



**PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E**  
**TECNOLÓGICA**  
*MESTRADO PROFISSIONAL*  
Instituição Associada  
IFFluminense – Centro de Referência

A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO  
TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS

GEIZA LESSA SOBRAL DA CONCEIÇÃO

MACAÉ - RJ

2023

GEIZA LESSA SOBRAL DA CONCEIÇÃO

A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO  
TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE  
COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, área de concentração Educação Profissional e Tecnológica, linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador: Dr. Breno Fabrício Terra Azevedo  
Coorientador: Dr. Adelson Siqueira Carvalho

MACAÉ - RJ

2023

## Ficha Catalográfica

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C744c Conceição, Geiza Lessa Sobral da, 1974-.  
A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos/ Geiza Lessa Sobral da Conceição. — Macaé, RJ, 2023.  
143 f. : il. color.

Orientador: Breno Fabrício Terra Azevedo.  
Coorientador: Adelson Siqueira Carvalho.  
Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Campos dos Goytacazes, RJ, 2023.  
Referências: p. 90-96.  
Área de concentração: Educação Profissional e Tecnológica.  
Linha de Pesquisa: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica.

1. Histórias em quadrinhos na educação - Estudo e ensino. 2. Técnicos em alimentos - Formação. 3. Tecnologia educacional. 4. Inteligência emocional. 5. Ensino integrado - Estudo e ensino. 6. Inteligência social. I. Azevedo, Breno Fabrício Terra, orient. II. Carvalho, Adelson Siqueira, coorient. III. Título.

CDD 371.33 (23. ed.)

Dissertação intitulada **A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS**, elaborada por **Geiza Lessa Sobral da Conceição** e apresentada, publicamente perante a Banca Examinadora, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal Fluminense - IFFluminense, na área concentração Educação Profissional e Tecnológica, linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em: 15/12/2023.

Banca Examinadora:



---

Dr. Breno Fabrício Terra Azevedo, Doutorado em Informática na Educação  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF)  
Orientador

Documento assinado digitalmente



ADELSON SIQUEIRA CARVALHO

Data: 18/12/2023 12:46:55-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Dr. Adelson Siqueira Carvalho, Doutorado em Informática na Educação  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF)  
Coorientador

Documento assinado digitalmente



LEONARDO SALVALAIO MULINE

Data: 22/12/2023 17:01:02-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Dr. Leonardo Salvalaio Muline, Doutorado em Ensino em Biociências e Saúde  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFF)

Documento assinado digitalmente



SUZANA DA HORA MACEDO

Data: 26/12/2023 09:25:09-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Dra. Suzana da Hora Macedo, Doutorado em Informática na Educação  
Universidade Estácio de Sá

## **DEDICATÓRIA**

Aos meus pais, Manoel Sobral (in memoriam) e Maria Silva Lessa por todo carinho e cuidado.

Ao meu esposo e amado companheiro, Ronaldo Franciso, que com carinho e apoio incondicional sempre incentivou meus sonhos e projetos de vida.

Aos meus filhos, Guinievere e Yuri, que são a luz da minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Agradecer implica em reconhecer e eu gostaria de reconhecer neste breve e singelo espaço aqueles sem os quais esse trabalho não teria se realizado. Emociono-me ao reconhecer que sem ajuda, sem amparo, sem carinho e amor eu não seria capaz de fechar esse ciclo.

Agradeço ao meu orientador, Professor Doutor Breno Fabrício Terra Azevedo e ao meu coorientador, Professor Doutor Adelson Siqueira Carvalho, pela competência e pela paciência. Sempre valorizaram meu trabalho, compartilhando seus saberes e experiências, dando-me coragem e suporte necessário no decorrer desta caminhada. Muito obrigada!

Ao corpo docente do ProfEPT, pelos conhecimentos partilhados e contribuições no meu aprendizado. Quanto carinho e gratidão!

Ao Professor Doutor Gilvan da Costa Santana e à Professora Doutora Maria Geovânia Dantas Silva, pela disponibilidade, colaboração e empenho na atividade desenvolvida com os alunos participantes desta pesquisa. Gratidão!

Gostaria de agradecer a família maravilhosa que tenho: ao meu companheiro, Ronaldo, que sempre me apoiou em todos os projetos e sonhos da minha vida; aos meus filhos, Guinievre e Yuri, que sempre me inspiram e fortalecem não só meu corpo, mas também minha alma; às minhas irmãs, Gleiza e Gleiziene, por terem cuidado de minha filha quando pequena para que hoje eu possa estar onde estou; e aos meus pais, Manoel (in memoriam) e Maria pelos ensinamentos éticos e morais que me tornaram a mulher que hoje sou. Amo vocês!

Às amigas Sandra Helena e Izabela Santana, pela amizade que se perpetuou, pelas palavras de apoio e pelos momentos de descontração durante toda essa jornada. Obrigada por tudo!

À amiga Andrea, pelo zelo e carinho ao organizar meus títulos para que eu pudesse submetê-los ao processo seletivo do ProfEpt. Muito obrigada!

Por fim, agradeço a Deus e à Virgem Santíssima por todo cuidado para comigo e para com aqueles que amo.

Não há saber mais ou saber menos: há saberes diferentes.

Paulo Freire

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Faixa etária dos participantes da pesquisa que responderam ao questionário inicial .....	50
Figura 2 – Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens? .....	51
Figura 3 – Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico? .....	52
Figura 4 – Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito? .....	53
Figura 5 – Qual sua classificação quanto à utilização de algum aplicativo, plataforma ou qualquer tipo de tecnologia no ensino de português? .....	54
Figura 6 – Do seu ponto de vista, o emprego de algum tipo de tecnologia educacional, com potencialidade de facilitar a aprendizagem, é uma metodologia que os professores de Português poderiam adotar para facilitar o entendimento dos conteúdos? .....	55
Figura 7 – Na sua opinião, a tecnologia educacional aplicada em Português faz despertar algum interesse dos alunos pela disciplina? .....	56
Figura 8 – Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe? .....	57
Figura 9 – Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança? .....	57
Figura 10 – Como você classifica sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas? .....	58
Figura 11 – Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas? ...	59
Figura 12 – Qual sua classificação em relação à sua criatividade? .....	60
Figura 13 – Exibição do vídeo sobre criação de roteiro para produzir história em quadrinhos .....	64
Figura 14 – Produção de história em HQ em folha de papel. ....	65
Figura 15 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos .....	66
Figura 16 – Convite em formato de HQ .....	67
Figura 17 – Alunos assistindo ao vídeo com instruções sobre o app Comica. ....	68
Figura 18 – Alunos produzindo HQ com o auxílio do app Comica .....	69
Figura 19 – HQ onde a dupla descreve visita a evento na UFS .....	70
Figura 20 – HQ onde a dupla descreve a amizade. ....	71
Figura 21 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos .....	72
Figura 22 – Alunos assistindo ao vídeo com instruções sobre o app Comica. ....	74



Figura 23 – Alunos produzindo HQ de forma colaborativa .....	75
Figura 24 – HQ onde aluno descreve visita técnica à caçaçaria.....	76
Figura 25 – HQ onde a dupla descreve o dia a dia de uma criança na escola .....	77
Figura 26 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos .....	78
Figura 27 – Aplicação do questionário final para coleta de dados .....	79
Figura 28 – Descrição do gênero dos participantes da pesquisa que responderam ao questionário final.....	80
Figura 29 – Faixa etária de participantes da pesquisa .....	81
que responderam ao questionário final.....	81
Figura 30 – Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens? .....	81
Figura 31 – Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico? .....	82
Figura 32 – Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?.....	83
Figura 33 – Sobre as tecnologias educacionais utilizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos? .	84
Figura 34 – Sobre as oficinas realizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos ?.....	84
Figura 35 – Sobre as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista online, você considera que proporcionaram maior engajamento entre os alunos da turma?.....	85
Figura 36 – Competências socioemocionais .....	86
Figura 37 – Coleta de dados sobre as competências socioemocionais na etapa IV do questionário .....	86

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Exemplos de aplicativos e sites .....	29
Quadro 2 – Carga horária do Curso Técnico de Nível Médio em Alimentos .....	33
Quadro 3 – Matriz Curricular da 1ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos .....	34
Quadro 4 – Matriz Curricular do 2ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos .....	35

Quadro 5 – Matriz Curricular da 3ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado Em Alimentos .....	36
Quadro 6 – Sistematização do problema da pesquisa e os objetivos propostos .....	41
Quadro 7 – Etapas de pesquisa, objetivos e ação .....	43
Quadro 8 – Cronograma de trabalho para aplicação da sequência Didática .....	45
Quadro 9 – Sequência Didática estruturada de forma sintetizada .....	47

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- BNCC - Base Nacional Comum Curricular
- CAAE - Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
- CEFET - Centros Federais de Educação Tecnológica
- CBO - Classificação Brasileira de Ocupações
- EPT - Educação Profissional e Tecnológica
- HQD - História em Quadrinhos Digital
- HSE - Habilidades Socioemocionais
- IS - Inteligência Social
- LDB - Lei Diretrizes e Bases
- PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais
- QE - Inteligência Emocional
- QI - Quociente de Inteligência
- SD - Sequência Didática
- TICs - Tecnologias da Informação e da Comunicação

# **A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS**

## **RESUMO**

Atender ao estabelecido na LDB no que tange à finalidade básica da Educação Profissional e Tecnológica - EPT, a qual destina-se em preparar os educandos para o exercício de profissões, torna-se cada vez mais desafiador frente ao atual mundo do trabalho que exige trabalhadores com qualificação que supera os conhecimentos acadêmicos. Esta pesquisa buscou analisar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir no desenvolvimento de competências socioemocionais exigidas pelo mercado de trabalho, junto aos alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju - SE. Para alcançar tal objetivo, foi investigado o uso da tecnologia educacional no ambiente escolar como recurso pedagógico na construção do conhecimento; desenvolvida e aplicada uma sequência didática, que descreveu a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual Histórias em Quadrinhos, tendo o aluno como elemento central no processo de ensino e aprendizagem; e analisada a percepção dos discentes em relação às contribuições da aplicação da sequência didática. No arcabouço teórico foram referendados autores que tratam da relação entre educação e trabalho, a influência das competências socioemocionais na vida dos indivíduos, do uso da história em quadrinhos como instrumento pedagógico e da importância do uso da tecnologia no âmbito da educação. Nesse sentido, foi apresentada uma sequência didática para a produção de uma revista digital com elementos interdisciplinares, onde a tecnologia educacional foi utilizada como recurso pedagógico para a produção de uma história em quadrinhos, conduzindo o aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo competências socioemocionais exigidas pelo atual mercado de trabalho. Foi realizada uma pesquisa de abordagem metodológica qualitativa, de caráter exploratório, caracterizada como uma pesquisa-ação. Durante esse percurso, aconteceu pesquisa bibliográfica; reunião com a coordenação e professores do IFS; e aplicação de questionários para coleta de dados e realização de aulas e oficinas com os discentes. Os resultados indicam que a realização de oficinas para utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico com vistas à produção de uma revista digital possibilita o desenvolvimento de competências socioemocionais.

**Palavras-Chave:** Cursos Técnicos. Competências Socioemocionais. Tecnologia Educacional.  
Histórias em Quadrinhos.

# **CONTRIBUTIONS OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND COMIC BOOKS TO THE DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL COMPETENCIES IN STUDENTS OF TECHNICAL COURSES**

## **ABSTRACT**

Meeting the guidelines established in the National Education Guidelines (LDB) regarding the basic purpose of Professional and Technological Education, which aims to prepare students for the practice of professions, is increasingly challenging in the job market that demands workers with qualifications beyond academic knowledge. This research sought to analyze how the use of educational technology and comic books can contribute to the development of socio-emotional competencies required by the job market, especially among students in the 3rd year of High School, coursing the Integrated Technical Course in Food at IFS Campus Aracaju-SE. To achieve this objective, the use of educational technology in the school environment was investigated as a pedagogical resource in knowledge construction; a didactic sequence was developed and implemented, describing the use of educational technology and the textual genre Comic Books, with the student as the central element in the teaching and learning process; and the students' perception of the contributions of the didactic sequence application was analyzed. The theoretical framework included authors addressing the relationship between education and work, the influence of socio-emotional competencies on individuals' lives, the use of comic books as a pedagogical tool, and the importance of technology in education. In this context, a didactic sequence was presented for the production of a digital magazine with interdisciplinary elements, where educational technology was used as a pedagogical resource for the production of a comic book, placing the student at the center of the teaching and learning process, developing socio-emotional competencies required by the current job market. A qualitative, exploratory methodological approach was used, characterized as action research. During this process, a literature review took place; meetings with the coordination and teachers of IFS; administration of questionnaires for data collection; and the implementation of classes and workshops with the students. The results point out that conducting workshops to use educational technology as a pedagogical resource aimed at producing a digital magazine enables the development of socio-emotional skills.

