

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA EXPERIÊNCIA UTILIZANDO PLATAFORMAS DIGITAIS COMIC BOOKS: AN EXPERIENCE USING DIGITAL PLATFORMS

Suzana Gilioli da Costa Nunes

Doutora em Administração de Empresas pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Docente do Mestrado em Model Computacional da Universidade Federal do Tocantins - UFT, em Gestão de Políticas Públicas e Administração Pública/PROFIAP.

Gentil Veloso Barbosa

Doutor em Engenharia de Sistemas e Computação pela Universidade do Rio de Janeiro - UFRJ. Professor Associado da e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Modelagem Computacional de Sistemas da Universidade Federal do Tocantins - UFT.

Glauciene da Mota Barros Caetano

Graduada em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura pelo Centro Universitário Luterano de Palmas, Bacharel em Direito pela Universidade Católica do Tocantins, Pós-Graduada em Secretariado Executivo pela Uninter.

Lídia Miranda Labre Bastos

Graduada em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa e Literatura pelo Centro Universitário Luterano de Palmas. Pós-graduada em Gestão e Auditoria na Administração Pública e em Gestão, Orientação e Supervisão Escolar.

Resumo

O presente artigo propõe uma reflexão crítica e metodológica acerca da integração de tecnologias digitais ao processo de ensino-aprendizagem, por meio da utilização de histórias em quadrinhos digitais criadas com o auxílio de ferramentas de Inteligência Artificial. Fundamentado em uma abordagem qualitativa, exploratória e aplicada, o trabalho tem como produto, uma cartilha pedagógica destinada aos educadores da Educação Básica, com o objectivo de ampliar as possibilidades didáticas em sala de aula. A escolha das histórias em quadrinhos se justifica por seu carácter lúdico, narrativo e acessível, capaz de favorecer

a interdisciplinaridade, a criatividade e o protagonismo discente. Assim, ao apresentar plataformas como *Canva*, *AI Comic Factory* e *Storyboard That*, a cartilha actua como instrumento prático e teórico que orienta o uso pedagógico de ferramentas digitais acessíveis. Mais do que um manual técnico, a proposta configura-se como uma práxis filosófica e educativa, que visa não apenas ensinar o uso de tecnologias, mas também inspirar uma educação crítica, criativa e alinhada às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse sentido, o artigo evidencia a relevância de práticas educativas que reconheçam as demandas do século XXI e promovam, por meio da narrativa visual, uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Palavras-chave: Educação. Quadrinhos. Metodologia. IA.

Abstract

This article proposes a critical and methodological reflection on the integration of digital technologies into the teaching and learning process through the use of digital comics created with the aid of Artificial Intelligence tools. Based on a qualitative, exploratory, and applied approach, the paper develops a pedagogical guide aimed at educators in Basic Education, with the objective of expanding didactic possibilities in the classroom. The choice of comics is justified by their playful, narrative, and accessible nature, which fosters interdisciplinarity, creativity, and student protagonism. Thus, by presenting platforms such as Canva, AI Comic Factory, and Storyboard That, the guide serves as both a practical and theoretical tool that guides the pedagogical use of accessible digital tools. More than just a technical manual, the proposal is framed as a philosophical and educational praxis that aims not only to teach the use of technologies but also to inspire a critical, creative, and aligned to the Base Nacional Comum Curricular – BNCC. In this sense, the article highlights the relevance of educational practices that acknowledge the demands of the 21st century and promote, through visual narrative, meaningful and contextualized learning.

Keywords: Education. Comics. Methodology. AI.

