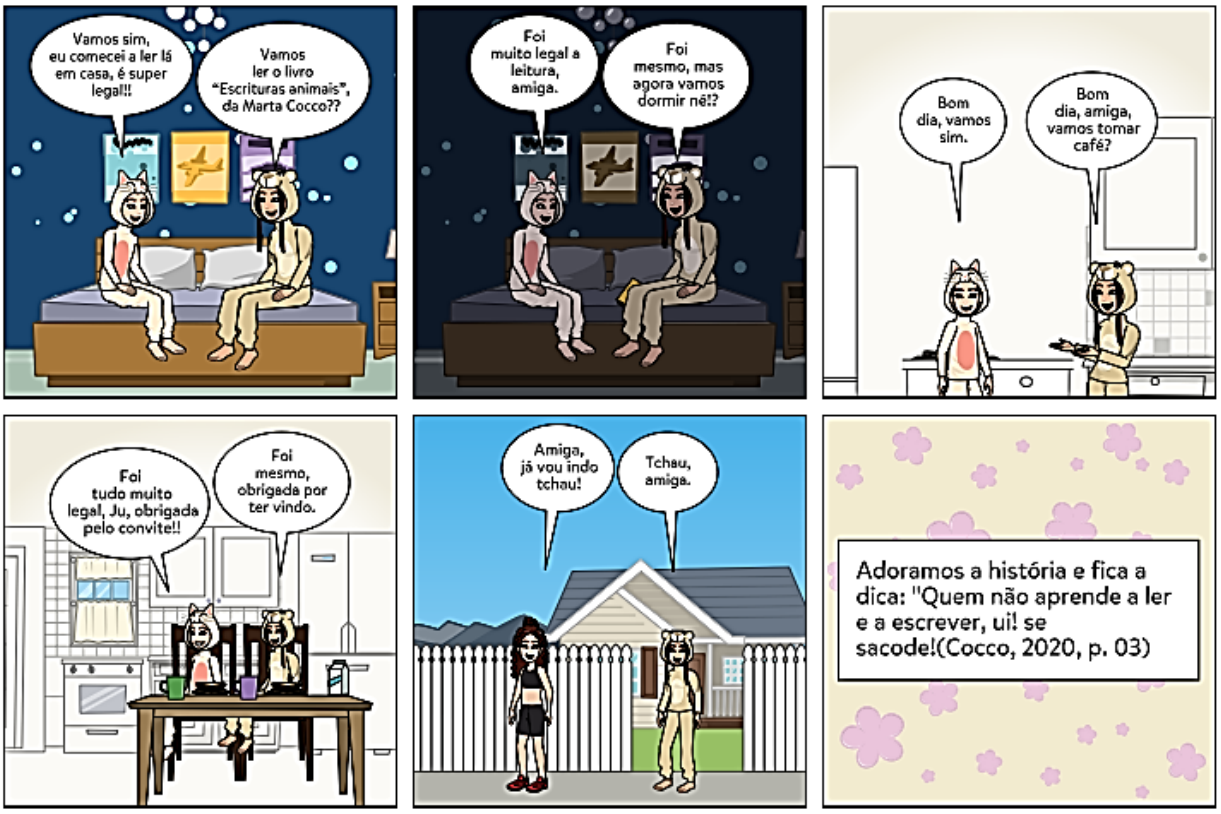
Em relação às atividades desenvolvidas pelos educandos, interviemos com o objetivo de orientá-los de acordo com as necessidades específicas de cada dupla. Algumas duplas dispensaram o auxílio das professoras, afirmando que seus textos seriam uma surpresa. Outras, no entanto, demandaram intervenções devido a dificuldades constatadas, especialmente no manuseio do teclado do *Chromebook,* na organização das ideias e no encadeamento da proposta textual.

A produção final, apresentada na Figura 25, exemplifica uma narrativa em HQ criada pela discente Luana Carolina. Ela optou por trabalhar de forma individual e, dessa maneira, demonstrou autonomia e dedicação em sua criação.

Figura 25 - Texto 1: Produção textual em HQ da estudante Luana Carolina




Amiga, comecei a ler o livro "Escrituras animais", de Marta Cocco, logo no começo eu já amei!!
Eu também amei, um livro muito interessante.
Amiga, vamos fazer uma caminhada??
vamos sim, bora se arrumar?!
Oi, amiga.
Oi, Julia.
Oi, meninas.
Vamos sim.
Meninas, vamos sentar e comer alguma coisa?
Eu topo.
Meninas, que tal fazermos uma festa do pijama?
Está uma delicia mesmo!!
Hum, que delicia!
Que pena, vai ser só eu e você Lu.
Ótima ideia, vou ligar para minha mãe!!
Hoje não posso meninas.
Que bom, amiga !!
Minha mãe deixou.
Amigas, eu já vou indo, até mais.
Tchau, Carol !!
Tchau, amiga!!
Tchau, meninas!!
Vamos sim.
Vamos colocar um pijama ??
Ficamos lindas!!
Ficamos mesmo!!



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

O texto elaborado pela estudante faz referência à abertura da obra de Marta Cocco (2020). Na narrativa, a protagonista encontra-se com suas amigas e comenta com a personagem Carol que iniciou a leitura do livro *Escrituras animais.* A amiga, por sua vez, afirma que também começou a leitura, e ambas compartilham suas impressões positivas sobre a obra. Após uma caminhada juntas, a protagonista retorna para sua casa acompanhada de outra amiga e a convida para lerem o livro juntas, momento que ocorre pouco antes de dormirem.

No fechamento do texto, observamos que a discente utilizou uma legenda com um fragmento da abertura da obra de Cocco (2020, p. 2): “quem não aprende a ler e escrever, ui! Se sacode!”. Luana Carolina disse ter percebido grande relevância nessa frase, uma vez que compreende que essas habilidades são essenciais para o desenvolvimento da humanidade. A expressão presente na abertura do livro ressalta uma preocupação genuína e relevante em relação às pessoas não escolarizadas, evidenciando os diversos motivos que contribuem para tal realidade. Entre eles, destacam-se a falta de apoio familiar, as desigualdades sociais, as questões socioeconômicas, a necessidade de trabalho precoce, entre outros obstáculos.

Para Freire (1979, p. 84), “educação não transforma o mundo. Educação muda

as pessoas. Pessoas transformam o mundo". A partir dessa perspectiva, a educação é vista como um agente transformador, um meio reflexivo, capaz de desenvolver novas perspectivas diante do contexto social em que está inserida. Além disso, tem o poder de promover mudanças significativas na vida daqueles que buscam transformação.

Em suma, a oficina de produção final das HQ proporcionou uma experiência enriquecedora no desenvolvimento das habilidades trabalhadas com a aplicação do recurso digital. Foi muito satisfatório constatar o envolvimento da turma e sua disposição na organização do Produto Final.

7.8 8º Momento – Módulo 6: Continuação das produções de HQ e reescrita textual

Na segunda etapa, o objetivo foi desenvolver a continuidade e a reescrita da produção final. Tal atividade ocorreu entre os dias 3 e 5 de julho, utilizando quatro aulas, as quais foram distribuídas em dois momentos distintos, de modo a permitir um trabalho mais aprofundado e organizado.

Primeiramente, avaliamos o andamento das atividades e orientamos os estudantes a concluírem seus textos. Além disso, instruímos a realização de uma avaliação dos elementos utilizados nas HQ. Os educandos foram motivados a revisar aspectos como pontuação, uso de letras maiúsculas e minúsculas e coerência textual, para garantir que as frases e as orações criadas estivessem adequadas ao sentido lógico do texto produzido.