**Keywords:** Technical Courses. Socio-emotional Competencies. Educational Technology. Comic Books.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	17
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	21
2.1. Breve História da Educação Profissional no Brasil e sua relação com as competências exigidas pelo mundo do trabalho brasileiro.....	21
2.2. Competências Socioemocionais: habilidades que possibilitam superar desafios pessoais e profissionais.....	25
2.3. O uso de tecnologias educacionais como instrumento no processo da construção do conhecimento.....	27
2.3.1. Aplicativo Comica.....	31
2.3.2. Plataforma Calaméo.....	32
2.4. Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Alimentos e sua relação com o desenvolvimento de competências e o uso de tecnologias.....	32
2.5. O Gênero textual histórias em quadrinhos e sua utilização num contexto interdisciplinar	38
3. METODOLOGIA.....	41
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	50
4.1. Conhecendo os participantes da pesquisa e suas percepções acerca das habilidades socioemocionais e do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional.....	50
4.2. Sequência Didática: Uma proposta pedagógica para criar uma HQD com vistas a desenvolver as competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos.....	61
4.2.1. 1º Encontro.....	62
4.2.2. 2º Encontro.....	63
4.2.3. 3º Encontro.....	67
4.2.4. 4º Encontro.....	73
4.3. A percepção dos alunos sobre as habilidades socioemocionais a partir da produção de história em quadrinhos.....	80
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS.....	90
APÊNDICE A.....	97
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) - Maiores de Idade.....	97

APÊNDICE B.....	101
Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa - (Maiores de 18 anos) .....	101
APÊNDICE C.....	102
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os responsáveis.....	102
APÊNDICE D .....	106
Termo de Autorização para Utilização De Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa - Menores de 18 anos .....	106
APÊNDICE E.....	107
Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE.....	107
APÊNDICE F .....	111
Questionário Inicial para coleta dados.....	111
APÊNDICE G .....	114
Questionário final para coleta de dados.....	114
APÊNDICE H .....	117
Sequência didática .....	117
APÊNDICE I.....	122
Resumo da Aula 1 (19/09/03).....	122
APÊNDICE J.....	123
Resumo da Aula 2 (26/09/03).....	123
APÊNDICE K .....	124
Resumo da Aula 3 (03/10/23).....	124
APÊNDICE L.....	125
Resumo da Aula 4 (10/10/23).....	125
APÊNDICE M.....	126
História em Quadrinhos Digital.....	126
APÊNDICE N .....	127
Produto Educacional.....	127
ANEXO I.....	142
Declaração de ciência do uso das aulas para realização da pesquisa .....	142



## 1. INTRODUÇÃO

De acordo com o que é estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, promulgada em 1996, a educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional com a finalidade básica de preparar o educando para o exercício de profissões. Em 2018, o Banco Mundial<sup>1</sup> emitiu um documento onde indica que as empresas brasileiras almejam profissionais que tenham competências socioemocionais e aponta uma lacuna existente entre o aprendizado em sala de aula e a capacitação no emprego.

Alinhada à importância do desenvolvimento das competências socioemocionais, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC, promulgada em 2018, traz consigo a necessidade do desenvolvimento de competências e habilidades que possibilitem mobilizar e articular os conhecimentos adquiridos nos componentes curriculares às dimensões socioemocionais.

A Base Nacional Comum Curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias busca consolidar e ampliar as aprendizagens previstas na BNCC do Ensino Fundamental nos componentes Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa – observada a garantia dos direitos linguísticos aos diferentes povos e grupos sociais brasileiros. Para tanto, prevê que os estudantes desenvolvam competências e habilidades que lhes possibilitem mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral (Brasil, 2018, p. 483).

Diante dessa necessidade do desenvolvimento das competências socioemocionais, é possível destacar o potencial pedagógico do gênero textual histórias em quadrinhos, posto que, segundo Vergueiro (2022), possui uma linguagem de fácil entendimento, apresenta uma interação contínua entre as linguagens verbal e não verbal, além de interagir livremente com o cotidiano dos leitores, permitindo uma aprendizagem enriquecedora e significativa:

[...] as histórias em quadrinhos são escritas em linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles (Vergueiro, 2022, p. 23).

Alinhada às práticas pedagógicas, a tecnologia educacional possibilita ao aluno acesso imediato à informação, produção de conhecimentos de forma interdisciplinar e resolução de problemas, como bem destaca a 5ª competência geral da BNCC:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://atlasdasjuventudes.com.br/biblioteca/competencias-e-empregos-uma-agenda-para-a-juventude/>. Acesso em: 07 mar. 2022.

forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 11).

Diante desse contexto, utilizar a tecnologia educacional como instrumento no processo de aprendizagem dos alunos dos cursos técnicos, e do gênero textual História em Quadrinhos, possibilita a superação da fragmentação disciplinar e estimula a aplicação na vida real do conhecimento adquirido no espaço escolar. Nesse sentido, nasce aqui, a questão de pesquisa que norteia este trabalho “Como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais dos alunos de Cursos Técnicos?”.

O desemprego no Brasil é assunto recorrente e de acordo com dados do IBGE<sup>2</sup>, a taxa de desemprego no último quadrimestre de 2022 foi de 7,9%, atingindo um patamar superior a 8 milhões de desempregados, sendo que o desemprego entre os jovens de 18 a 24 anos chegou a 29,7% e de 25 a 39 anos, alcançou 34,8%.

Para além destes números, o documento emitido pelo Banco Mundial em 2018, que busca avaliar os principais desafios que os jovens enfrentam para alcançar a empregabilidade e a produtividade, aponta que é fundamental assegurar que cada novo grupo de jovens que entrar no mercado de trabalho possua as competências necessárias para ter a oportunidade de ser plenamente integrado, uma vez que: “As empresas brasileiras também estão fazendo relativamente mais uso de competências socioemocionais, que são competências mais interativas, baseadas na comunicação, tais como expressão oral e clareza ao falar” (Banco Mundial, 2018, p. 9).

De acordo com as autoras Gondim, Morais e Brantes (2014), as competências socioemocionais funcionam como via pela qual as demais competências são expressas e desenvolvidas, onde o domínio de aspectos motivacionais e afetivos, em si e nos outros, assegura a aprendizagem, o desenvolvimento e a transferência dessas capacidades para outros contextos laborais.

Diante desses fatos, compreender tais competências e contribuir para uma formação que possa dirimir as dificuldades de inserção desses jovens no atual mercado de trabalho brasileiro, torna-se desafiador para esta pesquisadora, a qual, desde sua primeira graduação esteve envolvida na educação básica e enxergava a tecnologia como elemento colaborador na

---

<sup>2</sup> Dados disponíveis em [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/2421/pnact\\_2022\\_4tri.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/periodicos/2421/pnact_2022_4tri.pdf). Acesso em: 11 mar. 2023.

construção do conhecimento dos alunos. Por esta razão tornou-se aluna da 1ª turma do curso de pós-graduação *lato sensu* Tecnologias Educacionais, ofertada pela Universidade Tiradentes em 2006, no estado de Sergipe, e desde então vem pesquisando esta área.

A Educação Profissional e Tecnológica - EPT dos Institutos Federais - IFs, busca ofertar uma educação unitária que possibilite a integração entre a educação básica e a educação profissional, igualmente defendida por Ramos:

Uma educação unitária pressupõe que todos tenham acesso aos conhecimentos, à cultura e às mediações necessárias para trabalhar e para produzir a existência e a riqueza social. Uma educação dessa natureza precisa ser politécnica; isto é, uma educação que, ao propiciar aos sujeitos o acesso aos conhecimentos e à cultura construídos pela humanidade, propicie a realização de escolhas e a construção de caminhos para a produção da vida. [...] (Ramos, 2008, p. 3).

A proposta pedagógica do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju, destaca o uso da tecnologia educacional no sentido de ampliar as possibilidades de construção do conhecimento no processo de aprendizagem. Nesse viés, é primordial observar a contribuição do uso da tecnologia educacional no processo de aprendizagem dos estudantes da EPT, uma vez que durante o processo para sua utilização os alunos irão desenvolver algumas competências socioemocionais exigidas pelo atual mercado de trabalho e para as autoras Ribeiro, Caldas e Macedo (2021, p. 02):

O processo de ensino que busca a consolidação do conhecimento de forma significativa deve visar uma aprendizagem significativa com a utilização de estratégias diferenciadas que são de extrema importância para que cada aluno construa as relações necessárias à sala de aula e suas vivências.

No que concerne a sua dimensão acadêmica, este estudo ganha relevância no sentido de que, ao consultar a base de dados da CAPES<sup>3</sup> no dia 11 de março de 2023, às 9h, utilizando as *strings* de busca “CURSOS TÉCNICOS” e “TECNOLOGIA”, constam 692 publicações, no entanto, apenas 25 dissertações, as quais foram publicadas entre os anos de 2006 e 2021. Ao acrescentar o filtro “CURSOS TÉCNICOS” e “HISTÓRIA EM QUADRINHOS”, constam 11 publicações, sendo todos artigos. Ao acrescentar o filtro “HISTÓRIA EM QUADRINHOS” e “COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS”, nenhum registro foi encontrado. Por fim, ao acrescentar os filtros “CURSOS TÉCNICOS”, “HISTÓRIA EM QUADRINHOS” e “TECNOLOGIA” apenas 02 artigos foram encontrados. A análise destes dados revela que este

---

<sup>3</sup> A utilização do banco de dados da CAPES se dá em razão da necessidade de investigar os trabalhos realizados em nível *stricto sensu*, tendo em vista que a presente dissertação é em nível *stricto sensu*.

trabalho poderá servir como fonte de informações científicas, contribuindo para futuros estudos sobre o tema, preenchendo assim uma lacuna existente, especialmente no que tange às estratégias pedagógicas para serem desenvolvidas nos cursos técnicos com vistas ao desenvolvimento de competências socioemocionais.

Apresentando como objetivo geral desta pesquisa “Analisar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais, junto aos alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju”, os objetivos específicos perpassam em: investigar o uso da tecnologia educacional no ambiente escolar como recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências socioemocionais; desenvolver um produto educacional, na forma de uma sequência didática, que descreva a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual Histórias em Quadrinhos, tendo como público alvo os alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju; e analisar a percepção dos discentes em relação às contribuições da aplicação da sequência didática.

Para alcançar os objetivos traçados, o presente trabalho está estruturado em 5 capítulos a partir da introdução ora apresentada. O segundo capítulo contempla a revisão da literatura sobre o tema, que inclui autores que dialogam com as premissas dos cursos profissionalizantes e com a importância do uso da tecnologia e do gênero textual histórias em quadrinhos no processo de aprendizagem. No terceiro capítulo aborda os procedimentos metodológicos utilizados em cada etapa da pesquisa, evidenciando o objetivo de cada uma delas para alcançar o objetivo geral proposto. No capítulo quatro é apresentado os resultados obtidos durante a pesquisa a partir da divisão em três subseções que buscam conhecer os participantes da pesquisa; identificar a percepção dos alunos acerca das habilidades socioemocionais e do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos fazendo uso ou não da tecnologia educacional; e descrever a sequência didática aplicada que corresponde ao produto educacional da pesquisa. No quinto e último capítulo apresenta as considerações finais do trabalho.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1. Breve História da Educação Profissional no Brasil e sua relação com as competências exigidas pelo mundo do trabalho brasileiro

As primeiras escolas técnicas surgiram no Brasil a partir do Governo de Nilo Procópio Peçanha, por meio do Decreto nº 7.566 de 23 de setembro de 1909, com a criação de 19 unidades da Escola de Aprendizes Artífices, uma em cada capital. De acordo com o Decreto, essas escolas destinavam-se ao ensino profissional primário e tinham como objetivo a formação de operários e contramestres (ofício ligado à navegação); os candidatos deveriam ser “desfavorecidos da fortuna”; possuir no mínimo 10 anos e, no máximo, 13 anos de idade, não sofrer “moléstia infectocontagiosa” e nem “defeitos” que impossibilitassem o candidato quanto ao “aprendizado de ofício” (Rocha *et al.*, 2022, p. 2).

Tendo em vista que as Escolas de Aprendizes Artífices tinham como uma de suas premissas ensinar um ofício aos menos favorecidos, é pertinente destacar que a partir daqui se perpetua no bojo da educação profissional brasileira o foco junto às classes desfavorecidas. Nesse sentido, Moura (2007) considera que a educação profissional no Brasil tem a sua origem dentro de uma perspectiva assistencialista com o objetivo de “amparar os órfãos e os demais desvalidos da sorte”, pois buscava atender àqueles que não tinham condições sociais satisfatórias. O autor ainda afirma que:

Essa lógica assistencialista com que surge a educação profissional é perfeitamente coerente com uma sociedade escravocrata originada de forma dependente da coroa portuguesa, que passou pelo domínio holandês e recebeu a influência de povos franceses, italianos, poloneses, africanos e indígenas, resultando em uma ampla diversidade cultural e de condições de vida ao longo da história - uma marca concreta nas condições sociais dos descendentes de cada um destes segmentos (Moura, 2007, p. 3).

Outro marco importante a ser relatado, refere-se ao fato do ensino profissional passar a ser obrigatório nas escolas primárias mantidas pela União a partir do Decreto nº 5.241 de 27 de agosto de 1927. Não menos importante, outro marco a ser citado diz respeito às escolas de aprendizes e artífices mantidas pela União serem transformadas em liceus, momento este que a União toma para si a responsabilidade pela disseminação do ensino profissional em todo território nacional com a promulgação da Lei nº 378, de 13 de janeiro de 1937.

Convém ainda ressaltar que a Lei Nº 378, de 13 de janeiro de 1937, transformou as Escolas de Aprendizes e Artífices em Liceus Industriais, destinados ao ensino profissional de

todos os ramos e graus. Pouco tempo depois, o Decreto-lei nº 4.127 de 1942, que passou a organizar a rede federal de ensino industrial, transformou a Rede Federal de Ensino Industrial em Escolas Industriais e Técnicas, autorizadas a ministrar cursos técnicos e cursos pedagógicos.

Nesse mesmo contexto de estruturação do ensino brasileiro, os primeiros estabelecimentos de ensino agrícola federais no país destinados à preparação profissional dos trabalhadores da agricultura surgiram em 1946, com a promulgação da Lei Orgânica do Ensino Agrícola, por meio do Decreto-Lei nº 9.613/46. Foram criados os “cursos agrícolas técnicos” que destinavam-se ao “ensino do exercício de funções de caráter especial na agricultura”: curso de agricultura; curso de horticultura; curso de zootecnia; curso de práticas veterinárias; curso de indústrias agrícolas; curso de laticínios; e curso de mecânica agrícola. O mesmo Decreto-Lei também se preocupou em criar os cursos agrícolas pedagógicos, que destinam-se à formação de pessoal docente para o ensino de disciplinas peculiares ao ensino agrícola ou de pessoal administrativo do ensino agrícola.