Introdução

A contemporaneidade é marcada por uma nova forma de olhar para o mundo: uma visão mediada pelas tecnologias, a qual possui aspectos positivos e negativos. Por um lado, pode ampliar a experiência no e do mundo; por outro, pode também fragmentá-la. Embora as pessoas estejam mais conectadas e com uma qualidade de vida aparentemente maior, a rapidez e o volume de informações mediados pela tecnologia acabam por distorcer a percepção global: o mundo é visto em pedaços – vídeos curtos, redes sociais, entre outros. Segundo a obra *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (1985), do filósofo Vilém Flusser (1920-1991), essa hiperconectividade dificulta a capacidade humana de construir uma visão coerente do mundo. No espaço escolar, não é diferente: cada vez mais, encontram-se estudantes dependentes de aparatos tecnológicos que mediam não apenas a realidade, mas também a forma como aprendem sobre os diversos sectores da vida. Observa-se uma constante distração, dificuldade de leitura conceitual e de articulação interdisciplinar entre os componentes curriculares. Nesse sentido, uma vez que não há como escapar das tecnologias – as quais adquiriram um carácter quase onipresente na sociedade actual –, é necessário que novas estratégias sejam pensadas e desenvolvidas, pois, como já afirmava Flusser no fim da década de 1980, não há mais como voltar atrás, apenas brincar ou sabotar os jogos e programas a favor da humanidade (FLUSSER, 2008).

É a partir dessa perspectiva que este artigo se orienta: propor uma metodologia que torne possível utilizar a tecnologia como ferramenta de ensino-aprendizagem, de modo que, por meio dela, também se construa uma nova forma de adentrar a educação nessa realidade tecnológica. Pensando no público a ser atingido – os estudantes da Educação Básica – e considerando a relação que mantêm com os smartphones, bem como as principais dificuldades enfrentadas pelos professores em sala de aula, as histórias em quadrinhos foram escolhidas como eixo dessa metodologia.

A escolha das histórias em quadrinhos deve-se ao seu carácter lúdico, à disponibilidade tanto física quanto digital, e à linguagem acessível e ilustrativa. No entanto, sabe-se que criar uma história em quadrinhos envolve conhecimentos sobre desenho quadro a quadro, diagramação, desenvolvimento de roteiros, entre outros. É diante dessa dificuldade que surge a inovação: a criação de histórias em quadrinhos por meio de ferramentas de Inteligência Artificial. Em um primeiro momento, a proposta é voltada aos docentes da Educação Básica, mas, posteriormente, pode ser estendida à criação de histórias pelos próprios estudantes – o que possibilitaria conectar os fragmentos de informação aos quais estão expostos diariamente. Tal proposta revela-se extremamente relevante, pois, segundo o filósofo

francês Paul Ricoeur (1913-2005), em sua obra *Tempo e Narrativa* (1983), é por meio da narratividade, isto é, da conexão lógica entre os factos passados, presentes e futuros que os sujeitos são capazes de experienciar, compreender e ressignificar os acontecimentos do mundo (RICOEUR, 2010, p. 9). Nesse sentido, além de uma metodologia pedagógica, o recurso pode constituir uma práxis filosófica, conduzindo os sujeitos à acção efectiva. Assim, torna-se evidente que a produção de quadrinhos em ambiente digital favorece o diálogo interdisciplinar e a integração de múltiplas áreas do conhecimento, e que, por meio dessa convergência, amplia as possibilidades de construção de saberes, especialmente em um contexto educacional que exige a superação de abordagens fragmentadas.

Como produto das discussões e reflexões aqui propostas, foi desenvolvida uma cartilha direccionada aos professores da Educação Básica, contendo o passo a passo de como utilizar essas ferramentas na criação de histórias em quadrinhos, com vistas à aplicação dessa metodologia de ensino-aprendizagem em sala de aula – independentemente do componente curricular. A cartilha apresenta brevemente a origem das histórias em quadrinhos, as características que as tornam específicas – como os balões de fala, as expressões, entre outros elementos –, a relação entre o ensino escolar e os quadrinhos, e, no seu núcleo central, a apresentação de plataformas digitais que auxiliam na criação dessas histórias. Considerando que nem todos os educadores dominam técnicas de ilustração, a Inteligência Artificial torna-se um recurso fundamental, já que, a partir de algoritmos e comandos, as próprias plataformas dão vida às narrativas. As ferramentas escolhidas – Canva, AI Comic Factory e Storyboard That – destacam-se pela possibilidade de conjugar criatividade, interatividade e ludicidade. Mais do que a simples utilização de recursos digitais, essa proposta insere-se em uma pedagogia que valoriza o protagonismo estudantil, a interdisciplinaridade e o desenvolvimento integral, conforme estabelecido nos pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Portanto, o presente artigo apresenta um breve panorama da história dos quadrinhos – com ênfase em seu desenvolvimento no Brasil –, a proposta da BNCC quanto à utilização de tecnologias digitais nas escolas, bem como a metodologia e o processo de desenvolvimento da cartilha pedagógica. Ao incorporar essas plataformas digitais em atctividades educacionais, os professores constroem um ambiente que promove não apenas o respeito à diversidade de formas de expressão, mas também uma educação transformadora, alinhada às demandas do século XXI.