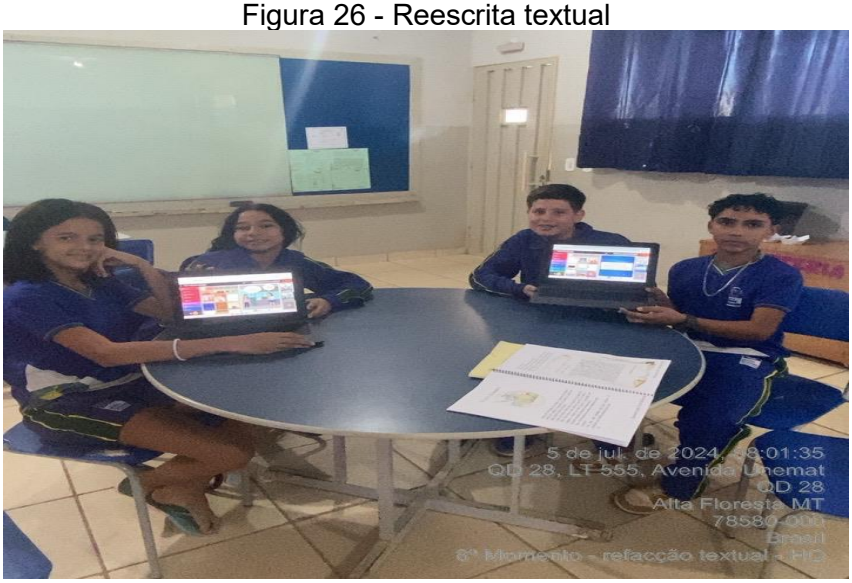
No segundo momento, a atividade não foi realizada com toda a turma reunida. Optamos por dividi-la e levar os alunos a uma sala reservada, onde realizamos a reescrita textual, tornando o trabalho mais objetivo. Nesse processo, os participantes foram atendidos em duplas.

Para a organização da proposta, estabelecemos, em conjunto com a professora regente, a realização de atendimentos individualizados. Essa abordagem facilitou o controle no encaminhamento das duplas para a sala reservada. Percebemos que, ao levarem seus textos para serem avaliados, parte dos discentes havia realizado correções conforme as orientações fornecidas na ficha recebida, aspecto que agilizou a conclusão das atividades.

A BNCC reconhece o estudante como protagonista de seu próprio aprendizado

e enfatiza que, diante das ações a serem desenvolvidas no espaço escolar, ele deve demonstrar proatividade e autoconfiança (Brasil, 2018a). Nos textos avaliados, constatamos que poucas produções não atenderam às adequações gramaticais, pois o trabalho coletivo facilitou o desenvolvimento da produção final. A Figura 26 registra o momento em que realizamos a reescrita textual.

Figura 26 - Reescrita textual

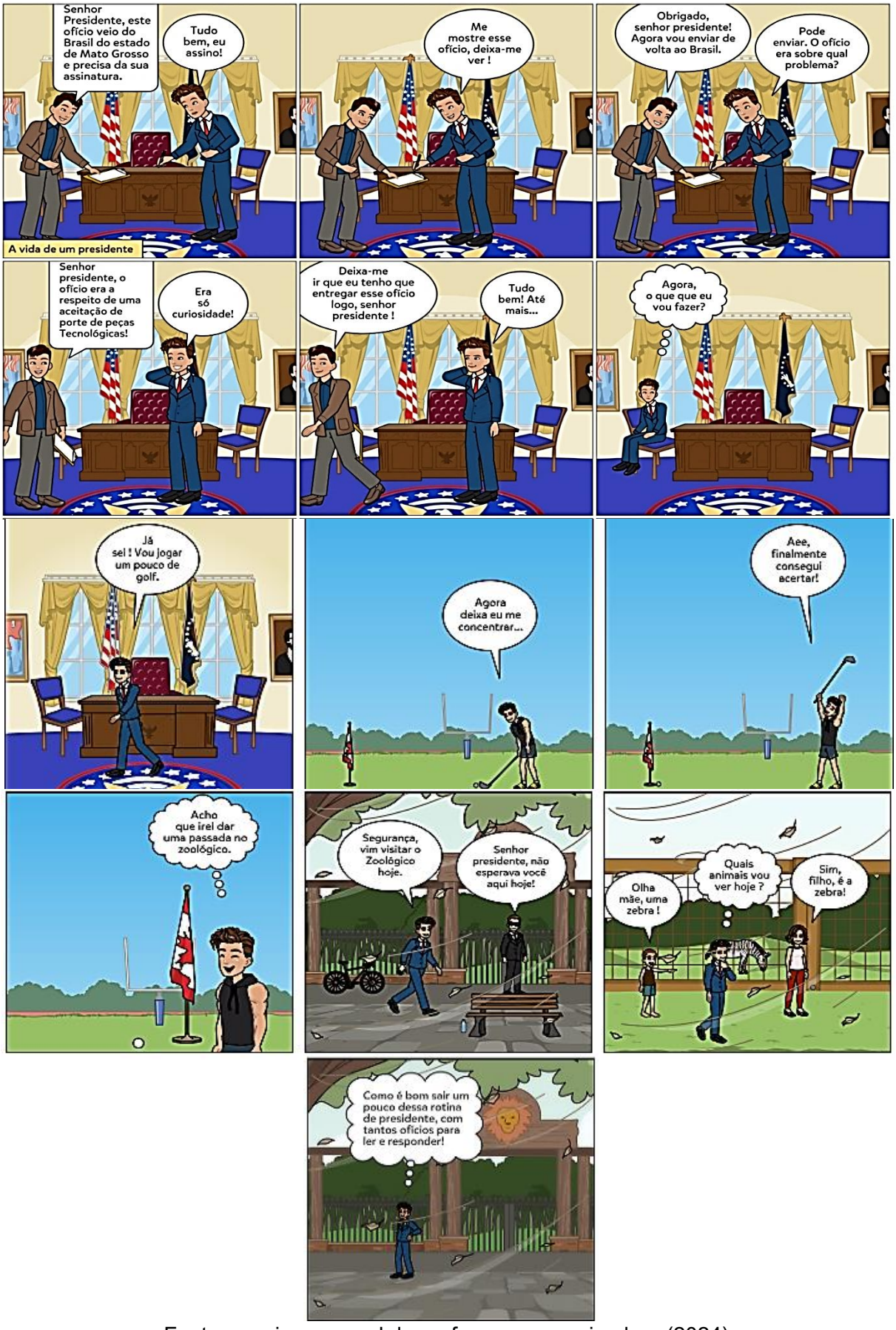


Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Nesta última etapa da sequência didática, conduzimos os educandos à conclusão de suas produções textuais em HQ na plataforma *Pixton* e, em seguida, foram realizadas as correções necessárias. Esses momentos de troca de experiências permitiram que alcançássemos o objetivo geral de todo planejamento: possibilitar aos estudantes do 7º ano “A”, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos, a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ, com o uso da plataforma digital *Pixton*, motivados pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco.

Na sequência, as Figuras 27, 28 e 29 expõem algumas produções em HQ dos alunos.