As Escolas Técnicas Federais passaram a ter personalidade jurídica própria e status de autarquias, recebendo autonomia didática e de gestão a partir da Lei n. 3.552, de 16 de fevereiro de 1958. Por intermédio da Lei Nº 6.545 em 1978, as Escolas Técnicas Federais de Minas Gerais e do Paraná são autorizadas a ministrar cursos de curta duração de Engenharia de Operação e transformadas em Centros Federais de Educação Tecnológica – CEFET, sendo as demais, transformadas a partir da promulgação da Lei nº 8.948, de 8 de dezembro de 1994. Por fim, a Lei 11.892/2008, institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, criando os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, como instituições de educação superior, básica e profissional.

Atualmente, a Educação Profissional e Tecnológica - EPT é regulamentada pela Lei 9.394/1996 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), apresentando em seu arcabouço a premissa de preparar o cidadão para ser inserido e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade.

O Banco Mundial<sup>4</sup>, em 2018, publicou o documento denominado “Competências e Empregos: Uma Agenda para a Juventude”, onde traz um resumo centrado na avaliação dos

---

<sup>4</sup> O Banco Mundial é uma instituição financeira internacional criada no ano de 1944 para auxiliar as economias destruídas pela Segunda Guerra Mundial e que efetua empréstimos a países em desenvolvimento. É o maior e mais conhecido banco de desenvolvimento no mundo, além de possuir o estatuto de observador no Grupo de Desenvolvimento das Nações Unidas e em outros fóruns internacionais, como o G-20 financeiro.

principais desafios que os jovens brasileiros enfrentam para alcançar a empregabilidade e a produtividade. Nesse documento, afirma que:

A diferença entre saber como fazer algo e realizar uma tarefa pode ser bem acentuada. Esta lacuna ilustra a diferença entre conhecimento e competência – ou seja, a diferença entre o aprendizado em sala de aula e a capacitação no emprego. Até o conceito de “competências” pode apresentar grande diversidade, com categorias tais como competências cognitivas, socioemocionais e técnicas, todas bastante únicas. Uma pessoa eficiente e bem capacitada em uma determinada profissão terá, além de conhecimentos, competências nos três aspectos. Promover uma série de competências significa “educar para o domínio de uma ampla gama de competências que ajudarão a mitigar os desafios lançados por nosso mutável contexto mundial (Banco Mundial, 2018, p. 9).

Acerca das competências cognitivas, socioemocionais e técnicas, o relatório destaca que elas interagem para formar uma pessoa equilibrada e permitir que seja bem-sucedida e lide com diversos desafios e situações:

- **As competências cognitivas** constituem o alicerce do aprendizado da maioria dos estudantes e que normalmente são aprendidas no ensino fundamental e desenvolvidas ao longo da vida. Tais competências permitem que os estudantes pensem criticamente e costumam ser acadêmicas, incluindo aspectos básicos como ler, contar e dizer as horas. São as competências centrais que o cérebro usa para pensar, raciocinar e prestar atenção. Serão usadas todos os dias.
- **As competências socioemocionais** são aprendidas durante as interações sociais e interpessoais, bem como com as estruturas sociais. Essas competências são comportamentos, atitudes e valores que a pessoa pode expressar em qualquer momento e determinam a maneira como pode reagir em várias situações. Podem incluir consciência de si, competências relacionais e conversacionais. As competências socioemocionais fazem parte das “competências para a vida” necessárias à boa condução da própria vida para além dos limites cuidadosamente estruturados da escola e da vida familiar quando jovem.
- **As competências técnicas** são o conhecimento e a experiência adquiridos necessários para realizar uma tarefa. Podem ser bastante específicas e incluir o domínio de temas e de certos materiais ou tecnologias. As competências técnicas muitas vezes são aprendidas depois das cognitivas e socioemocionais em anos posteriores de escolaridade, tais como ensino médio, escola técnica ou educação terciária.

Para os autores Gondim, Morais e Brantes (2014), as competências socioemocionais são

importantes para incentivar o aprendizado nas relações informais no trabalho e consideram que:

As competências socioemocionais constituem uma integração de saberes e fazeres sobre si mesmo e sobre os demais, apoiando-se na consciência, na expressão, na regulação e na utilização (manejo) das emoções, cujo objetivo é aumentar o bem-estar pessoal (subjetivo e psicológico) e a qualidade das relações sociais. Em resumo, a inteligência emocional, a regulação emocional, a criatividade emocional e as habilidades sociais integram um conjunto mais amplo denominado de competências socioemocionais (Gondim; Morais; Brantes, 2014, p. 400).

De acordo com estudo realizado por Berlingeri (2018, p. 25-26), entre os quinze títulos mais citados na Classificação Brasileira de Ocupações - CBO<sup>5</sup>, quatorze estão intimamente relacionadas com algum tipo de competência socioemocional:

1. Trabalhar em equipe;
2. Demonstrar iniciativa;
3. Manifestar criatividade;
4. Demonstrar capacidade de organização;
5. Exercer liderança;
6. Demonstrar capacidade de comunicação;
7. Atualizar-se profissionalmente;
8. Adaptar-se a circunstâncias e situações variadas;
9. Assumir responsabilidades;
10. Demonstrar capacidade de autocontrole;
11. Manter postura ética e moral;
12. Demonstrar capacidade de decisão;
13. Agir com dinamismo;
14. Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal;
15. Demonstrar paciência.

Dada a importância da CBO, é pertinente destacar que a Lei nº 14.645, de 2023, a qual altera a LDB, assevera que o Ministério da Educação, em colaboração com os sistemas de ensino, as instituições e as redes de educação profissional e tecnológica e as entidades representativas de empregadores e trabalhadores, observadas a Classificação Brasileira de Ocupações e a dinâmica do mundo do trabalho, passam a ter a obrigatoriedade de manter

---

<sup>5</sup> De acordo com o Ministério do Trabalho, a Classificação Brasileira de Ocupações - CBO, instituída por portaria ministerial nº. 397, de 9 de outubro de 2002, tem por finalidade a identificação das ocupações no mercado de trabalho, para fins classificatórios junto aos registros administrativos e domiciliares. Fonte: <https://cbo.mte.gov.br/cbsite/pages/home.jsf>. Acesso em: 22 dez. 2022.



periodicamente atualizados o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT)<sup>6</sup> e o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST)<sup>7</sup>.

Assim como o relatório emitido pelo Banco Mundial (2018), alerta ainda para a lacuna existente entre as competências que se adquire na escola e aquelas exigidas pelo mercado de trabalho: “Uma das principais conclusões dos autores é que o despreparo dos jovens ingressantes no mercado reflete, em parte, uma lacuna existente entre as competências que se adquire na escola e aquelas exigidas pelo mercado de trabalho” (Berlingeri, 2018, p. 22).

Corroborando com o pensamento de Berlingeri (2018), o pesquisador Azevedo (2011, p. 19) destaca que “é necessário que a educação promova o desenvolvimento de competências necessárias ao indivíduo deste novo milênio”, uma vez que a educação deve considerar as mudanças contemporâneas da relação com o saber.

## **2.2. Competências Socioemocionais: habilidades que possibilitam superar desafios pessoais e profissionais**

Estudos apontam que uma das primeiras tentativas de ampliar o conceito de inteligência para além de capacidades intelectuais gerais, foi conduzida por Robert L. Thorndike, que em 1936 propôs a Inteligência Social (IS) como “a capacidade de perceber os estados emocionais próprios e alheios, motivos e comportamentos, além da capacidade de agir com base nestas informações de forma ótima” (Woyciekoski; Hutz, 2009, p. 2-3).

De acordo com Cordeiro, Lima, Mota e Arantes (2016), os estudos e pesquisas em torno das temáticas que envolvem o conceito de Inteligência Emocional e Social vêm sendo difundidos desde a década de 90 do século passado e apesar de estar ligado à Psicologia, tem sido bastante utilizado na educação:

Uma das razões pelas quais educadores despertaram o interesse pelas Habilidades Socioemocionais (HSE) deve-se ao fato de os conteúdos transmitidos pela escola não estarem sendo suficientes para que os jovens enfrentem os desafios de um contexto social competitivo, seletivo, de grandes concentrações de renda e escasso em oportunidades de emprego (Cordeiro; Lima; Mota; Arantes, 2016, p. 2).

---

<sup>6</sup> O Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT), aprovado pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), por meio da Resolução CNE/CEB nº 2, de 15 de dezembro de 2020, disciplina a oferta de cursos de educação profissional técnica de nível médio para orientar e informar as instituições de ensino, os estudantes, as empresas e a sociedade em geral. Fonte: <http://cnct.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

<sup>7</sup> O Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST) é um referencial normativo específico para subsidiar o planejamento dos cursos de educação profissional tecnológica de nível superior. Fonte: <http://portal.mec.gov.br/catalogos-nacionais-de-cursos-superiores-de-tecnologia>. Acesso em: 10 ago. 2023.

Um dos grandes responsáveis pela difusão da temática foi o psicólogo, escritor e PhD da Universidade de Harvard, Daniel Goleman, quando em 1995 lançou o livro “Inteligência Emocional” e fez emergir o embate entre Inteligência Emocional (QE) e o Quociente de Inteligência (QI).

Para Goleman (1998, p. 448-449), “a inteligência emocional refere-se à capacidade de identificar nossos próprios sentimentos e os dos outros, de motivar a nós mesmos e de gerenciar bem as emoções dentro de nós e em nossos relacionamentos”. O autor categoriza inteligência emocional em cinco competências emocionais e sociais básicas:

- Autopercepção: Saber o que estamos sentindo num determinado momento e utilizar as preferências que guiam nossa tomada de decisão; fazer uma avaliação realista de nossas próprias capacidades e possuir uma sensação bem fundamentada de autoconfiança.
- Autorregulamentação: Lidar com as próprias emoções de forma que facilitem a tarefa que temos pela frente, em vez de interferir com ela; ser consciencioso e adiar a recompensa a fim de perseguir as metas; recuperarmo-nos bem de aflições emocionais.
- Motivação: Utilizar nossas preferências mais profundas para impulsionar-nos e guiar-nos na direção de nossas metas, a fim de nos ajudar a termos iniciativa e a sermos altamente eficazes, e a perseverarmos diante de reveses e frustrações.
- Empatia: Pressentir o que as pessoas estão sentindo, ser capaz de assumir sua perspectiva e cultivar o *rapport*<sup>8</sup> e a sintonia com uma ampla diversidade de pessoas.
- Habilidades sociais: Lidar bem com as emoções nos relacionamentos e ler com precisão situações sociais e redes; interagir com facilidade; utilizar essas habilidades para liderar, negociar e solucionar divergências, bem como para a cooperação e o trabalho em equipe.

Os estudos de Goleman (1998) destacam ainda que o trabalhador que possui competências emocionais consegue se diferenciar de forma exponencial do trabalhador que possui apenas competências básicas para o exercício de suas atividades diárias, ou seja, possui apenas o conhecimento técnico para o exercício da profissão. Segundo o autor, as aptidões técnicas são fortes indicadores de excelência em empregos menos qualificados, sendo que as

---

<sup>8</sup> [1]O termo em inglês *rapport* está consagrado no Brasil pelos psicólogos e psicoterapeutas, para significar um entrosamento ou afinidade que exista ou se crie entre as pessoas numa determinada interação (Goleman, 1998, p. 236).

competências emocionais são indicadores para os empregos que exigem dos trabalhadores uma qualificação que supera os conhecimentos acadêmicos.

Há dois níveis de competência no trabalho e, portanto, dois tipos de modelos de competência no trabalho. Um avalia as competências básicas, ou seja, aquelas que as pessoas precisam ter a fim de executar seu trabalho. São as habilidades mínimas para levar a cabo tarefas associadas a uma determinada posição. [...] O outro tipo de modelo de competência no trabalho descreve competências diferenciadoras, ou seja, as capacidades que separam os profissionais de primeira grandeza dos de desempenho mediano. São as competências que as pessoas que já estão num trabalho precisam para ter um desempenho estuendo.

Por exemplo, qualquer pessoa atuando em tecnologia da informação necessita de um alto grau de conhecimento técnico especializado simplesmente para fazer seu trabalho. Esse conhecimento especializado é uma competência básica. Entretanto, as duas competências que têm mais peso para fazer com que alguém se destaque nesse campo são o impulso para melhorar e a habilidade de persuasão e influência, que são competências emocionais (Goleman, 1998, p. 449).

Na direção da importância das competências emocionais para o exercício das profissões no atual mercado de trabalho, o Banco Mundial (2018) destaca que as empresas brasileiras buscam colaboradores que, além de competências cognitivas e analíticas, também possuam competências socioemocionais. “As empresas brasileiras também estão fazendo relativamente mais uso de competências socioemocionais, que são competências mais interativas, baseadas na comunicação, tais como expressão oral e clareza ao falar” (Banco Mundial, 2018, p. 9).

Diante do que aponta a literatura, é possível compreender que o desenvolvimento das competências socioemocionais proporcionam ao indivíduo se relacionar com os outros, com suas próprias emoções e com os desafios para atingir objetivos ao longo da vida pessoal e profissional.

### **2.3. O uso de tecnologias educacionais como instrumento no processo da construção do conhecimento.**

Para Batista e Freitas (2018), é possível definir tecnologia como tudo aquilo que o homem produz e aperfeiçoa para satisfazer as suas necessidades. Neste sentido, podemos afirmar que a tecnologia esteve ao lado do homem desde o Período Paleolítico (10000 a.C.), quando a pedra passou a ser utilizada na confecção de ferramentas. De lá para cá, a tecnologia vem se desenvolvendo de forma célere e conquistando espaços relevantes na sociedade.