A história em quadrinhos

As histórias em quadrinhos (HQs) emergiram no final do século XIX como uma forma híbrida de comunicação, combinando elementos visuais e textuais para criar narrativas dinâmicas. Influenciadas por tradições de ilustração, caricatura e jornalismo, as HQs começaram a ganhar popularidade por meio de tiras publicadas em jornais e revistas. O advento da imprensa no século XIX foi crucial para essa expansão, pois possibilitou a produção e distribuição em massa. Nos Estados Unidos, por exemplo, personagens como *The Yellow Kid* (1895) e *Superman* (1938) marcaram o início do que viria a ser uma indústria consolidada, com um mercado crescente e cada vez mais diversificado. De acordo com Scott McCloud (1993), as HQs são uma forma de “meta-média”, ou seja, uma arte que incorpora e entrelaça múltiplos elementos, como a sequência de imagens, o texto e o ritmo, criando uma nova linguagem de comunicação.

A partir do século XX, as HQs passaram a se consolidar não só como uma forma de entretenimento popular, mas também como uma linguagem artística e literária. No Brasil, marcada por influências estrangeiras e por uma forte adaptação às características locais, as HQs tomaram contornos próprios a partir da década de 1930, com a popularização de revistas de humor e aventura, como *O Tico-Tico* (1905), que, embora voltadas ao público infantil, possuíam uma capacidade de mobilizar diferentes códigos culturais e sociais, antecipando as possibilidades de experimentação gráfica. Com o surgimento de revistas e jornais voltados exclusivamente para esse formato, as HQs começaram a se consolidar de maneira autêntica, em que nomes como Monteiro Lobato (1882-1948) e Maurício de Sousa (1935 - actual), ajudaram a popularizar o gênero no país. Posteriormente, na década de 1950, com a era de ouro das HQs brasileiras, surgiram revistas como *A Turma do Pimentinha* e *O Vigilante Rodoviário*, que estabeleceram uma forte conexão com o público jovem.

Na década de 1980, o mercado das HQs no Brasil atravessou um novo ciclo de transformações com o surgimento das *graphic novels* e com a maior valorização da produção autoral. Autores como, por exemplo, Laerte Coutinho (1951-actual) passaram a ter destaque com suas narrativas mais críticas e voltadas para temas sociais e políticos, conferindo identidade própria para as HQs brasileiras. Dessa forma, as HQs no Brasil evoluíram de um simples passatempo para um campo complexo de estudo, valorizando a produção nacional e promovendo uma rica troca entre as influências internacionais e as questões culturais brasileiras.

Mas, é com Mauricio de Sousa que os quadrinhos ganharam um espaço de criação de narrativas que transcendem o entretenimento infantil e adentram também o campo da educação. Com sua série *Turma da Mônica*, lançada em 1963, Mauricio de Sousa construiu um diálogo com gerações de leitores, pois suas histórias, embora voltadas para um público infantojuvenil, abordam questões universais como amizade, coragem, respeito às diferenças e ética, tornando-se um instrumento relevante no processo de formação de valores nas crianças. A simplicidade e clareza de suas tramas, aliadas a personagens carismáticos e bem delineados, garantiram a continuidade de sua obra, que se expandiu para livros, filmes, peças de teatro e até mesmo quadrinhos em outras mídias. Ademais, seu trabalho foi crucial para o reconhecimento das HQs como um veículo importante para a educação no Brasil, sendo frequentemente utilizado em salas de aula.