Figura 27 - Texto 2: Produção textual em HQ dos estudantes Arthur Vinicius e Guilherme



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

No texto de Arthur Vinicius e Guilherme (Figura 27), notamos a preocupação que tiveram diante da construção da narrativa em HQ. Os discentes tomaram todos os cuidados para seguir as características do gênero em consonância com a proposta. Segundo Passarelli (2012, p. 68), o professor "[...] ao acompanhar, observar, orientar e avaliar esse processo, procura estabelecer com o aluno e não para o aluno, um projeto transparente, com objetivos previamente traçados, com metas determinadas".

Desse modo, fornecemos aos educandos os recursos pedagógicos que contribuíssem para o desenvolvimento desta etapa da SD. O objetivo era possibilitar à turma a compreensão da proposta e levá-la à produção de HQ de forma dinâmica e criativa, de acordo com a SD.

Notamos, ainda, que no texto 2, a dupla teve a preocupação de produzir uma HQ relacionada à obra de Cocco (2020). Ao ler o poema "Ofício do Mosquito"[14] e o ofício encaminhado por ele, os participantes demonstraram compreender o sentido do gênero textual. Ressaltamos que a turma recebeu orientações sobre os gêneros contidos na obra *Escrituras animais.*

No contexto apresentado, a produção textual "A vida de um presidente" foi elaborada de forma dinâmica pela dupla de estudantes. A narrativa descreve a recepção, por parte do presidente de um país estrangeiro, de um ofício proveniente do Brasil, especificamente do estado de Mato Grosso, e aborda a problemática relacionada à importação de peças tecnológicas. Após a assinatura do documento, o personagem decide dedicar-se à prática de esportes e realizar uma visita ao zoológico.

No decorrer da narrativa, fica evidente a preocupação dos educandos no que tange às características da HQ. O texto apresenta uma sequência narrativa com balões contendo diálogos adequados às falas e uma temática relacionada ao ofício lido na obra de Cocco (2020).

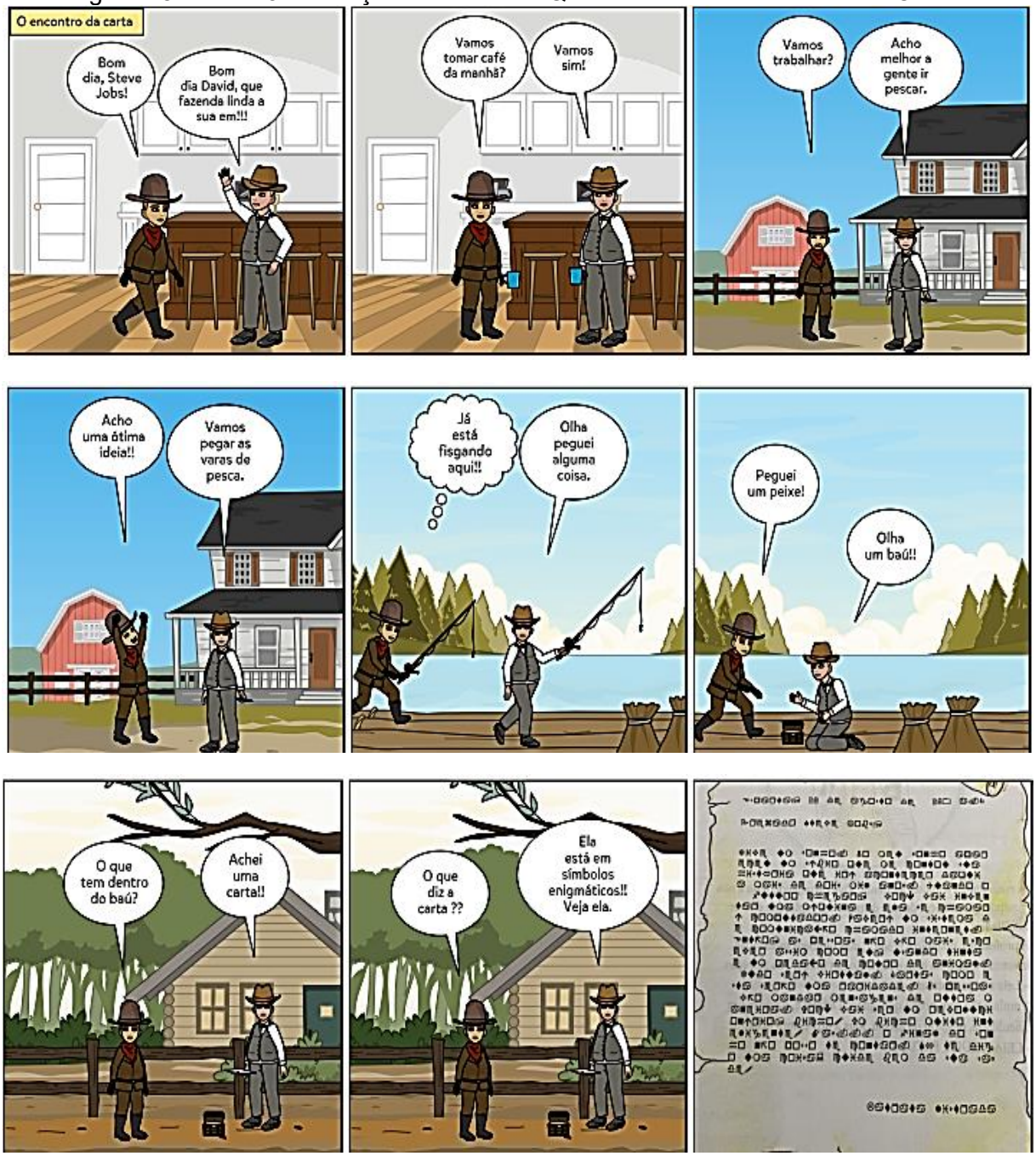
Salientamos que Arthur Vinicius e Guilherme não apenas produziram um texto de qualidade, mas também foram a primeira dupla a concluir o trabalho. Além do mais, realizaram revisões da HQ de forma autônoma, sem a necessidade de auxílio da professora, o que demonstra independência e comprometimento com o processo criativo.