Na área educacional, os recursos tecnológicos são uma das possibilidades que o docente pode utilizar durante o processo de ensino e aprendizagem. No entanto, nas escolas públicas, a formação de professores para utilização dos recursos tecnológicos depende essencialmente de

políticas públicas (Valente; Almeida, 2020).

De acordo com Valente e Almeida (2020), o uso do computador na educação brasileira teve início na década 70, a partir de algumas experiências em universidades públicas, sendo o EDUCOM<sup>9</sup> considerado o primeiro projeto público a tratar da informática educacional no Brasil. A contar do Projeto EDUCOM, outros projetos foram implantados, entre os quais, o Programa Nacional de Informática Educativa (PRONINFE), e o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo).

O ProInfo, criado pela Portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997 e regulamentado pelo Decreto 6.300, de 12 de dezembro de 2007, visou promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)<sup>10</sup> na rede pública de ensino fundamental e médio, garantindo a implementação dos recursos materiais e capacitação para os profissionais envolvidos no projeto. O programa foi financiado por meio do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação - FNDE, que implantou por todo país núcleos de tecnologia educacional (NTEs) equipados com computadores e recursos digitais e promoveu a capacitação de professores e agentes educacionais para a utilização pedagógica das tecnologias da informação e comunicação, além de exigir das escolas que participavam do projeto, a implementação do uso das tecnologias de informação e comunicação nos seus projetos político pedagógicos.

Acerca do acesso das escolas à internet, um importante marco foi a implementação do Programa de Inovação Educação Conectada, instituído em 2017, por intermédio do Decreto nº 9.204, de 23 de novembro. O programa garantiu apoio técnico e financeiro às escolas e às redes de educação básica para contratação de serviço de acesso à internet; para a implantação de infraestrutura; para distribuição do sinal da internet nas escolas; para a aquisição ou contratação de dispositivos eletrônicos; e para a aquisição de recursos educacionais digitais ou suas licenças.

Para além de formações e acesso aos recursos digitais, Moran (2022) considera que *“para inovar, precisamos mudar nossa mentalidade”*, cabendo ao professor uma visão mais

---

<sup>9</sup> A proposta do projeto foi enviada ao MEC em outubro de 1983, porém o início nas escolas somente ocorreu em meados de 1986, sendo o período de 1983-1986 dedicado à realização de diversas atividades para formação da equipe que atuaria no Projeto.

<sup>10</sup> De acordo com a Unesco (2016), tecnologias de informação e comunicação (TIC) é o “conjunto diverso de instrumentos e recursos tecnológicos usados para transmitir, armazenar, criar, compartilhar ou trocar informações, onde esses instrumentos e recursos tecnológicos incluem computadores, a internet (redes sociais, páginas, blogs e e-mails), tecnologias de emissão ao vivo (rádio, televisão e webcasting), tecnologias de emissão gravada (podcasting, aparelhos de áudio e vídeo e dispositivos de armazenagem) e telefonia (fixa ou móvel, por satélite, visio/videoconferências etc.)”.

criativa e experimentadora, passível de assumir desafios e utilizar todos os recursos possíveis, com vistas a proporcionar ao aluno uma aprendizagem que lhe possibilite resolver problemas nas mais variadas formas. Neste sentido, Oliveira e Moreira (2015) afirmam que:

a simples presença das TICs na prática pedagógica não vai promover mudanças no ensino, mas sim a maneira que o professor utiliza e integra esses recursos é que poderá provocar inovações, contribuindo assim para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

Diante dessas considerações, é possível compreender que as tecnologias educacionais permitem fazer pequenas mudanças no cotidiano do espaço escolar, a fim de que seja possível abordar progressivamente outras metodologias de ensino.

Diante do frenético cenário de criação das TICs, é possível destacar alguns recursos tecnológicos que podem ser utilizados no cotidiano escolar para produzir conteúdo, além de transmitir, armazenar, criar, compartilhar ou trocar informações. Esses recursos podem ser acessados a partir de aplicativos<sup>11</sup> ou sites<sup>12</sup>, com acesso gratuito ou parcialmente gratuito. O Quadro 1 apresenta alguns exemplos de aplicativos e sites.

Quadro 1 – Exemplos de aplicativos e sites

Aplicativo ou site	Função
Calaméo <a href="https://pt.calameo.com/">https://pt.calameo.com/</a>	Possibilita a geração e publicação digital online.
Canva <a href="https://www.canva.com/pt_br/">https://www.canva.com/pt_br/</a>	É uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra inúmeras imagens, fontes, modelos e ilustrações.

<sup>11</sup> Na informática, o **aplicativo móvel** ou **aplicação móvel**, conhecida normalmente por **app**, abreviado do inglês "*application*", é um programa computacional desenvolvido para ser usado em dispositivos eletrônicos móveis (como relógio inteligente, *smartphone*, *tablet*, receptor de televisão, *smarttv*), que pode ser adquirido por instalação no dispositivo ou descarregada pelo usuário através de uma loja on-line (como Google Play, App Store, Samsung Galaxy Store ou Windows Phone Store). Uma parte das aplicações disponíveis são gratuitas, enquanto outras são pagas. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplicativo\\_m%C3%B3vel](https://pt.wikipedia.org/wiki/Aplicativo_m%C3%B3vel). Acesso em: 21 nov. 2023.

<sup>12</sup> Um **sítio eletrônico** ou **site eletrônico** (em inglês: *website* ou *site*) ou **saite**, é um conjunto de páginas *web*, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP ou pelo HTTPS na *internet*. O conjunto de todos os sítios públicos existentes compõem a World Wide Web. São alcançadas a partir de um URL que aponta para a página principal e, geralmente, residem no mesmo diretório de um servidor. As páginas são organizadas dentro do sítio numa hierarquia observável no URL. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio\\_eletr%C3%B3nico](https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio_eletr%C3%B3nico). Acesso em: 21 nov. 2023.

Comica <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US">https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&amp;hl=pt_BR&amp;gl=US</a>	É um aplicativo disponível grátis para Android <sup>13</sup> que permite transformar fotos em caricaturas do estilo "comic", semelhante a desenhos animados e histórias em quadrinhos
Flippity <a href="https://www.flippity.net/">https://www.flippity.net/</a>	Transforma facilmente planilhas do Google em vários tipos de jogos online.
Geniol <a href="https://www.geniol.com.br/">https://www.geniol.com.br/</a>	A partir de uma lista de palavras é possível gerar um caça palavras personalizado.
Google Drive <a href="https://drive.google.com/?hl=pt-BR">https://drive.google.com/?hl=pt-BR</a>	É um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos disponibilizado pela Google <sup>14</sup> .
Jam Board <a href="https://apps.apple.com/br/app/jamboard/id1143591418">https://apps.apple.com/br/app/jamboard/id1143591418</a>	É um quadro branco inteligente produzido pela Google e tem o objetivo de tornar reuniões mais intuitivas e colaborativas.
Jigsaw Planet <a href="https://www.jigsawplanet.com/?lang=pt-BR">https://www.jigsawplanet.com/?lang=pt-BR</a>	Permite criar e compartilhar quebra cabeça online personalizados gratuitamente.
Kahoot <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>	É uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, onde os estudantes participam ativamente.
Meet <a href="https://meet.google.com/">https://meet.google.com/</a>	É um aplicativo para realização de videochamadas disponibilizado pela Google.
Mentimeter <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>	Recurso digital que possibilita criar interações em tempo real, como enquetes, nuvem de palavras ou coleta de perguntas. Sua utilização é bastante simples e pode ser acessado a partir do celular promovendo maior interação entre alunos.
Padlet <a href="https://pt-br.padlet.com/">https://pt-br.padlet.com/</a>	Cria murais virtuais, onde os usuários podem de forma colaborativa postar fotos, vídeos, imagens e mensagens.
Playposit <a href="https://go.playposit.com/">https://go.playposit.com/</a>	Permite incluir conteúdos em vídeos, que vão desde questões de múltipla escolha até preenchimentos graduais
Powtoon <a href="https://www.powtoon.com/">https://www.powtoon.com/</a>	É um software de animação online que permite aos usuários criarem apresentações animadas,

<sup>13</sup> **Android** é um sistema operacional (SO) baseado no núcleo Linux, projetado principalmente para dispositivos eletrônicos móveis (como *smartphones* e *tablets*) com tela sensível ao toque ou interface de usuário baseada na manipulação direta. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Android>. Acesso em: 21 nov. 2023.

<sup>14</sup> **Google** é uma empresa multinacional de softwares e serviços online (baseado na nuvem) fundada em 1998 na cidade norte-americana de Menlo Park (estado da Califórnia), que lucra principalmente através da publicidade pelo AdWords. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Google>. Acesso em: 21 nov. 2023.

	manipulando objetos pré-criados, imagens importadas, música e vozes criadas pelo usuário.
Wakelet <a href="https://learn.wakelet.com/">https://learn.wakelet.com/</a>	É um mural virtual que permite salvar, organizar e compartilhar conteúdo.

Fonte: Elaboração própria, 2023.

A tecnologia deve ser entendida como uma alternativa para a melhoria da qualidade do ensino, capaz de auxiliar o professor na prática pedagógica. Por esta razão, Moran, Masetto e Behrens (2006, p. 12) afirmam que se “se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo”. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo”. Nesse sentido, a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs no âmbito escolar deve ocorrer de forma interdisciplinar, conforme descrita na 5ª competência geral da BNCC:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018).

### 2.3.1. Aplicativo Comica

Comica<sup>15</sup> é um aplicativo que está disponível gratuitamente para Android, possibilita transformar fotos em caricaturas semelhantes aos desenhos de histórias em quadrinho e foi utilizado para a produção da revista em quadrinhos produzida nesta pesquisa. Ele foi criado pela Game Brains<sup>16</sup>, uma empresa com sede em Atenas, na Grécia.

O *app* utiliza filtros para realizar mudanças em imagens com diferentes tipos de caracterização (*cartoon, comic, flow, stamp, lucid, pen, marker, popart 2, glm, cmarker, sketch*), além de adicionar balões de texto e adesivos. As imagens podem ser retiradas da galeria do celular ou a partir de fotografias capturadas pela câmera. Ele também permite criar artes usando uma única foto ou montagens com diferentes arquivos, utilizando os *layouts* prontos do próprio aplicativo, os quais possibilitam integrar até seis imagens numa única página.

Ao final das edições, é possível realizar o compartilhamento da criação em redes sociais

<sup>15</sup> [https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&hl=pt_BR&gl=US)

<sup>16</sup> Disponível em <https://www.appbrain.com/dev/Game+Brain/>. Acesso em: 26 jul. 2022.

e em diversas outras mídias.

### **2.3.2. Plataforma Calaméo**

A Calaméo é uma plataforma de publicação de revistas digitais, publicações interativas e catálogos *online* e foi utilizada para publicação digital da revista em quadrinhos produzida nesta pesquisa a partir do aplicativo Comica. Ela permite converter documentos em publicações e partilhá-las com o *facebook*, *twitter*, *tumblr*, *Pinterest*, LinkedIn, Viadéo ou por e-mail, além de gerar um código HTML para ser incorporado em sites.

Criada em 2008, a Calaméo tem sua sede na França e seus fundadores são Mathieu Quisefit e Jean-Olivier de Bérard. Para acessá-la não precisa baixar nenhum programa, basta acessar <https://pt.calameo.com/> e criar uma conta gratuita, a qual permite ao usuário:

- 15 GB de armazenamento;
- Publicações ilimitadas;
- 500 páginas por publicação;
- 100MB por documento;
- 50 publicações privadas;
- 1 administrador; e
- 1 pasta.

A utilização da Calaméo é simples. Como a plataforma é unicamente para hospedagem, o usuário deve produzir seu documento em qualquer outro aplicativo e salvá-lo em formato PDF. Com esse documento pronto, basta fazer o *upload* para a plataforma.

## **2.4. Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Alimentos e sua relação com o desenvolvimento de competências e o uso de tecnologias.**

O Projeto Pedagógico (PP) é um documento que reúne os objetivos, metas e diretrizes de uma escola e que de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), deve ser elaborado obrigatoriamente por todos os profissionais da educação que atuam na unidade escolar.



O Projeto Pedagógico<sup>17</sup> do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju, obteve sua aprovação a partir da Resolução nº 43/2014/CS e sua criação foi estimulada pelo crescente desenvolvimento do Estado, principalmente na pecuária e na área de serviços, o que impulsionou o aumento populacional e alavancou as atividades urbanas industriais.

Sendo planejado para conduzir o aluno, simultaneamente, à conclusão do Ensino Médio e à habilitação profissional de Técnico de Nível Médio, conferindo-lhe o título acadêmico de Técnico de Nível Médio em Alimentos, o curso tem duração de 03 (três) anos e as disciplinas estão distribuídas em três anos, tendo cada ano 40 semanas letivas, perfazendo um total de 3.705 horas. O Quadro 2 apresenta a carga horária do Curso Técnico de Nível Médio em Alimentos.

Quadro 2 – Carga horária do Curso Técnico de Nível Médio em Alimentos

Séries	Qt de aulas semanais	Hora-aula (50min)	Hora-relógio	Teórica	Prática
1ª Série	36	1440	1200	1110	90
2ª Série	37	1480	1236	1039	197
3ª Série	38	1520	1269	1069	200
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL DO CURSO</b>	<b>111</b>	<b>4440</b>	<b>3705</b>	<b>3218</b>	<b>487</b>

Fonte: PP Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju.

Para Sacristán (2000, p. 101), currículo é um objeto que se constrói no processo de configuração, implantação, concretização e expressão de determinadas práticas pedagógicas e em sua própria avaliação, como resultado das diversas intervenções que nele se operam, sendo que seu valor real para os alunos, depende desses processos aos quais se veem submetidos. Os Quadros 3, 4 e 5 apresentam a Matriz Curricular do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos.