Portanto, nota-se que as histórias em quadrinhos, enquanto expressão cultural e artística, refletem não apenas as transformações sociais e políticas de uma época, mas também os movimentos estéticos que marcam cada período histórico. Falar desse contexto é trabalhar não só a história, bem como as linguagens e reflexões envolvendo a sociedade contemporânea, logo, fica nítida a grande possibilidade transformar essa técnica de narrativa visual em uma metodologia de ensino-aprendizagem de diversos objectos de conhecimento.

Da utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula

De acordo com Sonia Bibe Luyten (1985), a linguagem dos quadrinhos, quando bem utilizada, pode ser uma aliada do ensino, uma vez que a união do texto à ilustração esclarece melhor conceitos abstratos. Para o pedagogo Aziz Abrahão (1977), a história em quadrinhos pode ser um grande veículo de aprendizagem, pois não apenas é capaz de atingir uma finalidade instrutiva, bem como “[...] consegue preencher uma finalidade educativa por um desenvolvimento de ordem psicopedagógica, isto é, dos processos mentais e do interesse pela leitura.” (*Apud Moya*, 1977, p. 147). Aqui chega-se a uma questão fundamental: o incentivo e desenvolvimento da leitura, um dos grandes gargalos presentes na educação brasileira.

Segundo Santos (2001), no Brasil há diversos processos que desencadeiam essa dificuldade e por vezes desinteresse pela leitura: economia, uma vez que uma parcela da população não tem poder aquisitivo para adquirir livros; e política, já que o investimento financeiro é até aplicado, porém deixa a desejar na qualidade. Mas, se fosse somente isso, como explicar o baixo desempenho dos estudantes advindos de classes sociais mais privilegiadas? Nota-se portanto que a questão da leitura está ligada também ao

factor cultural do país. Nesse sentido, é relevante considerar o papel da escola como mediadora no processo de letramento, sobretudo em contextos marcados por desigualdades. Como observa Freire (1987), a leitura do mundo precede a leitura da palavra, e educar é permitir que o sujeito compreenda criticamente seu contexto e o transforme. Assim, ao integrar os quadrinhos como mediadores da leitura, o educador pode conectar os conteúdos escolares às vivências dos estudantes, promovendo maior engajamento e sentido à aprendizagem.

Alguns estudiosos creditam às novas tecnologias digitais o aumento no desinteresse pela leitura, porém, como destacado anteriormente, estas possuem carácter ambíguo. Há de se notar pela vivência e escuta dos docentes actuautes a dificuldade dos estudantes em manter o foco e atenção nas actividades e dispersão em sala de aula causadas pelo uso dos aparelhos, etc. Porém, como destacado anteriormente por Flusser, não há como evitá-las: os aparelhos são estruturas que não apenas produzem imagens e informações, mas também moldam a maneira como os sujeitos percebem e constroem a realidade. Logo, ao serem introduzidas no processo educativo, essas tecnologias não devem ser tratadas como instrumentos neutros, mas como dispositivos culturais que demandam leitura crítica. A HQ, ao articular imagem e narrativa, pode se tornar uma ferramenta estratégica para desautomatizar o olhar e fomentar a interpretação activa dos estudantes diante das mídias contemporâneas.

Sendo assim, o que pode ser feito é aprender a manipulá-las em favor da educação. Na perspectiva deste artigo, mais uma vez, destaca-se o uso dos quadrinhos: na medida em que a literatura em quadrinhos é articulada narrativamente em quadros sequencialmente lógicos, esta exige maior participação e astúcia do leitor, que terá que preencher alguns momentos não mostrados nas imagens, ou nos efeitos visuais e sonoros das cenas. Em outras palavras, exige maior concentração, pois é também uma leitura imaginativa, que depende da interpretação do sujeito, e sendo assim, pode ganhar várias interpretações.