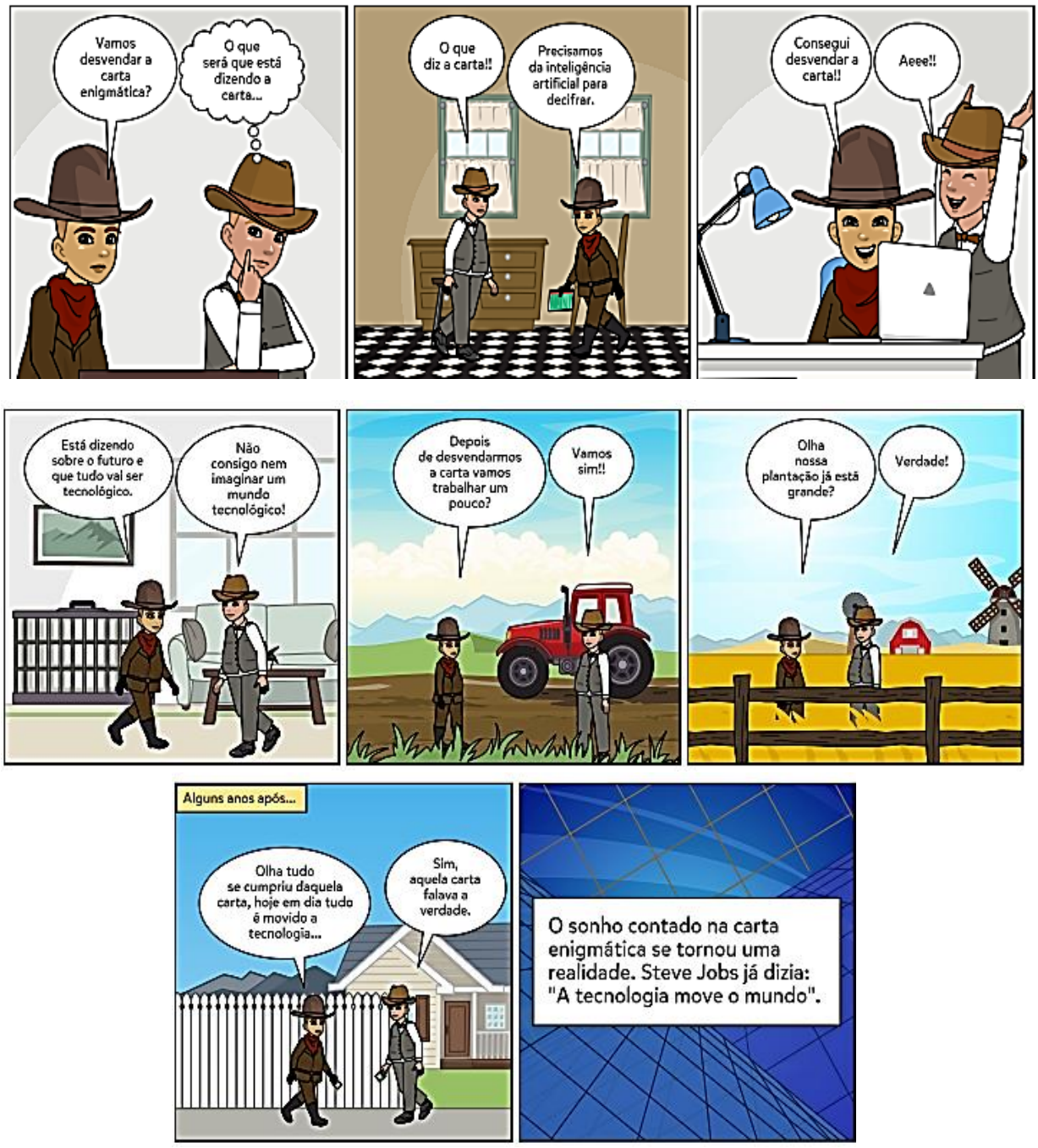
---

[14] Texto utilizado pelos estudantes https://drive.google.com/file/d/1tj-X4LqPU3QMkzYSKZY0T_bmEa2I2tNL/view?usp=sharing.

A narrativa exposta na Figura 28, produzida pela dupla David e Luiz Otávio, estabelece uma relação direta com a produção da “Carta da Lagarta“. Tal relação evidencia a capacidade dos discentes de articular referências e inspirar-se em textos anteriores para construir suas próprias histórias.

Figura 28 - Texto 3: Produção textual em HQ dos estudantes David e Luiz Otávio





Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

A “Carta da Lagarta”, na obra de Cocco (2020), faz uma referência ao gênero textual carta pessoal. São duas páginas escritas e, na primeira, a lagarta Liberta relata que, há muitos anos, o computador ainda era um sonho. Na época, a personagem principal atuava como uma vidente escrevente de cartas, destacando-se por sua habilidade em transmitir mensagens de forma singular e envolvente.

Os estudantes David e Luiz Otávio demonstraram entusiasmo em relação ao texto lido. A dupla decidiu decifrar a carta enigmática com o auxílio da professora-

pesquisadora. Para isso, foi necessário estabelecer um contato com a autora para que ela pudesse nos auxiliar na decifração de alguns códigos.

A carta enigmática de Cocco (2020) trata da seguinte mensagem:

> Esparta, 25 de agosto de 250 a.C.
>
> Prezado Steve Jobs,
>
> Tive um sonho. No meu sonho apareceu um sábio que me contou sua história que irá acontecer daqui a mais de dois mil anos. Quando o futuro chegar, você vai inventar uma máquina e ela se chamará computador. Haverá um sistema de comunicação chamado internet. Então, as pessoas não vão mais escrever assim como eu, usando tinta e um pedaço de couro de animal. Tudo será virtual. Cartas como esta serão uma raridade. As pessoas vão mandar mensagens de outra maneira. Você vai ser um revolucionário, bicho! Um bicho muito inteligente, mas o final do sonho não posso te contar. Só te digo uma coisa: cuide bem da sua saúde.
>
> Assinada, Latrata Listrada

A carta que decifrамos nos transmite uma mensagem clara e significativa. No que se refere à produção em HQ dos estudantes David e Luiz Otávio, esta narra a história intitulada “O encontro da carta”. Nela, os discentes nomeiam seus personagens como Steve Jobs e David, pois a carta enigmática foi encaminhada para esse grande inventor americano na área da informática.

A trama da dupla se passa em uma fazenda pertencente ao personagem Steve Jobs. David foi convidado para tomar um café com o protagonista, e ambos resolveram ir pescar. Durante a pescaria, Jobs acaba fisgando um baú com uma carta enigmática dentro dele.

Para Colomer (2007, p. 30), “formar os alunos como cidadãos da cultura escrita é um dos principais objetivos da escola”. Esse é um dos propósitos que nos leva ao trabalho com a produção textual dos educandos. Foi satisfatório constatarmos que os participantes foram criativos ao reproduzir a cópia da própria carta da obra de Cocco (2020) em uma construção de seus quadrinhos. Para isso, recorreram ao auxílio da professora na obtenção de orientações sobre o gênero textual em produção.

No texto, os personagens demonstram preocupação sobre como fazer a leitura da carta. Nesse momento, Steve Jobs sugere a David que recorra à inteligência artificial para solucionar o desafio. Pelos traços faciais expressos nos personagens, é evidente a felicidade e o entusiasmo no momento da descoberta e da leitura da carta.

A carta enigmática menciona que o futuro será caracterizado por um avanço tecnológico significativo. David, juntamente com seu colega de dupla, refletiu sobre a

integração da tecnologia em suas atividades diárias e no mercado de trabalho. Dessa forma, tornaram-se conscientes de que a mensagem contida na carta se configurava como uma previsão da realidade que estavam vivenciando.