<sup>17</sup> Disponível em <http://ifs.edu.br/cursos-nova-pagina/260-cursos/tecnicos/integrados/4272-alimentos>. Acesso em: 10 mar. 2023.

Quadro 3 – Matriz Curricular da 1ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos

Disciplina	Disciplina					Pré Requisitos
	Qt de aulas semanais	Hora-aula (50min)	Hora relógio	Teórica	Prática	
Língua Portuguesa I	4	160	133	133	-	-
Artes	1	40	33	33	-	-
Língua Inglesa I	2	80	67	67	-	-
Educação Física I	2	80	67	67	-	-
Matemática I	4	160	133	133	-	-
Química I	4	160	133	133	-	-
Física I	2	80	67	67	-	-
Biologia I	2	80	67	67	-	-
Geografia I	2	80	67	67	-	-
História I	2	80	67	67	-	-
Sociologia I	1	40	33	33	-	-
Filosofia I	1	40	33	33	-	-
Informática Aplicada	2	80	67	67	-	-
Saúde, Meio Ambiente e Segurança no Trabalho	1	40	33	33	-	-
Técnicas Básicas de Laboratório de Química	3	120	100	10	90	-
Química Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	1	40	33	33	-	-
Controle de Qualidade na Indústria de Alimentos	2	80	67	67	-	-

<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>1440</b>	<b>1200</b>	<b>1110</b>	<b>90</b>	
--------------	-----------	-------------	-------------	-------------	-----------	--

Fonte: PP Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju.

Quadro 4 – Matriz Curricular do 2ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos

Disciplina	Disciplina					Pré-Requisitos
	Qt de aulas semanais	Hora aula (50min)	Hora relógio	Teórica	Prática	
Língua Portuguesa II	3	120	100	100	-	-
Língua Inglesa II	2	80	67	67	-	-
Educação Física II	1	40	33	33	-	-
Matemática II	3	120	100	100	-	-
Química II	3	120	100	100	-	-
Física II	2	80	67	67	-	-
Biologia II	2	80	67	67	-	-
Geografia II	2	80	67	67	-	-
História II	2	80	67	67	-	-
Sociologia II	1	40	33	33	-	-
Filosofia II	1	40	33	33	-	-
Físico-Química Aplicada	2	80	67	10	57	Técnicas Básicas de Laboratório de Química
Tecnologia dos Alimentos	2	80	67	67	-	-
Análise Sensorial	2	80	67	37	30	
Microbiologia de Alimentos	2	80	67	37	30	

Estatística Aplicada	2	80	67	67	-	-
Fundamentos de Química Analítica	3	120	100	50	50	Técnicas Básicas de Laboratório de Química
Bromatologia	2	80	67	37	30	
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>1480</b>	<b>1236</b>	<b>1039</b>	<b>197</b>	

Fonte: PP Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS *campus* Aracaju.

Quadro 5 – Matriz Curricular da 3ª Série do Curso Técnico de Nível Médio Integrado Em Alimentos

Disciplina	Disciplina					Pré-Requisitos
	Qt de aulas semanais	Hora aula (50min)	Hora relógio	Teórica	Prática	
Língua Portuguesa III	3	120	100	100	-	-
Língua Espanhola	2	80	67	67	-	-
Educação Física III	1	40	33	33	-	-
Matemática III	3	120	100	100	-	-
Física III	2	80	67	67	-	-
Biologia III	2	80	67	67	-	-
Geografia III	2	80	67	67	-	-
História III	2	80	67	67	-	-
Sociologia III	1	40	33	33	-	-
Filosofia III	1	40	33	33	-	-
Princípios Básicos da Indústria Química	1	40	33	33	-	-
Tecnologia das Fermentações	2	80	67	37	30	Microbiologia
Bioquímica de Alimentos	1	40	33	33	-	-

Tecnologia do Leite e Derivados	2	80	67	37	30	-
Fundamentos de Análise Instrumental	3	120	100	50	50	Fundamentos de Química Analítica
Tecnologia de Massas	2	80	67	37	30	-
Tecnologia de Frutas e Hortaliças	2	80	67	37	30	-
Tecnologia de Carnes e Pescados	2	80	67	37	30	-
Química de Alimentos	2	80	67	67	-	-
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>1520</b>	<b>1269</b>	<b>1069</b>	<b>200</b>	

Fonte: PP Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju.

A matriz curricular do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju, contempla os componentes que abrangem os conhecimentos concernentes ao ensino médio, aos componentes curriculares técnicos específicos do curso e aos componentes que realizam a integração entre o tecnológico e o básico, com o objetivo de uma formação integral do aluno, com vista à práticas pedagógicas que buscam respeitar a diversidade cultural e experiências dos alunos, coadunando com o pensamento de Gadotti (2000), no sentido de que a educação deve ver o aluno como uma pessoa dotada de sentimentos e emoções.

Para Sacristán (2000, p. 15), quando definimos o currículo, estamos descrevendo a concretização das funções da própria escola e a forma particular de enfocá-las num momento histórico e social determinado, para um nível ou modalidade de educação, numa trama institucional etc. Nessa direção, observa-se que as disciplinas que contemplam em sua nomenclatura a Informática buscam estabelecer a importância da aplicação da tecnologia para solução de problemas, melhoria nos processos de produtividade e aumento na qualidade dos serviços prestados pelos alunos que serão inseridos no mundo do trabalho. Faz-se necessário destacar que as ementas das disciplinas não estão descritas no Projeto Pedagógico analisado.

Alinhado ao uso da tecnologia, o PP do curso destaca o uso de uma metodologia de ensino que estabelece aulas expositivas, com a utilização de tecnologias educacionais no sentido de ampliar as possibilidades de construção do conhecimento no processo de

aprendizagem.

Por todo o exposto, o Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do Instituto Federal de Sergipe - IFS campus Aracaju fortalece o uso da tecnologia para o desenvolvimento de competências profissionais com vistas à melhoria nos processos de produtividade e aumento na qualidade dos serviços prestados, no entanto, não há observância quanto ao desenvolvimento das competências socioemocionais em seu escopo.

## **2.5. O Gênero textual histórias em quadrinhos e sua utilização num contexto interdisciplinar**

Segundo Sartel (2022, s.p.), “as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens. Apresentam diversidades de publicações e tom humorístico, contribuindo para uma visão crítica da sociedade e interpretação de contextos atemporais”. Para Vergueiro (2022, p. 31), “as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude”.

Para McCloud (2006, p. 216), as pinturas rupestres são as primeiras histórias em quadrinhos produzidas pela humanidade, onde os seres humanos utilizavam da técnica dos desenhos para relatar ações corriqueiras do seu dia a dia. Neste mesmo sentido, Vergueiro afirma:

Assim, quando o homem das cavernas gravava duas imagens, uma dele mesmo, sozinho, e outra incluindo um animal abatido, poderia estar, na realidade, vangloriando-se por uma caçada vitoriosa, mas também registrando a primeira história contada por uma sucessão de imagens. Bastaria, então, enquadrá-la para se obter algo muito semelhante ao que modernamente se conhece como história em quadrinhos (Vergueiro, 2022, p. 8).

Segundo Sartel (2022), depois da arte rupestre, ainda é possível encontrar esse tipo de relato nos vasos gregos, produzidos pela Grécia Antiga.

Sobre as primeiras manifestações de histórias em quadrinhos conforme aquelas que conhecemos hoje, Mendonça (2008, p. 18) afirma que não há um consenso sobre sua autoria, posto que “opiniões se dividem entre o trabalho do suíço Rodolphe Töpffer, com as histórias

de Mr. Jabot<sup>18</sup>, desenhadas em 1827 e publicadas apenas em 1833; e o trabalho do norte-americano Richard Outcault, com o personagem Menino Amarelo<sup>19</sup> (Yellow Kid), publicado em 1895.” No entanto, a autora considera as aventuras do Menino Amarelo como as primeiras histórias em quadrinhos modernas, posto que falas passaram a ser colocadas dentro de balões.

Na avaliação de Vergueiro (2005), por muito tempo as histórias em quadrinhos foram objeto de perseguições e preconceitos por parte da sociedade. No entanto, atualmente são encaradas de forma mais positiva e aos poucos passaram a ser aceitas nos ambientes educacionais, inclusive se tornando objeto de estudo de pesquisadores no mundo inteiro.

Ainda de acordo com Vergueiro (2022, p. 17), as primeiras histórias em quadrinhos de caráter educacional foram publicadas nos Estados Unidos, durante a década de 1940, e traziam antologias histórias sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos.

Aqui no Brasil, acerca da introdução das histórias em quadrinhos nos ambientes educacionais, podemos destacar os PCN + Ensino Médio - Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais, publicado em 2000, que tinham como premissa garantir uma formação básica comum a todos os estudantes no território brasileiro e estabelecia que os quadrinhos fossem utilizados como um dos materiais de estímulo à leitura, à produção escrita, ao trabalho áudio-oral e de incentivo à pesquisa e à busca do que se precisa aprender. Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que é o documento regulador acerca das aprendizagens essenciais que devem ser trabalhadas na Educação Básica e homologada em 2018, os quadrinhos integram o “Campo-Artístico-Literário”, cuja atuação está relacionado à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas.

Para Krüger e Michels (2018, p. 22), “os quadrinhos como proposta didática estimulam os alunos a desenvolverem uma narrativa gráfica, despertando os pressupostos da escrita de uma maneira mais dinâmica”. Para além de estímulo à escrita, as histórias em

---

<sup>18</sup> Mr. Jabot era um homem da classe média, que procurava conquistar um lugar na aristocracia francesa, no entanto, suas tentativas sempre fracassaram. A obra apresenta uma sequência de quadrinhos que instaura movimento e uma integração completa entre texto e imagem. Disponível em <https://revistacult.uol.com.br/home/hq-1833-traducao-brasileira/>. Acesso em: 07 set. 2022.

<sup>19</sup> As narrativas aconteciam a partir das peripécias de um garoto que vivia nos guetos de Nova York e que sempre estava vestido com um camisolão amarelo, uma espécie de túnica. Essas narrativas possuíam linguagem simples e traziam denúncias acerca das questões sociais da época. Disponível em <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html#:~:text=As%20hist%C3%B3rias%20em%20>. Acesso em: 07 set. 2022.

quadrinhos podem ser utilizadas para atingir vários objetivos em sala de aula, como por exemplo introduzir um tema ou ilustrar uma ideia. De acordo com a concepção de Vergueiro (2022, p. 26) o único limite para o bom aproveitamento do uso dos quadrinhos em sala de aula “é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino”.

Corroborando com o pensamento do uso criativo, as autoras Rocha, Vasconcelos e Rodrigues (2019) utilizaram a História em Quadrinhos Digital (HQD) como “diário de bordo” para narrar o desenvolvimento e os resultados de um Subprojeto que desenvolveram no Curso de Engenharia Civil, da Universidade Federal do Pará - UFPA. Com isso, proporcionaram a utilização da linguagem dos quadrinhos como suporte ao processo investigativo e de forma interdisciplinar.

É pertinente destacar que de acordo com Fazenda (2008), a interdisciplinaridade estabelece relações entre duas ou mais disciplinas, ou áreas do conhecimento, associando o que é comum entre elas e aplicando no processo de ensino e aprendizagem:

Etimologicamente, interdisciplinaridade significa, em sentido geral, relação entre as disciplinas. Ainda que o termo interdisciplinaridade seja mais usado para indicar relação entre disciplinas, hoje alguns autores distinguem de outros similares, tais como a pluridisciplinaridade e a transdisciplinaridade, que também podem ser entendidas como forma de relações disciplinares em diversos níveis, como grau sucessivo de cooperação e coordenação crescente no sistema de ensino-aprendizagem (Fazenda, 2008, p. 161).

Para Ramos (2017, p. 15), no ensino, é preciso que os conteúdos sejam apreendidos como um sistema de relações que expressam a totalidade social. Para isto, eles devem ser apreendidos no seu campo científico de origem (disciplinaridade) e em relação a outros de campos distintos (interdisciplinaridade).

Nessa perspectiva, a interdisciplinaridade implica uma mudança de atitude que se expressa quando o indivíduo analisa um objeto a partir do conhecimento das diferentes disciplinas, sem perder de vista métodos, objetivos e autonomia próprios de cada uma delas (Moura, 2007, p. 24).

Como visto, para além de um gênero textual, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como um instrumento pedagógico que permite interagir de forma colaborativa entre várias disciplinas.



### 3. METODOLOGIA

No presente capítulo, apresenta-se a organização metodológica desta pesquisa, que seguirá uma abordagem qualitativa, uma vez que “na produção de conhecimentos sobre os fenômenos humanos e sociais, interessa muito mais compreender e interpretar seus conteúdos do que descrevê-los” (Tozoni-Reis, 2009, p. 15). Quanto à natureza do estudo, a pesquisa é aplicada, posto que busca soluções práticas para o problema identificado nesta investigação.

No que tange à abordagem, a pesquisa classifica-se como descritiva, tendo em vista que apresenta como principal finalidade estabelecer relação entre variáveis e o pesquisador possui preocupação com a atuação prática (Gil, 2008).

Acerca da modalidade, a pesquisa se enquadra na pesquisa-ação, posto que:

A pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas (Severino, 2007, p. 120).

Sobre esta modalidade de pesquisa, é pertinente destacar o pensamento de Gil (2002) no que concerne a dificuldade em apresentar um planejamento, por considerar esta modalidade de pesquisa bastante flexível.

[...] na pesquisa-ação ocorre um constante vaivém entre as fases, que é determinado pela dinâmica do grupo de pesquisadores em seu relacionamento com a situação pesquisada. Assim, o que se pode, à guisa de delineamento, é apresentar alguns conjuntos de ações que, embora não ordenados no tempo, podem ser considerados como etapas da pesquisa-ação (Gil, 2002, p. 143).

Para Gil (2002, p. 17) uma pesquisa é desenvolvida ao longo de um processo que envolve várias fases, que parte da formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados.