Ainda assim, sabe-se que os estudantes também tornaram-se tediosos e ansiosos: uma espera infinita por um novo vídeo, uma nova mensagem, um novo *post*, etc. Segundo o filósofo brasileiro Rodrigo Duarte (2013) a espera é determinada pelos aparelhos. A partir do ano de 2015, o acesso à informação disparou de forma jamais imaginada: tem-se acesso a tudo, porém de forma rápida e superficial. Nesse sentido, a BNCC incluiu a educação digital como uma de suas competências gerais, em resposta às profundas transformações tecnológicas que impactam a forma como as pessoas aprendem, se comunicam e participam da sociedade. Essa competência busca garantir que os estudantes desenvolvam uma

compreensão crítica e ética das tecnologias digitais, utilizando-as de maneira responsável, criativa e segura em diferentes contextos. Ao reconhecer que o letramento digital é fundamental para o exercício da cidadania no século XXI, a BNCC propõe integrar essas habilidades ao currículo desde as etapas iniciais da educação básica, preparando os alunos não apenas para o uso técnico das ferramentas, mas também para uma atuação consciente e crítica no ambiente digital.

Portanto, para unir o uso da tecnologia pelos estudantes, usá-la como ferramenta educativa, realizou-se uma busca por plataformas digitais que desenvolvessem histórias em quadrinhos por meio de *prompts* ou comandos em IA, visto que nem todos os docentes possuem habilidades técnicas de ilustração e criação de conteúdo em visual. Ao final da busca, destacou-se três ferramentas, as quais serão trabalhadas no tópico seguinte. Ao introduzir os quadrinhos como recurso pedagógico, não só explorar o potencial estético ou narrativo dessas ferramentas, mas também criar um espaço onde conteúdos curriculares sejam ressignificados de maneira atrativa e acessível. Por meio dessas plataformas, os estudantes não apenas poderão assimilar conteúdos, bem como poderão os reinterpretar e reconstruir, exercitando assim, sua capacidade de compreender e produzir sentidos. Logo, a relevância dessa abordagem pedagógica reside na capacidade de articular o mundo da cultura digital às demandas educativas.

A mediação docente, nesse contexto, é essencial: cabe ao professor não apenas apresentar os recursos tecnológicos, mas também propor usos criativos e pedagógicos que estimulem a autoria e o pensamento crítico. O desafio não está na tecnologia em si, mas em como ela é integrada ao processo de ensino-aprendizagem. Quando o professor assume uma postura de curador e provocador de experiências, o uso das HQs digitais se transforma em uma prática formativa, capaz de desenvolver competências cognitivas, afectivas e sociais.

Seymour Papert (1928-2016), matemático e educador sul-africano de grande relevância para o contexto da educação e tecnologia, assim como Flusser, argumenta que o uso de tecnologias na educação deve permitir que os aprendizes se tornem criadores, não meros consumidores, isto é, que os sujeitos sejam capazes de projectar suas ideias, construir narrativas e explorar diferentes dimensões do conhecimento (Elias, C., Lemos, A., 2024). Nesse sentido, ao utilizar plataformas digitais para criar narrativas, os estudantes não apenas dominam uma tecnologia, mas também são instigados a questionar e reinterpretar o mundo que os cerca.

Do desenvolvimento da cartilha

A elaboração da cartilha foi fundamentada em uma abordagem qualitativa, exploratória e aplicada, visando ao desenvolvimento de um material instrutivo que orientasse educadores na utilização de plataformas digitais para a criação de histórias em quadrinhos com finalidades pedagógicas. Nesse sentido, o processo metodológico foi dividido em três etapas principais: pesquisa teórica, selecção de ferramentas e produção do material.

Na primeira etapa, realizou-se uma revisão bibliográfica sobre o uso de tecnologias digitais no ensino, com ênfase nas possibilidades de integração com a prática pedagógica. Foram consultados documentos normativos, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que serviram de base para alinhar os objectivos da cartilha às competências gerais e específicas do currículo escolar. Também foram considerados autores e estudos relevantes que discutem a inserção da tecnologia no meio educacional, como os já citados neste artigo, com o objectivo de embasar teoricamente a abordagem proposta e destacar as dimensões criativa, interativa e reflexiva do uso das tecnologias.