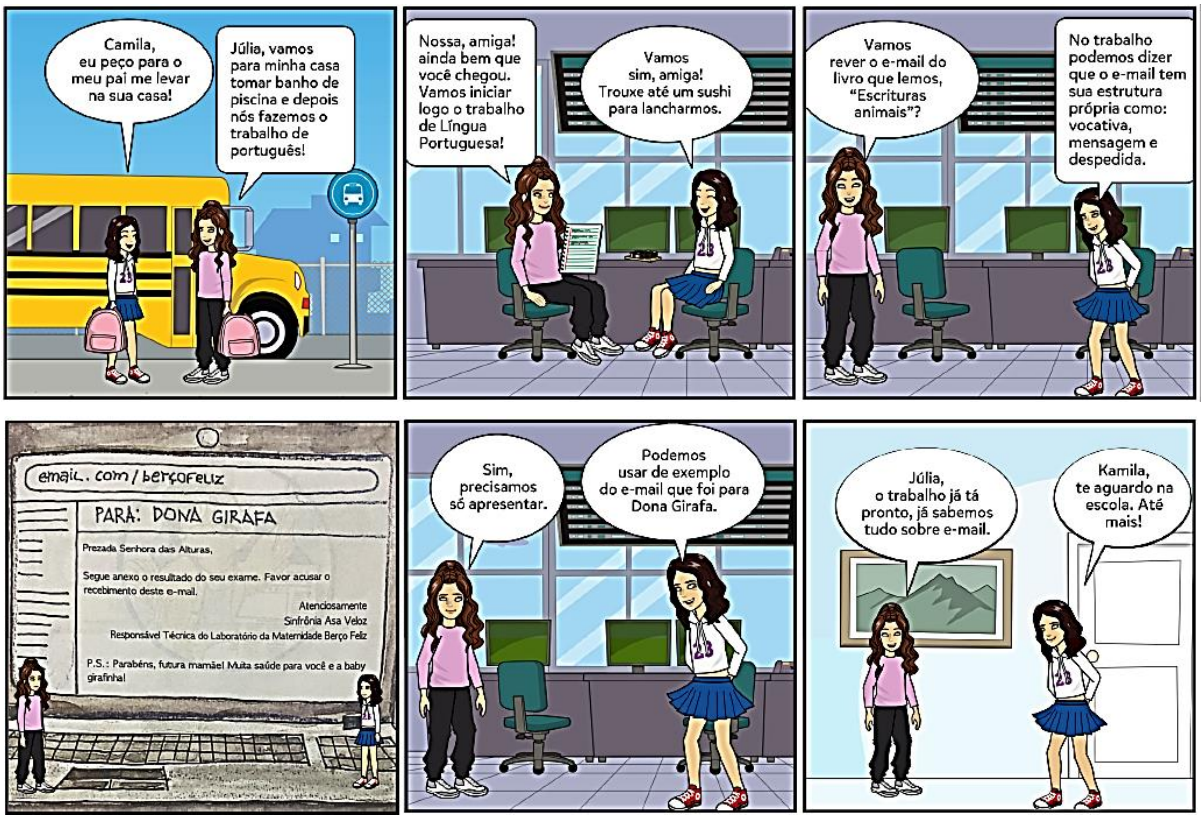
Os estudantes realizaram uma satisfatória produção em HQ e buscaram inspiração na carta decifrada para produzir seu texto. Eles entenderam que o protagonista da história narrada foi uma pessoa importante na construção da linha de computadores pessoais e recursos tecnológicos. No final do texto, dispuseram uma frase do autor: “Tecnologia move o mundo”.

Nesse âmbito, Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 95) afirmam “que o aluno deve aprender que escrever é (também) reescrever”. A estruturação da SD em uma primeira produção, por um lado, e na produção final, por outro, permite tal aprendizagem. Desse modo, o texto “O encontro da carta” passou por uma reescrita. Encontramos poucas inadequações e percebemos que a dupla teve a preocupação de seguir todos os critérios do gênero produzido e, nesse viés, conseguiram alcançar os objetivos da oficina.

A narrativa em HQ, “O e-mail das amigas”, Figura 29, é de autoria das discentes Maria Clara e Vitória Mikaely. O texto elaborado pela dupla estabelece uma relação com o gênero e-mail, conforme apresentado na obra de Cocco (2020).

Figura 29 - Texto 4: Produção textual em HQ das estudantes Maria Clara e Vitória Mikaely





Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

O poema “O e-mail da cegonha” integra *Escrituras animais* (2020) e narra a experiência de uma cegonha que trabalha em uma maternidade. A personagem, que se encontra na melhor idade, ainda não se aposentou e dedica-se à análise de exames, enviando os resultados aos pacientes. Profissionalmente zelosa, a cegonha afirma tomar cuidado ao transmitir os resultados para que sua comunicação não pareça fria.

A análise do texto produzido pelas estudantes revela que elas compreenderam a temática abordada e desenvolveram uma narrativa coerente. A dupla apresenta a história de duas amigas que se comunicam por meio de e-mails. Após um encontro entre elas, evidencia-se a preocupação com o trabalho de Língua Portuguesa, mencionando a necessidade de revisar o texto referente ao e-mail presente no livro *Escrituras animais*. Além disso, as discentes demonstraram atenção aos detalhes e discutiram as etapas do trabalho a ser realizado.

Ao analisar a estrutura do e-mail, as autoras expressaram preocupação quanto à apresentação do texto, visto que serviria como fundamentação para o desenvolvimento do trabalho. Durante a realização das atividades, identifiquei a necessidade de intervir para facilitar a inclusão da cópia do texto na produção textual

em HQ. Em diversas ocasiões, as educandas destacaram a relevância da minha contribuição nesse processo, especialmente devido à defasagem de aprendizagem de uma das alunas. Ainda assim, essa participante contribuiu oralmente com as ideias para a narrativa.

Na elaboração da HQ, uma das integrantes optou por incorporar as sugestões da colega. Em relação ao uso da plataforma, ela conseguiu desenvolver elementos como a criação de uma das personagens, a movimentação, a inserção de objetos e a modificação das características físicas das figuras. No entanto, a redação dos balões ficou sob responsabilidade da outra integrante da dupla.

Desse modo, concluímos a análise das produções textuais, todas relevantes para o desenvolvimento da SD. No total, foram elaborados 11 textos em formato de HQ na plataforma, dos quais analisamos apenas quatro no contexto da SD. Buscamos ser flexíveis em relação aos planejamentos, atendendo a todos os educandos com cautela, para que compreendessem a proposta e pudessem produzir seus textos com sucesso.

Em síntese, ao longo do trabalho, percebemos que os discentes enalteceram suas criações e exploraram de maneira satisfatória os recursos da plataforma. Por isso, consideramos que a proposta foi plenamente contemplada. Em relação à produção e à reprodução dos textos, constatamos inadequações normativas em diferentes graus. Concluímos as etapas com a apresentação final dos textos, após a realização das reescritas com as adequações necessárias.

7.9 9º Momento – Módulo 7: Apresentação das HQ

O encerramento da sequência didática ocorreu na primeira semana do terceiro bimestre. Após o retorno das férias, realizamos essa etapa no dia 19 de agosto, contando com a participação de toda a turma e da professora regente. A equipe gestora foi convidada para participar do momento, mas, devido a imprevistos, não pôde comparecer.

Com a participação da professora regente, preparamos os estudantes para a apresentação de suas HQ. Cada dupla recebeu seu texto impresso e o apresentou à turma. No momento da exposição, utilizamos a Smart TV para ampliar os textos, sobretudo em virtude dos elementos visuais empregados na produção.

Durante o recreio, organizamos um momento de confraternização, no qual

foram servidos bolos, doces e refrigerantes para celebrar o encerramento das atividades. Em seguida, aplicamos um pequeno questionário avaliativo com o objetivo de verificar se os discentes apreciaram a participação diante da proposta aplicada. Consideramos essencial ouvi-los nesse processo, pois suas opiniões são fundamentais para avaliar os resultados e aprimorar futuras iniciativas.

Em relação aos resultados, constatamos que a participação de todos os envolvidos foi extremamente proveitosa, uma vez que os resultados foram positivos. Nessa perspectiva, os objetivos foram plenamente contemplados, o que se tornou evidente ao longo das atividades e foi coroado com a Produção Final: as HQ dos alunos. Esse resultado decorreu de um trabalho de leitura motivadora, interpretação e reprodução textual.

A Figura 30 registra o encerramento do módulo, com a participação de toda a turma e da professora regente.