O Quadro 6 apresenta o problema da pesquisa e os objetivos propostos.

Quadro 6 – Sistematização do problema da pesquisa e os objetivos propostos

<b>PROBLEMA DE PESQUISA</b>	<b>OBJETIVO GERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
Como a utilização de tecnologia educacional e do	Analisar como a utilização de tecnologia educacional e	Investigar o uso da tecnologia educacional no

gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento das competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos?	do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais, junto aos alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju.	ambiente escolar como recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências socioemocionais; Desenvolver um produto educacional, na forma de uma sequência didática, que descreva a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual Histórias em Quadrinhos, tendo como público-alvo os alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju; Analisar a percepção dos discentes em relação às contribuições da aplicação da sequência didática.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaboração própria, 2023.

O projeto de pesquisa apresentado à banca de qualificação, previa que a sequência de didática seria realizada na turma do PROEJA, do IFF Campus Macaé, no entanto, a pesquisadora passou a residir em outro estado e por esta razão a pesquisa foi desenvolvida com estudantes da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju. Quanto a escolha da turma, foi em virtude desta ser a série que finaliza o ensino médio e após a conclusão, os alunos aprovados estarão em busca de oportunidades de ingresso no mercado de trabalho.

Antes de iniciar o trabalho no IFS Campus Aracaju, apresentou-se a proposta de pesquisa ao professor do componente curricular Língua Portuguesa III, da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do referido campus, e foi solicitada uma declaração informando a ciência do uso das aulas para realização da pesquisa (Anexo I).

O Quadro 7 apresenta de forma resumida as etapas da pesquisa que são detalhadas neste capítulo.

Quadro 7 – Etapas de pesquisa, objetivos e ação

ETAPA	OBJETIVO	AÇÃO
1ª Etapa	Explorar tópicos relevantes ao objetivo geral do trabalho; Levantamento de hipóteses e síntese dos principais discursos e argumentos referentes ao tema geral do trabalho.	<b>Pesquisa bibliográfica</b> sobre: a história da educação profissional no Brasil; as competências exigidas pelo mundo do trabalho brasileiro; as competências socioemocionais; as tecnologias educacionais; o Curso Técnico Integrado em Alimentos do IFS Campus Aracaju; o gênero textual história em quadrinhos.
2ª Etapa	Coletar informações acerca dos eventos e ações pedagógicas do Curso Técnico Integrado em Alimentos.	<b>Reunião</b> com coordenação e professor de português da 3ª série do Curso Técnico Integrado em Alimentos, IFS Campus Aracaju.
3ª Etapa	Apresentar o projeto aos pais e aos participantes da pesquisa.	<b>Encontro presencial</b> com os pais e alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado em Alimentos, IFS Campus Aracaju, para apresentar o projeto; coletar as assinaturas dos TCLE, TALE e termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa.
4ª Etapa	Coletar dados acerca das habilidades socioemocionais dos alunos, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem.	Aplicar <b>questionário</b> com perguntas fechadas aos alunos, por meio físico.
5ª Etapa	Realizar sequência didática	Aplicar a <b>sequência didática</b> estruturada em 4 encontros, com 1 tempo de aula de 50 minutos cada.
6ª Etapa	Coletar dados acerca de informações sobre o quanto foi significativo para aprendizagem o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica, bem como a realização de oficinas para o desenvolvimento das competências socioemocionais.	Aplicar <b>questionário</b> com perguntas fechadas aos alunos, por meio físico.

Fonte: Elaboração própria, 2023.

A primeira etapa da pesquisa consistiu em realizar um levantamento bibliográfico, inicialmente, acerca da História da Educação Profissional no Brasil, buscando apresentar de forma breve a trajetória da educação profissional no processo de formação da mão de obra para atender o mercado de trabalho brasileiro.

Observou-se que a educação profissional tem a sua origem em 1909, dentro de uma perspectiva assistencialista com o objetivo de atender aos menos afortunados, buscando prepará-los minimamente para o mundo do trabalho, com vistas a preencher postos de trabalhos ligados à navegação.

Em sua trajetória, a educação profissional atendeu alunos do ensino fundamental e/ou médio oferecendo cursos da área agrícola, industrial e pedagógica, sendo que, a partir de 2008, foram criados os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, como instituições de educação superior, básica e profissional.

Dentro das prerrogativas do mercado de trabalho, o levantamento bibliográfico faz um paralelo entre a EPT e as competências exigidas pelo atual mundo do trabalho brasileiro, partindo da publicação de 2018 do Banco Mundial, denominado “Competências e Empregos: Uma Agenda para a Juventude”, onde é apresentado os principais desafios que os jovens brasileiros enfrentam para alcançar a empregabilidade e a produtividade.

O documento destaca que as competências cognitivas, socioemocionais e técnicas, permitem formar uma pessoa equilibrada e capaz de enfrentar diversos desafios e situações. Um outro instrumento utilizado para metrificar os anseios do mercado de trabalho quanto ao perfil do trabalhador, a Classificação Brasileira de Ocupações - CBO também aponta como primordial as competências socioemocionais.

No entanto, o relatório do Banco Mundial (2018) e do economista Berlingeri (2018) alertam para a lacuna existente entre as competências que se adquire na escola e aquelas exigidas pelo mercado de trabalho.

Dessa forma, recai sobre a EPT a responsabilidade de preencher tal lacuna, uma vez que a LDB assevera que cabe a Educação Profissional e Tecnológica preparar o cidadão para ser inserido e atuar no mundo do trabalho e na vida em sociedade.

Aprofundando o entendimento sobre as competência socioemocionais, o levantamento bibliográfico traz a reflexão de como as Competências Socioemocionais possibilitam superar desafios pessoais e profissionais. Também destaca que o trabalhador que possui competências emocionais consegue se diferenciar exponencialmente daquele que possui apenas o conhecimento técnico para o exercício da profissão e que empresas brasileiras buscam

colaboradores que, além de competências cognitivas e analíticas, possuam competências socioemocionais.

O levantamento bibliográfico buscou estudar o Projeto Pedagógico do Curso Técnico Integrado em Alimentos do IFS, Campus Aracaju, e verificar como o desenvolvimento de competências são trabalhadas na ação pedagógica. Nele foi possível constatar o fortalecimento do uso da tecnologia para o desenvolvimento de competências profissionais com o objetivo de melhorar os processos de produtividade e aumento na qualidade dos serviços prestados pelos futuros trabalhadores, no entanto, não há observância quanto ao desenvolvimento das competências socioemocionais em seu escopo.

Na pesquisa sobre o uso de tecnologias educacionais como instrumento no processo da construção do conhecimento, os autores apontam sobre a importância da utilização interdisciplinar das TICs como alternativa para melhorar a qualidade do ensino, sendo esta uma ferramenta capaz de auxiliar o professor na prática pedagógica.

Por fim, o levantamento bibliográfico sobre o potencial pedagógico da Gênero textual histórias em quadrinhos, aponta a importância das atividades interdisciplinares e como as histórias em quadrinhos possibilitam a construção do conhecimento tendo o aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem.

A segunda etapa da pesquisa teve como objetivo realizar reunião entre a pesquisadora e o Prof. Dr. Gilvan da Costa Santana, professor do componente curricular Língua Portuguesa III onde foi aplicada a sequência didática e a Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Geovânia Dantas Silva, Coordenadora do curso Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Alimentos, onde ficou definido o cronograma de trabalho descrito no Quadro 8.

Quadro 8 – Cronograma de trabalho para aplicação da sequência Didática

<b>Data</b>	<b>Ação</b>
12/09	Apresentação do projeto aos alunos
14/09	Reunião com pais para apresentação do projeto
19/09	Aplicação do 1º questionário e SD
26/09	Aplicação da SD
03/10	Aplicação da SD
10/10	Aplicação da SD e 2º questionário

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na terceira etapa da pesquisa aconteceu um encontro presencial com os pais e outro com a 3ª série do Curso Técnico Integrado em Alimentos, IFS Campus Aracaju, composta por 33 alunos, onde foram apresentadas a proposta do projeto e esclarecidas todas as dúvidas dos presentes.

Foram entregues aos alunos maiores de 18 anos o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE A), bem como no Termo de Autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa (APÊNDICE B). Aos responsáveis pelos alunos menores de 18 anos, foi entregue o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE C), o Termo de Autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa (APÊNDICE D) e o Termo de Anuência Livre e Esclarecida (TALE) (APÊNDICE D).

Na quarta etapa da pesquisa foi entregue aos alunos um questionário inicial (APÊNDICE F), que teve como objetivo coletar dados acerca de suas habilidades socioemocionais, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem.

Sua elaboração seguiu as orientações e os cuidados éticos dispostos na Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, com vistas a minimizar qualquer tipo de constrangimento ou desconforto aos alunos ao respondê-lo.

Inicialmente a pesquisadora explicou cuidadosamente o questionário, que está dividido em quatro partes: na parte I, é feita a coleta da idade e gênero do aluno; na parte II o aluno pode expressar seus conhecimentos acerca do gênero textual história em quadrinhos ao responder três questionamentos, para tanto, utilizou a métrica 1 para “concordo plenamente”, 2 para “concordo parcialmente”, 3 para “não concordo” e 4 “para não sei responder”; na parte III o aluno prestou informações sobre a utilização de aplicativos nas aulas de língua portuguesa III, para tanto respondeu três questões utilizando a métrica de 1 para “excelente”, 2 para “ótimo”, 3 para “bom”, 4 para “ruim” e 5 para “péssimo”; e na parte IV o aluno prestou informações sobre competências socioemocionais, para tanto respondeu cinco questões utilizando a métrica 1 para “excelente”, 2 para “ótimo”, 3 para “bom”, 4 para “ruim” e 5 para “péssimo”.

Durante a quinta etapa foi aplicada uma sequência didática (SD) (APÊNDICE H), que teve como objetivo elaborar uma revista em quadrinhos on-line. Sua aplicação aconteceu durante quatro encontros presenciais e consecutivos, nos dias e horários das aulas de Língua

Portuguesa III, cedidas pelo professor responsável pela disciplina, onde cada encontro foi composto por 1 tempo de aula de 50 minutos.

Na sexta etapa da pesquisa foi entregue aos alunos o questionário final (APÊNDICE G), que teve como objetivo coletar dados acerca de suas habilidades socioemocionais, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos com o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem.

Sua elaboração seguiu as orientações e os cuidados éticos dispostos na Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, com vistas a minimizar qualquer tipo de constrangimento ou desconforto nos alunos ao respondê-lo. É importante destacar que a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética do IFF mediante Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) Nº 68382323.1.0000.0298 e parecer Nº 6268611.

A pesquisadora explicou cuidadosamente o questionário, o qual está dividido em quatro partes: nas partes I e II foram aplicados os mesmos itens do questionário inicial; na parte III o aluno prestou informações sobre sua experiência com o uso de tecnologias educacionais durante as oficinas para a produção da revista em quadrinhos, para tanto respondeu três questões utilizando a métrica de 1 para “excelente”, 2 para “ótimo”, 3 para “bom”, 4 para “ruim” e 5 para “péssimo”; na parte IV o aluno prestou informações sobre competências socioemocionais a partir de 12 questionamentos utilizando a métrica 1 para “sim”, 2 para “não” e 3 para “mais ou menos”.

O Quadro 9 apresenta-se com intuito de descrever a sequência didática de forma sintetizada. Na subseção 4.2 a SD será apresentada detalhadamente e transformada em produto educacional conforme APÊNDICE N.

Quadro 9 – Sequência Didática estruturada de forma sintetizada

**Objetivo Geral:** Elaborar uma revista em quadrinhos a partir de dados coletados durante atividade interdisciplinar ocorrida no IFS, Campus Aracaju.

**Objetivos específicos:**

- Utilizar a linguagem de história em quadrinhos para registro de informação;
- Trabalhar conteúdos de diferentes disciplinas de maneira integrada nas atividades de produção de revistas em quadrinhos;
- Desenvolver habilidades de planejamento; pesquisa; compreensão; interpretação; e redação;
- Desenvolver as competências socioemocionais;
- Desenvolver competência digital;
- Aliar teoria e prática na produção de um produto didático e inovador.

**Avaliação:** Centrada na formação integral da pessoa, distribuída em três fases: inicial, busca apresentar os conhecimentos prévios dos alunos; reguladora, visa apresentar como cada aluno aprende ao longo do processo de ensino e aprendizagem; e final integradora, que considera toda trajetória percorrida pelo aluno durante o processo de construção do conhecimento.

**Público-alvo:** Alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju.

**Duração estimada:** Serão realizados pelo menos 4 encontros com 2 tempos de aulas de 50 minutos cada.

### 1º Encontro

<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar levantamento prévio dos alunos sobre o que conhecem de histórias em quadrinhos, por meio de uma roda de conversa.</li> <li>● Aplicar questionário para coletar dados acerca do entendimento dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos.</li> <li>● Visitar exposições virtuais sobre HQ.</li> </ul>
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Avaliação:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplicar questionário para levantamento prévio dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos.</li> </ul>
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar conhecimento prévio sobre o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver a competência sócio emocional;</li> <li>● Conhecer sobre segurança digital e direitos autorais.</li> </ul>
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, tablet, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2º Encontro

<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar oficina de produção da HQ.</li> </ul>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

<b>Avaliação</b>	Observar as produções realizadas pelos alunos durante a oficina.
------------------	------------------------------------------------------------------

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> <li>● Conhecer ética digital;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.</li> </ul>
-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folha de papel, lápis e borracha;</li> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<b>3º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar oficina para produção de HQ, utilizando recurso tecnológico.</li> <li>● Discutir roteiro para produção de HQ:.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>	Observar as produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como do comportamento durante a construção do roteiro.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir uma História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
<b>4º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir revista em quadrinhos a partir das fotos e informações coletadas utilizando recurso tecnológico</li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aplicar questionário final para coleta de dados.</li> </ul>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir uma História em Quadrinhos digital;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento;</li> <li>● Avaliar como foi a aprendizagem dos alunos acerca do gênero textual História em Quadrinhos utilizando uma ferramenta tecnológica.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Após a finalização do levantamento de todos os dados coletados, os mesmos foram organizados, analisados e discutidos à luz do referencial teórico.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1. Conhecendo os participantes da pesquisa e suas percepções acerca das habilidades socioemocionais e do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional.