Na etapa seguinte, realizou-se uma pesquisa de plataformas que auxiliam na criação de histórias em quadrinhos por meio da inteligência artificial. Para seleccionar as ferramentas que irão compor a cartilha, foram considerados critérios como acessibilidade, interface amigável, recursos pedagógicos disponíveis e potencial de criação de HQs de forma prática e criativa. Após a pré-selecção, cada ferramenta foi analisada quanto às suas funcionalidades, vantagens e limitações, sempre considerando a aplicabilidade por educadores com domínio tecnológico do nível básico ao avançado. Nesse contexto, foram seleccionadas as plataformas *Canva*, *AI Comic Factory* e *Storyboard That*. É importante ressaltar que a proposta da cartilha é ser, além de visual e ilustrativa, acessível em sua linguagem, atendendo, na medida do possível, às exigências técnicas e pedagógicas dos profissionais da educação.

A terceira etapa foi dedicada à produção da cartilha propriamente dita. Nesse momento, elaborou-se o design e a estrutura do material, que foi esboçado da seguinte forma:

Estética: Inspirada em histórias em quadrinhos e no estilo “comics” dos anos 90.

Estrutura: Capa, contracapa, sumário, introdução, apresentação, objectivos e público-alvo, seguidos pelos cinco capítulos organizados assim: Capítulo 1: Ensinar histórias em quadrinhos utilizando plataformas digitais; Capítulo 2: Inclusão e função social; Capítulo 3: Origens das histórias em quadrinhos

e a caracterização dos balões; Capítulo 4: Tipografia: letras, formatos e cores utilizados nas HQs; e Capítulo 5: A escolha da plataforma – exemplos práticos e passo a passo.

Encerramento com a conclusão, referências e capa de fundo com informações autorais de uso.

Por fim, foi necessária a contratação de serviços de diagramação a fim de garantir maior qualidade visual ao material que, do nosso ponto de vista, possui potencial para publicação e uso efectivo por profissionais da educação. A cartilha foi revisada e organizada para contemplar, além dos tutoriais, sugestões práticas de actividades pedagógicas e reflexões teóricas sobre o uso das HQs digitais no ensino, demonstrando uma combinação que visa não apenas orientar o uso técnico das ferramentas, mas também inspirar educadores a explorar as múltiplas possibilidades pedagógicas das narrativas visuais.

Além da função instrumental, a cartilha se propõe a ser uma ferramenta crítica, que fomente nos professores a autonomia para adaptar as tecnologias ao seu contexto de ensino. A abordagem passo a passo visa justamente romper com a percepção de que o uso de inteligência artificial em sala de aula é inacessível ou complexo demais. Ao contrário, busca-se apresentar um caminho didático e acessível para que o docente possa experimentar, errar, recriar e, sobretudo, inovar suas práticas pedagógicas.

Ademais, a produção da cartilha reflete um compromisso com a formação continuada de professores, ao oferecer um recurso que dialoga com os desafios contemporâneos da educação e com o perfil dos estudantes da cultura digital. O uso das HQs digitais, integradas às plataformas de IA, não apenas estimula a criatividade e o engajamento dos estudantes, mas também contribui para o desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a comunicação multimodal e a autoria. Assim, a cartilha se apresenta como uma ponte entre a tradição pedagógica e as demandas emergentes da educação do século XXI.

Conclusão

A cartilha desenvolvida neste trabalho não se limita a ser um repositório de instruções técnicas para o uso de plataformas digitais, mas se configura como uma proposta formativa que reflete sobre os desafios contemporâneos do fazer pedagógico. Ao reconhecer as histórias em quadrinhos como dispositivos culturais potentes, capazes de articular imagem, texto e linguagem tecnológica, o material propõe uma reconfiguração do espaço escolar, no qual o educador deixa de ser mero transmissor de conteúdo para assumir o papel de mediador crítico, curador de experiências e instigador da autonomia estudantil.

Nesse sentido, o projecto responde a uma urgência da educação contemporânea: a de aproximar-se das linguagens juvenis e das práticas socioculturais mediadas pelas tecnologias, sem perder de vista a intencionalidade pedagógica e o compromisso com a formação integral. Como discutido nos tópicos anteriores, especialmente à luz de pensadores como Freire, Flusser e Papert, ensinar não é apenas informar, mas criar condições para que o estudante interprete o mundo e actue nele de forma consciente. A HQ digital, ao integrar o pensamento visual, o letramento crítico e o uso criativo da tecnologia, possibilita essa articulação entre saber e fazer, entre linguagem e a acção.