Figura 30 - Encerramento da pesquisa



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Por fim, expressamos nossa satisfação por contribuirmos para a formação dos estudantes por meio do trabalho com o gênero textual HQ. A partir da leitura e da interpretação de textos, aliadas ao uso de novas tecnologias, como a plataforma *Pixton,* promovemos a integração dos eixos das práticas de linguagem de Língua Portuguesa, conforme as diretrizes da BNCC.

8 EDU CELEBRAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DO RECURSO EDUCACIONAL

A EE Jardim Universitário promoveu, no dia 29 de novembro de 2024, durante o período noturno, o evento Edu Celebração (Figura 31), o qual teve como objetivo divulgar os resultados dos projetos desenvolvidos ao longo do ano letivo, com a participação de toda a comunidade escolar. O evento reuniu pais, estudantes, funcionários e membros da DRE.

Durante a programação, a escola divulgou os resultados do SAEB 2023 e discutiu o impacto das avaliações externas e internas. Além disso, foram realizadas premiações para discentes e profissionais que se destacaram ao longo do ano. O evento também contou com a apresentação dos investimentos feitos pela SEDUC-MT e uma exposição de materiais pedagógicos e tecnológicos.

O Edu Celebração contou, ainda, com apresentações culturais e exposições de trabalhos artísticos. Na oportunidade, realizamos a mostra da pesquisa aplicada “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”, cumprindo um dos objetivos específicos desta investigação: apresentar os resultados à comunidade escolar.

Figura 31 - Socialização do recurso educacional



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

O momento foi muito satisfatório e, como afirmamos anteriormente, contamos com a presença da comunidade escolar, dos familiares dos educandos, dos profissionais da unidade e dos membros da DRE. Todos tiveram a oportunidade de conhecer o recurso final, que consistiu na produção das HQ pelos alunos,

desenvolvidas no decorrer da SD, Ademais, foi apresentado o Caderno Pedagógico, elaborado por mim, cuja estrutura será detalhada mais adiante.

O Edu Celebração ocorreu em dois espaços da unidade escolar: a quadra esportiva e o refeitório. A escolha desse local visou minimizar a interferência sonora das apresentações artísticas que aconteciam na quadra. Dessa forma, foi possível garantir um ambiente mais propício à apresentação do trabalho e dos resultados da SD aos visitantes interessados.

No espaço destinado à mostra, expusemos parte dos materiais pedagógicos utilizados na sequência didática (Figura 32), como gibis e a obra *Escrituras animais* (2020). Além do mais, imprimimos e encadernamos três exemplares do Caderno Pedagógico, disponibilizando-os para consulta dos visitantes, juntamente com três cópias das produções dos estudantes. Para enriquecer a exposição, organizamos um *banner* e um conjunto de fotografias que registram as atividades desenvolvidas ao longo da SD.

Com vistas a aprimorar a visualização, instalamos um painel de *Light Emitting Diode* (LED) de três metros, onde exibimos a capa do Caderno Pedagógico Digital e, em alguns momentos, a exposição dos textos produzidos pelos participantes. Além disso, organizamos um mural contendo todas as produções impressas em papel tamanho A3. Cada trabalho foi identificado com o nome do discente e uma fotografia da dupla responsável, de modo a facilitar o reconhecimento dos autores. Sobre a mesa, disponibilizamos uma folha sulfite contendo um QR Code, a fim de que os visitantes acessassem as produções digitais de forma rápida e prática.

Figura 32 - Registro da exposição do trabalho



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

Alguns estudantes se dispuseram a apresentar seus textos ao público, acompanhados da professora-pesquisadora. Durante esse momento, eles assumiram o protagonismo do processo, compartilhando suas experiências na criação das Histórias em Quadrinhos. A emoção foi evidente ao perceberem a função social de seus textos e o impacto que tiveram durante o evento.

O desenvolvimento da SD com a turma do 7º ano “A” revelou-se altamente satisfatório. A proposta integrou o processo de leitura de textos literários com a produção textual e a criação de HQ, permitindo uma experiência enriquecedora para os participantes. O Produto Final, elaborado na plataforma *Pixton*, demonstrou a utilização de novas tecnologias como recurso pedagógico inovador. Esse enfoque permitiu o aprimoramento de competências e habilidades tanto no manuseio de materiais impressos quanto na exploração de recursos digitais.

O trabalho culminou na produção do Caderno Pedagógico em formato de *e-book*, que foi apresentado integralmente à comunidade escolar durante o evento. Diante disso, os objetivos propostos foram alcançados, incluindo a participação ativa de educandos com diferentes níveis de dificuldades.

Salientamos que a estratégia de organização em duplas favoreceu a inclusão de todos no processo de elaboração das HQ. Além disso, os alunos puderam compreender o dinamismo do trabalho colaborativo, contribuindo na construção das

imagens, na organização dos cenários e no apoio moral aos colegas.

No que se refere ao participante com Transtorno do Espectro Autista (TEA), destacamos sua participação ativa na sua aplicação. Além de demonstrar domínio na escrita e estar em um nível de aprendizagem regular, ele auxiliou os colegas no uso da plataforma digital. Logo, a inclusão e a colaboração de todos foram essenciais para a finalização deste trabalho.

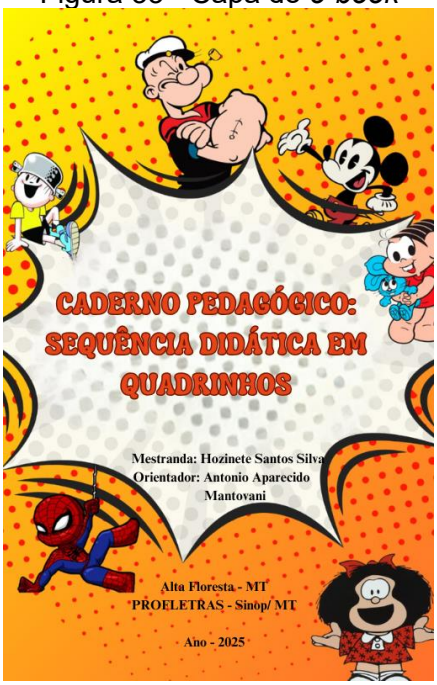
8.1 Recurso Educacional: caderno pedagógico em *e-book*

O recurso educacional apresentado é resultado da pesquisa que deu origem ao trabalho intitulado “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”. Tal proposta foi desenvolvida com os estudantes do 7º ano “A” da EE Jardim Universitário, localizada na cidade de Alta Floresta-MT.

O Caderno Pedagógico (Figura 33), resultado da aplicação da pesquisa, foi estruturado em formato de *e-book*. Esse material reúne todas as atividades desenvolvidas, desde o planejamento inicial até a fundamentação teórica que embasou o trabalho. Além do mais, inclui recomendações de leitura em HQ, bem como interpretação e produção textual, com foco na criação de HQ pelos alunos.

A seguir, detalhamos o passo a passo do trabalho que compõe o Caderno Pedagógico. Ele foi organizado em módulos, constituindo uma sugestão metodológica para o trabalho em sala de aula. Embora tenha sido elaborado a partir de uma experiência específica, pode ser adaptado por professores que desejam inovar suas práticas pedagógicas.

Figura 33 - Capa do *e-book*



Fonte: arquivo pessoal da professora-pesquisadora (2024).