A aplicação do questionário inicial (APÊNDICE F) na turma da terceira série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, composta por 33 alunos, teve por objetivo coletar dados acerca das habilidades socioemocionais destes futuros trabalhadores, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, o questionário foi organizado em quatro partes e aplicado a 17 alunos que estavam presentes na ocasião.

Na parte I, que se refere à caracterização do público-alvo, os resultados mostraram que 100% dos alunos declararam ser do gênero feminino. Quanto à faixa etária, os números apontaram que 53% possuem 17 anos e 47% possuem 18 anos, de acordo com a Figura 1.

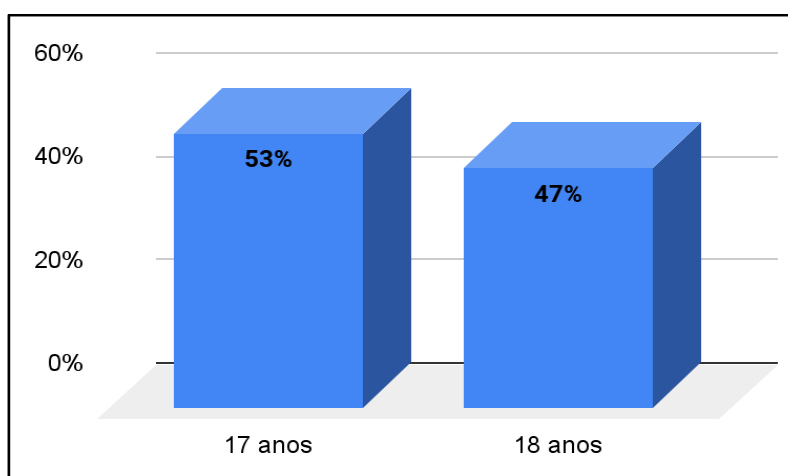


Figura 1 – Faixa etária dos participantes da pesquisa que responderam ao questionário inicial  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na etapa II, que buscou mensurar os conhecimentos concernentes ao gênero textual História em Quadrinhos<sup>20</sup>, as respostas apresentadas para a pergunta “Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?” revelam que

<sup>20</sup> Nesta etapa, todas as perguntas correspondiam ao conceito do gênero textual História em Quadrinhos, ou seja, não havia opção errada, pois uma complementava a outra.

aproximadamente 93% dos alunos têm conhecimento sobre o conceito primário deste gênero textual e apenas 7% concordam parcialmente com conceito apresentado, conforme apresentado na Figura 2.

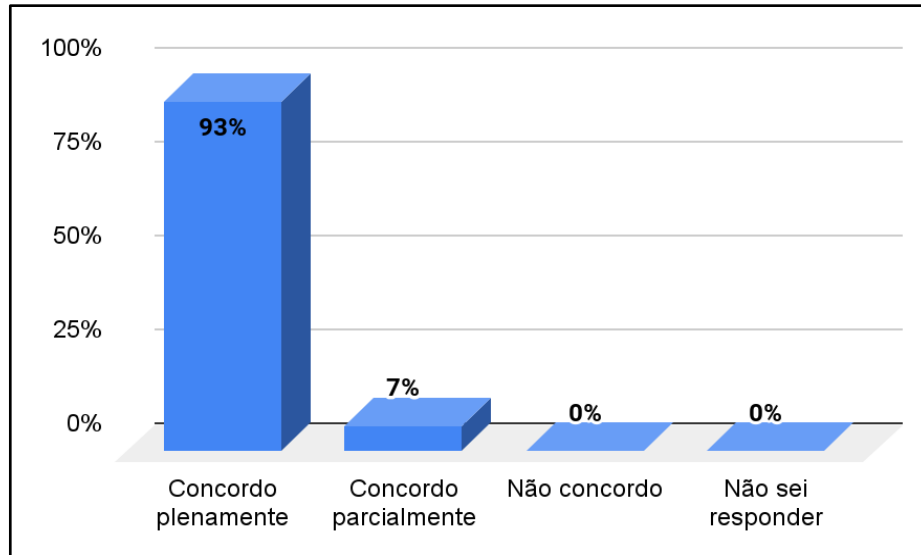


Figura 2 – Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Esses dados nos remetem a Eisner (2005), que considera as HQs como uma das principais contadoras de história em nossa cultura, posto que utiliza imagens e textos para transmitir informação e conhecimento.

As respostas apresentadas na pergunta seguinte, "Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico?", indicam que os alunos compreendem o conceito do gênero textual história em quadrinhos, haja vista que esta pergunta complementa a anterior, compondo assim um conceito mais amplo acerca do referido gênero. Segundo os dados coletados, 80% dos alunos concordam que as HQ apresentam diversidade de publicações e tom humorístico, cerca de 13% concordam parcialmente e 7% não souberam responder, conforme apresentado na Figura 3.

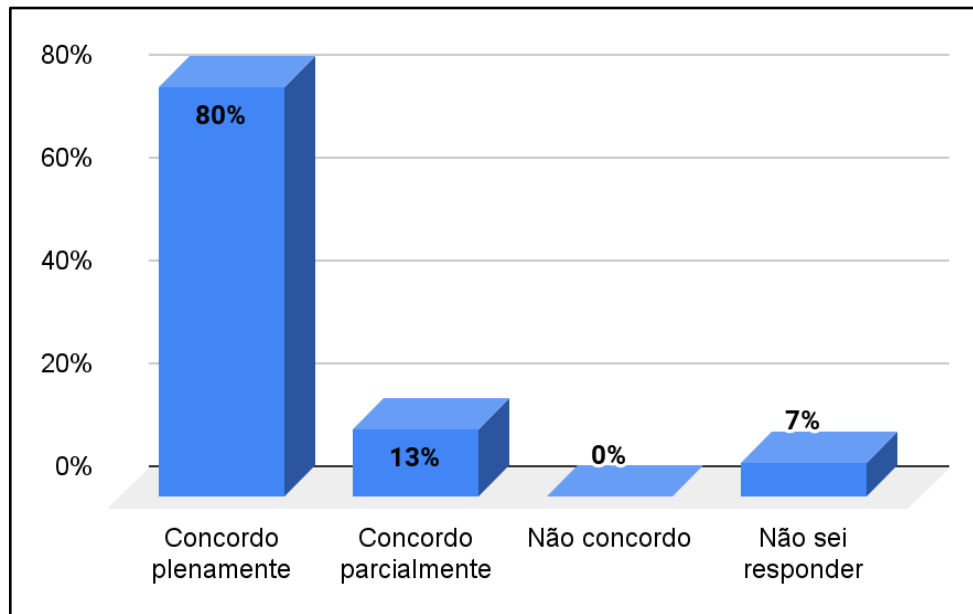


Figura 3 – Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Segundo Vergueiro (2005), as histórias em quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação de massa de grande penetração, podendo-se dizer até mesmo que, junto com o cinema, caracterizam a comunicação de massa no Século XX.

Para concluir esta etapa, as respostas apresentadas para a pergunta “Acerca das características das histórias em quadrinhos, estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?” deixa claro que os elementos utilizados para a composição das HQ são de conhecimento de todos os participantes da pesquisa, tendo em vista que 100% dos alunos responderam concordar com a afirmação, conforme indicado na Figura 4 .

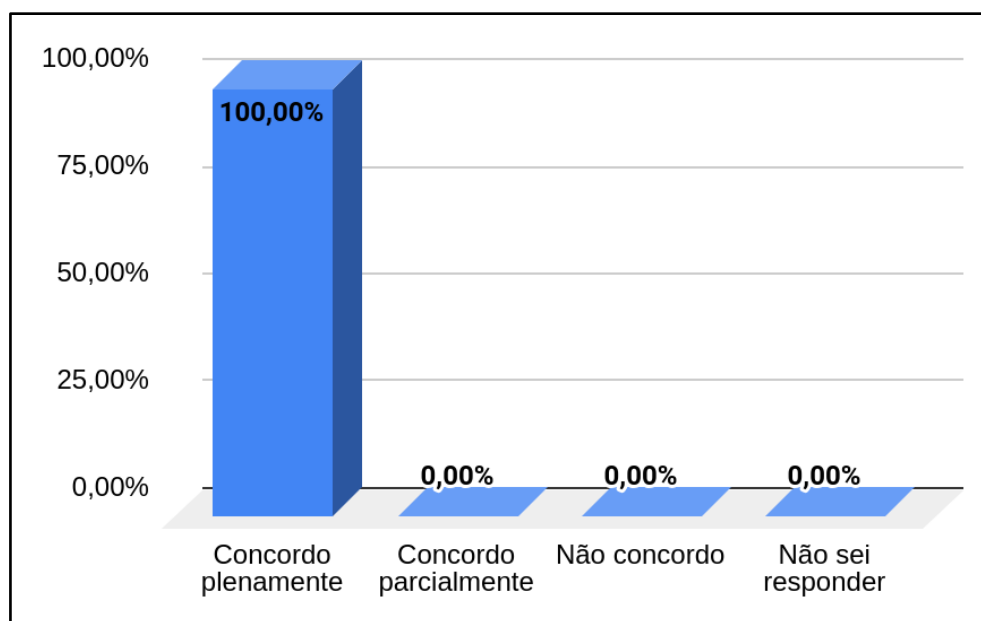


Figura 4 – Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

De acordo com Vergueiro (2005), os códigos linguísticos e pictóricos são os elementos que compõem as histórias em quadrinhos para a transmissão de mensagens.

Deixando de lado essa discussão terminológica e adotando definitivamente a expressão histórias em quadrinhos para o restante deste artigo, é possível afirmar, em relação a elas, que constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem:

- 1) o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e
- 2) o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, idéias abstratas e/ou esotéricas etc. (Vergueiro, 2005, p. 2.).

Na etapa III, apresenta-se com informações sobre a utilização de aplicativos nas aulas de português, onde nas respostas apresentadas à pergunta “Qual sua classificação quanto à utilização de algum aplicativo, plataforma ou qualquer tipo de tecnologia no ensino de português?”, os alunos demonstraram ter interesse no uso de algum tipo de tecnologia durante as aulas de português, posto que 13% classificaram como excelente a proposta, 33% ótimo, 47% boa e apenas 7% consideraram a proposta como ruim, conforme indica Figura 5.

Moran (2004) acredita que a motivação tem grande relevância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e o uso da tecnologia na prática pedagógica pode auxiliar nesse processo, posto que impulsiona novas possibilidades de acesso ao conhecimento e à

informação<sup>21</sup>. “É importante que os alunos estejam mais motivados, tenham mais iniciativa, explorem novas possibilidades. E as tecnologias podem ser um excelente auxiliar na tarefa de desenvolver esse aluno mais empreendedor e inovador” (Moran, 2004, p. 349).

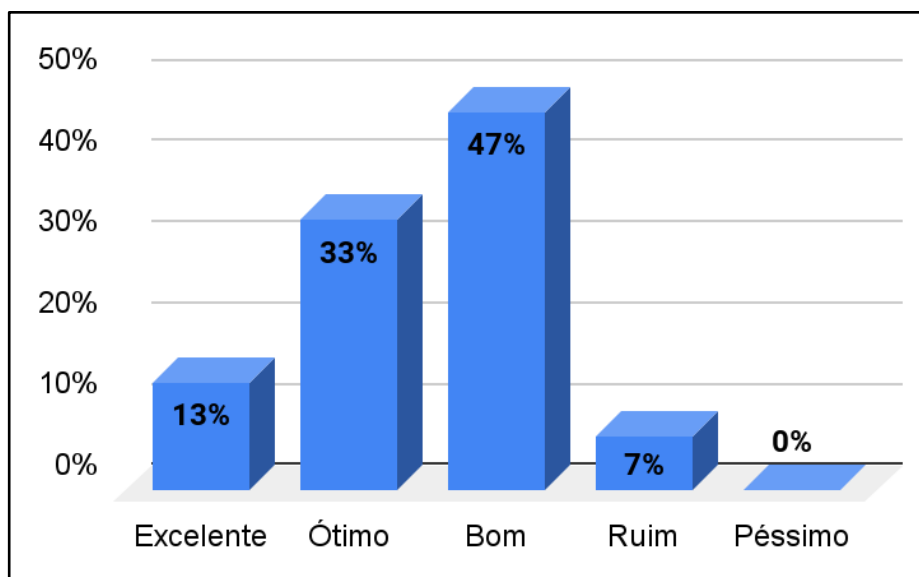


Figura 5 – Qual sua classificação quanto à utilização de algum aplicativo, plataforma ou qualquer tipo de tecnologia no ensino de português?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

As respostas apresentadas na pergunta seguinte, “Do seu ponto de vista, o emprego de algum tipo de tecnologia educacional, com potencialidade de facilitar a aprendizagem, é uma metodologia que os professores de Português poderiam adotar para facilitar o entendimento dos conteúdos?”, demonstram que grande parte da turma considera que além de importante, o uso da tecnologia educacional como recurso metodológico possibilita um melhor entendimento acerca dos conteúdos trabalhados durante as aulas de português, tendo em vista que 33% dos alunos consideram como excelente a proposta, 27% como ótima, 33% como boa e apenas 7% veem como péssima, conforme indica Figura 6.

Mendonça (2018) considera que o uso da tecnologia no contexto educacional pode ser utilizado como apoio na prática pedagógica capaz de promover a autonomia e a criticidade dos alunos.