O desenvolvimento da cartilha foi orientado por princípios de acessibilidade, clareza e a aplicabilidade, respeitando a diversidade de perfis docentes presentes nas redes públicas de ensino. Ao mesmo tempo, o material reconhece que o simples fornecimento de ferramentas não garante sua eficácia pedagógica – é a intencionalidade do educador e a sua abertura ao diálogo com as novas práticas culturais que darão sentido ao uso das HQs digitais. Assim, a cartilha actua também como convite à experimentação, à autoria e à ressignificação das práticas docentes, propondo-se como instrumento de formação contínua.

Contudo, é imprescindível reconhecer os limites materiais e estruturais que permeiam grande parte das escolas brasileiras, especialmente nas regiões mais vulnerabilizadas, como as comunidades indígenas, rurais e interioranas do Tocantins. A proposta aqui apresentada, embora viável em contextos com infraestrutura tecnológica mínima, ainda esbarra nas desigualdades históricas de acesso à internet, equipamentos e formação continuada. Diante disso, este trabalho reforça a necessidade de políticas públicas comprometidas com a democratização dos recursos educacionais e com a justiça social, pois só assim a inovação poderá se efectivar de maneira equânime.

Com o objectivo de ampliar o alcance e facilitar o acesso ao material desenvolvido, apresenta-se a seguir a cartilha digital gratuitamente por meio do link: <https://drive.google.com/drive/folders/1iZMNBGUZXlry7263hQLTvPokZXig1ibt?usp=sharing>, a fim de estimular sua apropriação crítica por educadores de diferentes contextos. Almeja-se ainda, que essa abertura favoreça a criação de redes colaborativas de aprendizagem, nas quais o uso das HQs digitais se torne parte de um movimento maior de inovação curricular e inclusão pedagógica.

Conclui-se, portanto, que a cartilha, mais do que um produto didáctico, é uma manifestação do compromisso com uma educação transformadora, situada e humanizadora. Ao integrar as histórias em quadrinhos ao universo digital, promove-se não apenas uma nova estética do ensinar, mas também um novo *ethos* pedagógico, onde o conhecimento é construído em diálogo com o mundo vivido dos sujeitos.

A formação crítica, criativa e ética passa, então, a ser o eixo central de uma proposta educativa que visa não apenas preparar para o futuro, mas intervir no presente com consciência e propósito.

Referências

- BARBOSA, A. (2009). Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula. São Paulo, SP: Contexto, 3ª edição.
- CIRNE, M.; MOYA, Á. BARROS, O. (2002). A Literatura em Quadrinhos no Brasil. São Paulo, SP: Nova Fronteira.
- CIRNE, M. BUM! (1970). A Explosão Criativa dos Quadrinhos. Rio de Janeiro, RJ: Vozes.
- ELIAS, C. LEMOS, A. (2024). "AS PREMISSAS CONSTRUCIONISTAS DE SEYMOUR PAPERT E A COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: O QUE O PASSADO NOS ENSINA?". Disponível em: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.9231>. Acesso em: 12 mar. 2025.
- FLUSSER, V. (2008). O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo, SP: Annablume.
- FREIRE, P. (1987). A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. São Paulo, SP: Cortez.
- LUYTEN, S. B. (1985). História dos quadrinhos no Brasil. São Paulo, SP: Editora Brasiliense.
- MEC. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 18 jun. 2024.
- McCLOUD, Scott (2005). Desvendando os quadrinhos. (Tradução de Understanding Comics: The Invisible Art, 1993). São Paulo, SP: M. Books.
- RICOEUR, P. (2010). Tempo e narrativa. Trad. de Claudia Berliner – revisão da tradução de Márcia Valéria Martinez de Aguiar. São Paulo, SP: Martins Fontes, Tomo I.
- SANTOS, R. E. (2001). História em quadrinhos na educação nacional. São Paulo, SP: Umes.