HQs DIGITAIS COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Autor(res)

Odete Sidericoudes
Francielle Goulart Pereira

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs), tradicionalmente associadas ao universo do entretenimento encontram espaço no campo educacional como recursos didáticos capazes de potencializar aprendizagens significativas. No contexto contemporâneo, marcado pela presença constante das tecnologias digitais, a Educação Básica é desafiada a integrar essas ferramentas às práticas pedagógicas, de modo a torná-las mais dinâmicas, criativas e alinhadas à realidade dos estudantes.
Diante disso, surge a questão norteadora deste estudo: Como as histórias em quadrinhos digitais podem ser utilizadas na prática docente como ferramenta de aprendizagem significativa, alinhada às competências da BNCC? A relevância deste estudo se justifica pela necessidade de aproximar a prática escolar da cultura digital presente no cotidiano dos estudantes, promovendo não apenas a alfabetização tecnológica, mas também o desenvolvimento de competências previstas na Base Nacional Comum Curricular.

Objetivo

Este estudo tem como objetivo analisar as contribuições dos editores de histórias em quadrinhos digitais como recursos pedagógicos inovadores na Educação Básica, destacando seu potencial de promover aprendizagens significativas e seu alinhamento às competências previstas na BNCC.

Material e Métodos

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de caráter documental, conforme descrito por Gil (2008), com foco na análise das práticas pedagógicas inovadoras implementadas na Educação Básica, especialmente no que se refere ao uso de tecnologias digitais, como editores de histórias em quadrinhos.
A metodologia baseou-se na análise da BNCC (2018), bem como em estudos teóricos sobre o uso de tecnologias no contexto escolar, com base em autores como Habowski e Conte (2020) e Andrade et al. (2016), que evidenciam a relevância da integração de recursos digitais para a promoção de aprendizagens significativas. Nesse sentido, os editores de histórias em quadrinhos digitais foram considerados exemplos de ferramentas pedagógicas inovadoras em análise.
Para a análise, foram definidos critérios que privilegiaram documentos oficiais e produções acadêmicas sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de linguagens, com ênfase na aplicação de editores de histórias em quadrinhos, assegurando a relevância das referências. O material selecionado foi examinado sob uma perspectiva

crítico-interpretativa, buscando identificar convergências entre os fundamentos teóricos e as orientações da BNCC (2018). Essa abordagem permitiu compreender de que modo os editores de HQs digitais podem ser integrados à prática pedagógica na Educação Básica, evidenciando suas potencialidades no processo de ensino e aprendizagem.

Resultados e Discussão

Segundo Habowski e Conte (2020), as HQs digitais promovem uma leitura híbrida e multimodal, ao explorar recursos como som, animação, hipertexto e interatividade, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem. Essa abordagem possibilita experiências mais dinâmicas, nas quais os estudantes podem explorar múltiplas linguagens e construir diferentes significados. Para os autores:

As HQs, assim como as tecnologias, são um recurso que ajuda a explorar a criatividade e a imaginação dos estudantes, despertando cada vez mais o interesse em ler, criar e estudar. Por ser uma leitura prazerosa, acaba gerando a sensação de que ela está distanciada das atividades curriculares, o que não condiz com a realidade (Habowski e Conte, 2020, pg. 293).

Ademais, os autores apontam que a integração das tecnologias digitais às HQs potencializa a construção de narrativas visualmente atraentes e interativas, o que facilita o envolvimento dos estudantes com os conteúdos educativos, além de estimular a criatividade, o pensamento crítico e a compreensão de diferentes contextos culturais e sociais.

Andrade et al. (2016) evidencia-se que os editores de histórias em quadrinhos podem integrar tecnologias digitais à prática pedagógica ao disponibilizar ferramentas online gratuitas, como o Pixton, que apresentam interface intuitiva e multiplataforma, favorecendo a autoria digital dos estudantes.

Além disso, Andrade et al. (2016) ressalta a relevância de explorar a linguagem icônica dos quadrinhos, caracterizada pela combinação de elementos visuais e verbais. Essa abordagem estimula a autoria e o letramento por meio da criação de tirinhas digitais, promovendo o contato dos estudantes com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) de forma lúdica e educativa.

Portanto, os editores de HQs digitais configuram-se como recursos pedagógicos capazes de ampliar as práticas educativas ao oferecer ferramentas acessíveis e interativas, que incentivam a autoria, a leitura, a interpretação e a expressão digital, sobretudo em contextos da Educação Básica.

A BNCC aborda conceitos fundamentais para o ensino de linguagens, como a produção de textos multimodais, o uso de ferramentas digitais para criação e edição de conteúdos audiovisuais, e a promoção de práticas colaborativas e criativas com mídias digitais. Esses referenciais permitem concluir que os editores de histórias em quadrinhos podem integrar tecnologias digitais às práticas pedagógicas por meio de recursos como edição de imagens, vídeos, memes, gifs e outros aplicativos que possibilitam a criação, edição e circulação de HQs digitalmente. Ademais, a produção colaborativa e a análise crítica dos conteúdos digitais estão diretamente alinhadas às habilidades e competências previstas na BNCC para o ensino fundamental.

A BNCC (2018, pg. 70) “procura contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia”. Portanto, o documento fornece uma base sólida para orientar o uso pedagógico de recursos digitais, possibilitando a integração de ferramentas como os editores de histórias em quadrinhos no processo de ensino e aprendizagem, de maneira a favorecer a construção de conhecimentos significativos pelos estudantes.

Conclusão

A análise realizada demonstra que os editores de HQs representam recursos pedagógicos relevantes para a

Educação Básica. Essas ferramentas potencializam práticas de leitura multimodal, incentivam a autoria criativa e colaborativa, além de promover o engajamento dos estudantes com conteúdos curriculares alinhados às competências estabelecidas na BNCC. Sua utilização contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a expressão digital e a compreensão de diferentes linguagens, favorecendo a aproximação da escola à cultura digital.

Referências

ANDRADE, Rossana; PLÁ, Jessica Balbinot; IRIBAREM, Joice Balbuena; RAPKIEWICZ, Clevi; BENVENUTI, Juçara. Histórias em quadrinhos digitais: trabalho interdisciplinar promovendo autoria na EJA. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (XXII); CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (V), 2016, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: UFRGS, 2016. Disponível em:http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/wie/article/view/6641. Acesso em: 24 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 ago. 2025.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: http://www.feata.edu.br/downloads/revistas/economiaepesquisa/v3_artigo01_globalizacao.pdf. Acesso em: 24 ago. 2025.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. Contribuições das histórias em quadrinhos digitais às práticas educativas. [S.l.], 2020. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/view/36996. Acesso em: 24 ago. 2025.