O planejamento das atividades propostas tem como objetivo fornecer apoio pedagógico aos educadores interessados em desenvolver práticas voltadas à leitura e à produção textual, principalmente no contexto das HQ. Para facilitar a utilização desse material, o *e-book* foi sistematizado da seguinte maneira: a capa, composta por elementos pertencentes ao universo das HQ; a apresentação das atividades; o sumário; uma síntese sobre o ensino de literatura; a introdução à obra *Escrituras animais* (2020), de Marta Cocco; e a exposição de alguns conceitos do gênero HQ.

Além disso, o Caderno Pedagógico inclui conceitos sobre leitura e produção textual, os procedimentos metodológicos, a SD utilizada e a produção final dos educandos. Para ampliar o acesso aos materiais, inserimos um *link* com o *drive* dos textos e um QR-Code, permitindo uma navegação mais ágil e prática.

Queremos ressaltar que a organização das atividades presentes no caderno teve como base textos crítico-teóricos e metodológicos. Para a elaboração do *e-book,* utilizamos a plataforma *online* Canva, a qual exigiu a contratação de um plano pago para disponibilizar elementos gráficos do universo das HQ.

A seguir, disponibilizamos o link para acesso ao Caderno Pedagógico em formato de *e-book,* bem como às produções desenvolvidas pelos alunos em HQ.

- ✓ ***Link* da plataforma Canva**
  https://www.canva.com/design/DAGWZWSASvs/r3hQt1kEIfY3i08kqtFM3w/edit?utm_content=DAGWZWSASvs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- ✓ ***Link* para baixar o *e-book*** (Caderno Pedagógico e Produções em HQ)
  https://drive.google.com/file/d/1bNG2nEcqvKHAlMvuqJR0fMmmR4Ykq0JH/view

- ✓ ***Link* para realizar o *download* das produções em HQ**
  https://www.canva.com/design/DAGXrOFkyWc/o21VqsU-BCtkhq4RtGJjcA/edit?utm_content=DAGXrOFkyWc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nestes comentários finais, ressaltamos a relevância do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), que viabilizou este estudo na área de concentração em Linguagens e Letramentos. Fundamentado em estudos crítico-literários e metodológicos, o programa possibilitou o desenvolvimento da sequência didática aplicada nesta pesquisa.

Este trabalho, intitulado “Multimodalidade em Histórias em Quadrinhos: uma proposta de leitura e produção do gênero”, surgiu a partir do seguinte questionamento: como a multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades de leitura e produção textual em HQ com estudantes, aqui especificamente, do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Jardim Universitário de Alta Floresta, estado de Mato Grosso?

As atividades em sala de aula tiveram como intuito propiciar aos estudantes do 7º ano “A”, a partir da multimodalidade presente em Histórias em Quadrinhos, a compreenderem o gênero e produzirem narrativas multimodais em HQ. Para isso, utilizamos a plataforma digital *Pixton*, motivados pela leitura da obra *Escrituras animais* (2020), da escritora mato-grossense Marta Cocco.

Na aplicação desta pesquisa, o gênero discursivo nos possibilitou a realização de um trabalho dinâmico, mediante a aplicação de uma SD embasada em Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004). Além disso, oportunizou-nos a implementação de atividades diversificadas, distribuídas em sete módulos, nos quais contamos com a participação ativa de uma turma composta por 23 discentes comprometidos.

Como vimos, o trabalho com HQ em sala de aula pode proporcionar abordagens significativas, visto que esse gênero motiva o desenvolvimento da leitura e da escrita. Seus textos são atrativos e estimulantes, pois utilizam recursos visuais que enriquecem a leitura e a compreensão das narrativas. As HQ também podem contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos em relação às temáticas abordadas.

As produções finais foram operacionalizadas em duplas, com o intuito de aproveitar as habilidades de cada educando. As atividades, pautadas em estratégias socioemocionais, colaborativas e criativas, foram desenvolvidas com o auxílio da plataforma digital *Pixon.* Esse processo proporcionou um ambiente de aprendizagem prazeroso, favorecendo o desenvolvimento das habilidades relacionadas à criação de

personagens, à elaboração de diálogos, à construção de cenários e à socialização entre os pares e a turma ao longo da produção das HQ.

A obra de Marta Cocco (2020) permitiu aos envolvidos nesta pesquisa valorizar a literatura produzida em Mato Grosso, sobretudo a obra em tese, que dialoga diretamente com as produções em HQ. Tal aspecto facilitou a realização das atividades de produção textual pelos alunos participantes do estudo.

Na fase da produção final, os discentes demonstraram grande motivação para utilizar a plataforma digital. As duplas não apresentaram dificuldades no manuseio da ferramenta, tornando-se progressivamente mais independentes em seu uso. Foram criadas, como Produto Final, dez Histórias em Quadrinhos no formato de *e-book,* sendo nove desenvolvidas em duplas e uma individualmente.

A constatação do protagonismo dos estudantes na produção das HQ, através de uma ferramenta digital e tecnológica, representou uma experiência enriquecedora. Ao longo das atividades, observamos que o trabalho com o gênero textual HQ muito contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem. Os discentes desenvolveram habilidades de leitura, especialmente de gibis, além de aprimorarem a interpretação e a produção de HQ, conforme discutimos e anexamos nas notas de rodapés e no corpo deste trabalho.

Por fim, salientamos que essas atividades não apenas resultaram na criação do Produto Final dos alunos, mas também possibilitaram a elaboração do Caderno Pedagógico, apresentado no último capítulo desta dissertação. Os resultados obtidos demonstram o impacto positivo da proposta na formação dos estudantes e consolidam a importância das HQ como ferramenta pedagógica no ensino de leitura e escrita.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Cláudia Sales; BEZERRA, José Arimatea Barros. **Histórias em Quadrinhos na Educação**: possibilidades de uma prática. Fortaleza, CE: Eduece, 2021.

ANTUNES, Irandé. **Aula de português**: encontro e interação. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

AZEVEDO, Wagner. **Dicionário de onomatopeias e vocábulos expressivos**: registrados nas literaturas brasileira e portuguesa, em letras da MPB e nas histórias em quadrinhos. Foz do Iguaçu: Editora Moan, 2022.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. Os gêneros do discurso. *In*: BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Estética da criação verbal**. Tradução: Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011, p. 261-306.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador**: introdução à pesquisa qualitativa. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRASIL. Constituição. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais**: Ensino Fundamental - Língua Portuguesa. Brasília: SEF/MEC, 1998.

BRASIL. **Catálogo BNCC na prática:** equipe educacional FTD. 1. ed. São Paulo: FTD, 2018b.

BRASIL. Ministério da Educação**. Base Nacional Comum Curricular. Brasília**, 2018a. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 mar. 2023.

CAED. **Plataforma de Avaliação e Monitoramento da Educação do Mato Grosso**, 2024. Disponível em: https://avaliacaoemonitoramentomatogrosso.caeddigital.net/#!/pagina-inicial. Acesso em: 13 abr. 2024.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. *In*: CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995, p. 235-263.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1970.

COCCO, Marta Helena. **O Ensino da literatura produzida em Mato Grosso**. Cuiabá: Editora Cathedral, 2006.

COCCO, Marta Helena. **Escrituras animais**. Tangará da Serra, MT: Editora Gesto, 2020.

COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil**: história, teoria, análise: das origens

orientais ao Brasil de hoje. São Paulo: Quíron / Brasília: INL, 1981.

COLOMER, Teresa. **Andar entre livros**: a leitura literária na escola. São Paulo: Global Editora, 2007.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (org.). **Letramento Digital aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** 3. ed. Belo Horizonte: Caele: Autêntica, 2011.

COSSON, Rildo. **Letramento literário**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2009.

COSSON, Rildo. **Ciclo de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

CRUS, Solange Grequi. **Com tiras, no Ensino Fundamental, também se ensina e se aprende a ler e a escrever**. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Faculdade de Educação e Linguagem Programa de Pós-graduação Profissional em Letras, Universidade Estadual de Mato Grosso, Sinop, 2024. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1MWWwRbzkZdVpbAzJkU59bdBys_eooBDN/view Acesso em: 10 jun. 2023.

CUNHA, Marcia Borin da *et al*. Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 40, n. 40, p. 1-27, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/article/view/39442. Acesso em: 10 fev. 2024.

DIONISIO, Ana Paiva. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita (atividades). *In:* MARCUSCHI, Luiz Antonio; DIONISIO, Ana Paiva (org.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In*: DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard *et al*. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização: Roxane Helena Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004, p. 81-108.

EE JARDIM UNIVERSITÁRIO. **Projeto Político Pedagógico**: anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Alta Floresta, 2023.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

ERA UMA VEZ BRASIL... BRASIL. **Você sabia que existem diversos tipos de balões?** 2016. Disponível em: https://site.eraumavezbrasil.com.br/voce-sabia-que-existem-diversos-tipos-de-baloes/. Acesso em: 10 out. 2024.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FREITAS, Fabiana Martins; RODRIGUES, Jacinta Antônia Duarte. Letramento digital, multimodalidade e multiletramentos: desafios e caminhos possíveis para a

educação. **Revista Linhas**. Florianópolis, v. 23, n. 52, p. 304-323, maio/ago. 2022. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/20940/14626. Acesso em: 21 abr. 2024.

HEMAIS, Barbara. Multimodalidade: enfoque para o professor de ensino médio. **Janela de Ideias,** 2010. Disponível em: http://www.letras.pucrio.br/unidades&nucleos/JaneladeIdeias/biblioteca/B_Multimodalidade.pdf. Acesso em: 20 abr. 2024.

KERSCH, Dorotea Frank; COSCARELLI, Carla Viana; CANI, Josiane Brunetti. **Multiletramentos e multimodalidade:** ações pedagógicas aplicadas à linguagem. Campinas, SP: Pontes Editores, 2016.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. *In*: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

KLEIMAN, Angela. **Os significados do letramento**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1995.

KLEIMAN, Angela. **Oficina de leitura**: teoria e prática. Campinas, SP: Pontes Editores, 2001.

KLEIMAN, Angela. **Preciso "ensinar" o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever? Brasília: Ministério da Educação, 2005. (Coleção Linguagem e letramento em foco)

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça, ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender**: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2012.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça, ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever**: estratégias para produção textual sentido. São Paulo: Contexto, 2017.

LAJOLO, Marisa. **Literatura**: leitores e leitura. São Paulo: Moderna, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. *In*: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção do sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2010. p.13-67.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. São Paulo: Cortez, 2010.

MATENCIO, Maria de Lourdes Meirelles. **Leitura, produção de textos e a escola**. Campinas-SP: Mercado de Letras, 1994.

MATO GROSSO. Secretaria de Estado e Educação. **Documento de Referência Curricular de Mato Grosso**: Anos Finais do Ensino Fundamental. Cuiabá, 2018.

MIANI, Rosinaldo Antonio. **Charge**: elementos de teoria e subsídios para uma metodologia de análise. 1. ed. São Paulo: Editora Criativo, 2023.

MODERNA. **Aprova Brasil**: resultado do simulado 1. São Paulo: Moderna, 2024. Disponível em: https://solucoesmoderna.com.br/produto/aprova-brasil/. Acesso em: 13 abr. 2024.

MORAN, José Manuel. Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias. **Interações**, [*S. l.*], n. 9, p. 57-72, 2000. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/354/35450905.pdf. Acesso em: 10 jun. 2023.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7. ed. São Paulo: Papirus, 2004.

OLIVEIRA, Miguel Rodrigues. **As HQ como ferramentas de incentivo à leitura e à produção textual**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Faculdade de Educação e Linguagem Programa de Pós-graduação Profissional em Letras, Universidade Estadual de Mato Grosso, Sinop, 2015. Disponível em: https://portal.unemat.br/media/files/profLetrasSINOP/tccs/miguel_rodrigues_de_oliveira_luzia_aparecida_oliva_dos_santos_as_HQ_como_ferramentas_de_incentivo_a_leitura_e_a_producao_textual_2015.pdf. Acesso em: 10 jun. 2023.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Reflexão sobre ética e pesquisa. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, [*S. l.*], v. 5, n. 1, 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbla/a/Y5kbpyyLpSpMkKcwJRbDbZf/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 25 jun. 2023.

PASSARELLI, Lílian Ghiuro. **Ensino e correção na produção de textos escolares**. São Paulo: Telos, 2012.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos**: definições, elementos e gêneros. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PONTE, José Camelo. **Leitura**: identidade e inserção social: biopsicoética e educação. São Paulo: Paulus, 2007.

RAMA, Angela *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2016.

RAMOS, Paulo. **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais**: leitura e produção. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

RIBEIRO, Jucélia Oliveira Borges. **História em quadrinhos**: uma possibilidades de alfabetização e construção do gosto e do hábito de ler. 2022. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Faculdade de Educação e Linguagem Programa de Pós-graduação Profissional em Letras, Universidade Estadual de Mato Grosso, Sinop, 2022. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1tgCZziEqMquhkt3G0bR6x9r4LgahtN7m/view. Acesso em: 10 jun. 2023.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. *In*: ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICS. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Pedagogia dos Multiletramentos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

SANTOS NETO, Elydio de; SILVA, Marta Regina Paulo da. **Histórias em quadrinhos e práticas educativas:** os gibis estão na escola, e agora? São Paulo: Criativo, 2015.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. *In*: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim (org.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

SILVA, Cleonice Fernandes. **Processo de autoria**: o uso da ferramenta digital pixton na produção do gênero História em quadrinhos. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Faculdade de Educação e Linguagem Programa de Pós-graduação Profissional em Letras, Universidade Estadual de Mato Grosso, Sinop, 2015. Disponível em:https://portal.unemat.br/media/files/profLetrasSINOP/tccs/cleunice_fernandes_da_silva_tania_pitombo_de_oliveira_processo_de_autoria_o_uso_da_ferramenta_digital_pixton_na_producao_do_genero_historia_em_quadrinhos_2015.pdf. Acesso em: 10 jun. 2023.

SILVA, Elizabeth Maria da; ARAÚJO, Denise Lino de. Letramento: um fenômeno plural. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, n. 12, n. 4, p. 681-698, 2012.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte, Autêntica, 2001.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de Leitura**. *6*. ed. Porto Alegre: Artmed, 1996.

SOUZA, Renata Junqueira de; FEBA, Berta Lúcia Tagliari (org.). **Leitura literária na escola**: reflexões e propostas na perspectiva do letramento. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011.

STEINER, George; GUIMARÃES, Júlio Castañon. **Extraterritorial**: a literatura e a revolução da linguagem. Companhia das letras, 1990.

TARDIF, Maurice. **Saberes Docentes e Formação Profissional***.* 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

THIOLLENT, Michael. **Pesquisa-Ação nas Organizações**. São Paulo: Cortez, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização”

necessária. *In*: RAMA, Angela *et al.* 3. ed. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006, p.31-64.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.