<sup>21</sup> De acordo com o dicionário Oxford Languages, conhecimento é o ato de perceber ou compreender por meio da razão e/ou da experiência e informação, é conjunto de conhecimentos reunidos sobre determinado assunto ou pessoa.

A reflexão sobre o uso de tecnologias digitais em uma escola pode ocorrer de diversas formas: a partir das tecnologias como foco de estudo, como apoio a uma prática pedagógica e como recursos ubíquos da sociedade atual, que causam grande impacto nas relações sociais e profissionais, entre outros.

...

As tecnologias digitais são um desafio para a construção de conhecimento na escola, não somente pelo conhecimento e apropriação das próprias ferramentas, mas também pelo impacto no registro, pesquisa e nos diversos procedimentos de estudo. Sua presença é fundamental, pois viabiliza práticas sociais atuais, que precisam ser tematizadas e experimentadas na escola. É importante, então, que as ações planejadas visando à formação do aluno para o uso do digital promovam a autonomia e a crítica e não atendam apenas os apelos comerciais do mercado (Mendonça, 2018, p. 216).

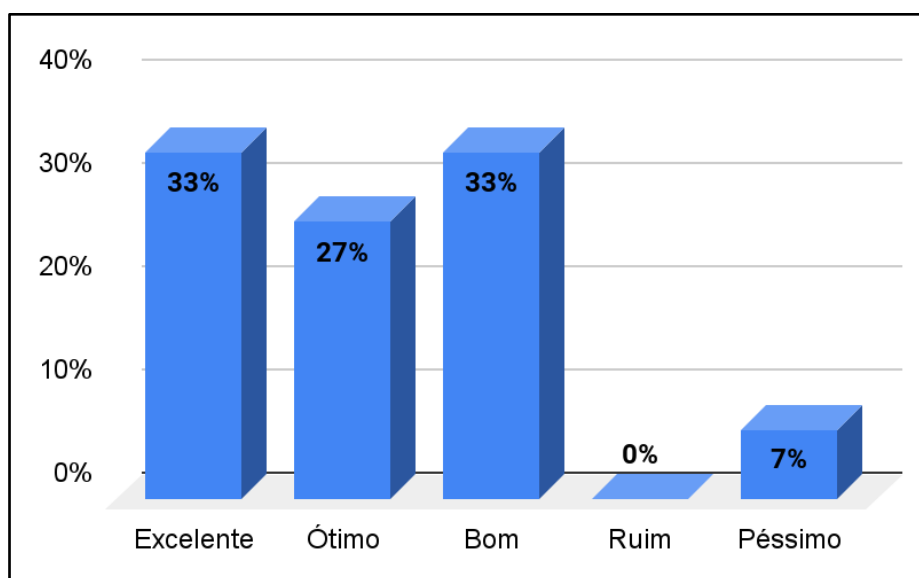


Figura 6 – Do seu ponto de vista, o emprego de algum tipo de tecnologia educacional, com potencialidade de facilitar a aprendizagem, é uma metodologia que os professores de Português poderiam adotar para facilitar o entendimento dos conteúdos?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Por fim, os números levantados com a pergunta “Na sua opinião, a tecnologia educacional aplicada em Português faz despertar algum interesse dos alunos pela disciplina?” demonstram que a tecnologia educacional pode auxiliar os professores portugueses, bem como os demais professores, em despertar o interesse dos alunos pelas disciplinas que lecionam, posto que 20% dos participantes da pesquisa consideraram a proposta como ótima, 53% como boa, 20% como ruim e 7% como péssima, conforme indica a Figura 7.

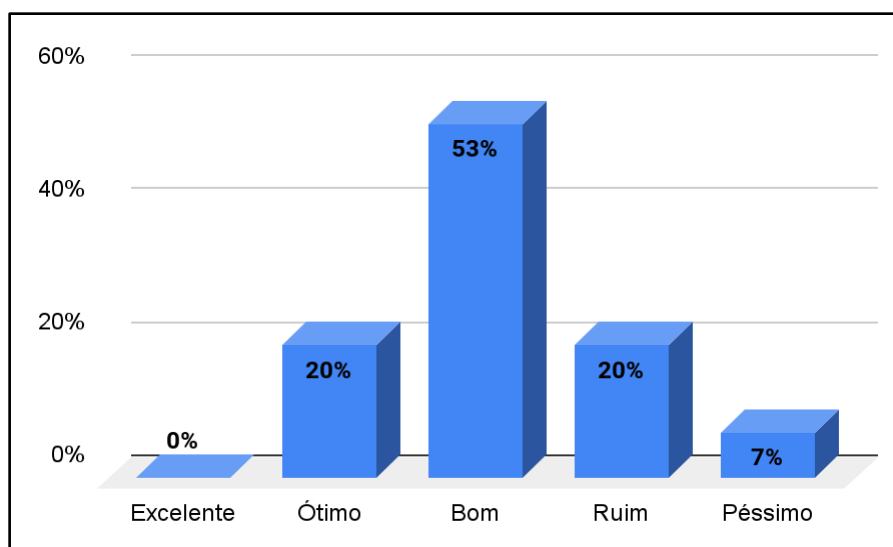


Figura 7 – Na sua opinião, a tecnologia educacional aplicada em Português faz despertar algum interesse dos alunos pela disciplina?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

De acordo com Moran, Masetto e Behrens (2005), ensinar e aprender exigem flexibilidade espaço-temporal, onde os conteúdos fixos devem abrir espaço para processos de pesquisa e comunicação. No entanto, uma das grandes dificuldades é conciliar a extensão da informação, bem como a variedade das fontes de acesso, a espaços menos rígidos. Nesse sentido, as tecnologias podem trazer informações de forma rápida e atraente, cabendo ao professor a responsabilidade de auxiliar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los e a contextualizá-los.

Na IV e última etapa, apresenta-se com informações concernentes às competências socioemocionais, onde na pergunta “Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe?”, os números indicam que 7% dos alunos classificam com excelente sua capacidade de trabalhar em equipe, 27% classificam como ótimo, 53% como bom e 13% como péssima, conforme apresenta a Figura 8.

Segundo Goleman (1995), para além do conhecimento técnico é necessário saber trabalhar em equipe para conquistar ascensão profissional, haja vista que:

Para lubrificar os mecanismos da inteligência do grupo, até que alcance o brilhantismo em sua capacidade de pensar e em sua atuação, necessita-se de inteligência emocional. Um intelecto estupendo e talento técnico, sozinhos, não fazem das pessoas grandes membros de uma equipe (Goleman, 1995, p. 294,).



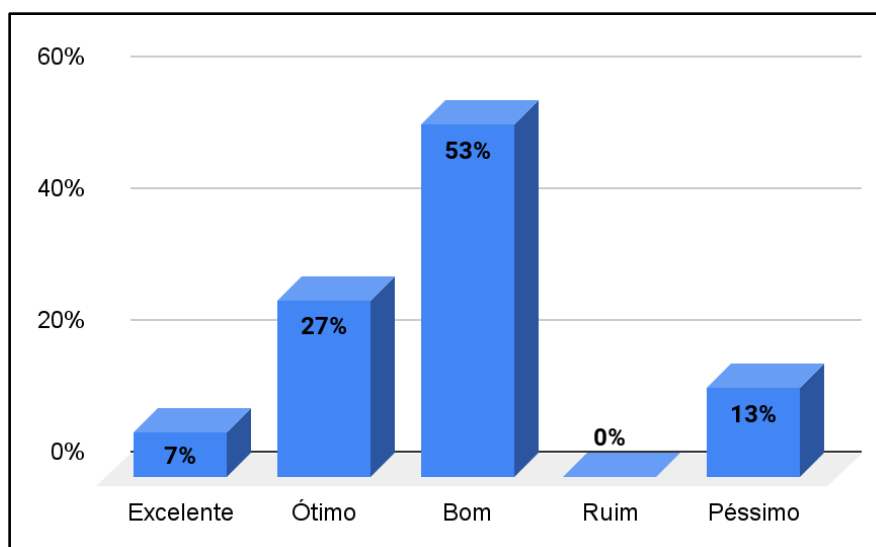


Figura 8 – Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe?  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na pergunta seguinte, “Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança?”, os números indicam que um quantitativo razoável de estudantes precisam desenvolver melhor sua capacidade de liderança, posto que 13% dos entrevistados consideram seu perfil de liderança como péssimo, 13% como ruim, 53% como bom, 27% como ótimo e 7% como excelente. Os resultados são apresentados na Figura 09.

De acordo com Firmino e Rodriguez (2018), um profissional com perfil de liderança é uma pessoa capaz de influenciar e se comunicar com sua equipe, além de conseguir lidar com as emoções de seus liderados.

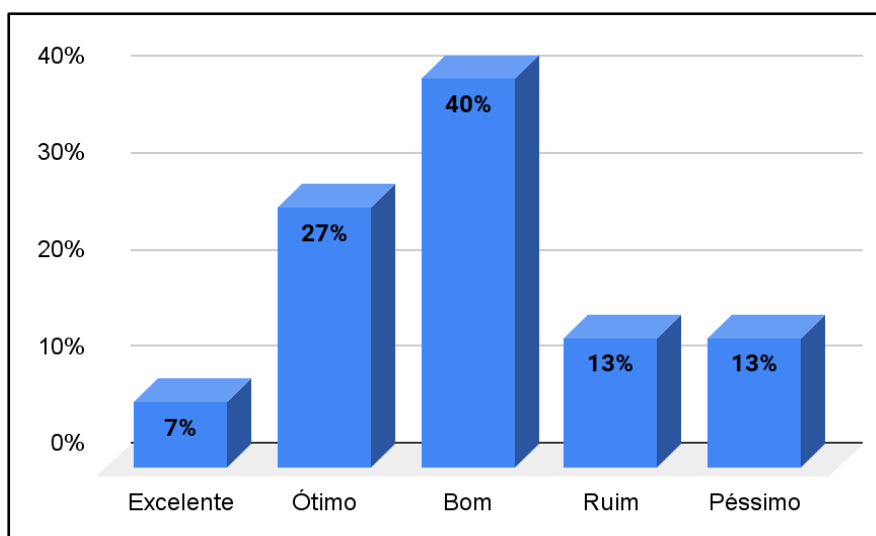


Figura 9 – Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança?  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na pergunta “Como você classifica sua capacidade de adaptar-se às circunstâncias e situações variadas?”, os números indicam que um expressivo percentual de alunos apresentam dificuldades nesta competência, posto que cerca de 27% assinalaram a opção ruim, 7% péssimo, 33% boa, 27% ótima e 7% excelente.

É pertinente destacar o pensamento Goleman (1995), quanto a necessidade do mercado de trabalho no que tange a profissionais com “qualidades interiores”, a exemplo da habilidade de adaptar-se às mais diversas situações. Os números da Figura 10 indicam que os participantes da pesquisa não se sentem aptos a enfrentar as situações diversas presentes no mundo do trabalho.

Essa nova forma de pensar pode constituir um choque para muitos dos empregados mais velhos, filhos da meritocracia, que aprenderam que a instrução e a capacitação técnica eram um passaporte permanente para o êxito. As pessoas estão começando a se dar conta de que o êxito requer mais do que a excelência intelectual ou a maestria técnica, e que necessitamos de um outro tipo de habilitação apenas para sobreviver — e, sem dúvida, para prosperar — no mercado de trabalho do futuro, cada vez mais turbulento. Qualidades interiores como resistência, iniciativa, otimismo e adaptabilidade estão recebendo uma nova valorização (Goleman, 1995, p. 28).

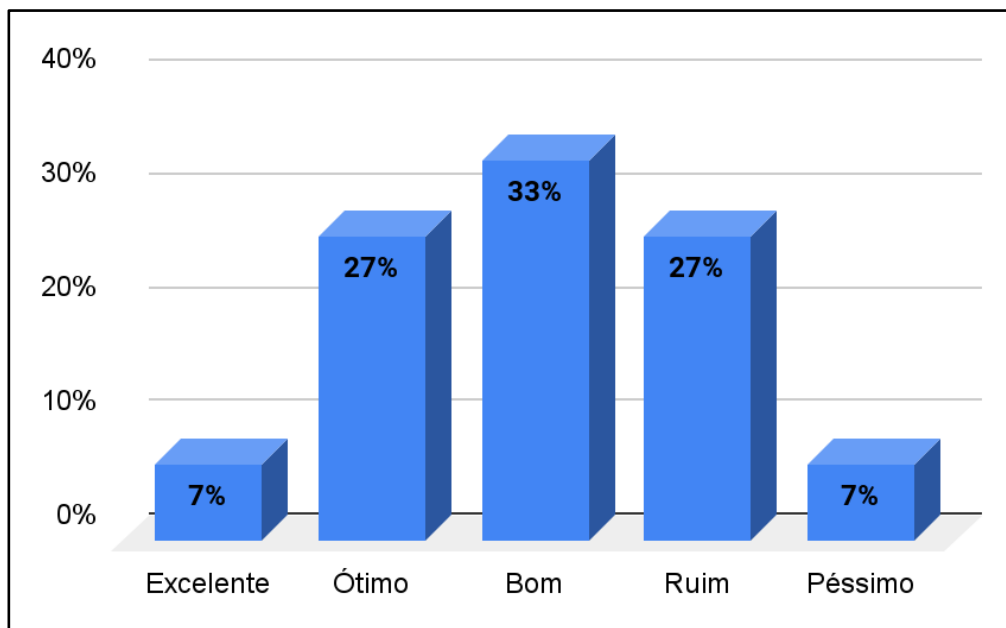


Figura 10 – Como você classifica sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na pergunta “Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas?”, os números coletados apontam que a grande maioria dos entrevistados não

apresentou dificuldades nesta competência, posto que 7% assinalaram a opção excelente, 27% ótimo, 53% bom e apenas 13% assinalaram a opção ruim, conforme apresentado na Figura 11.

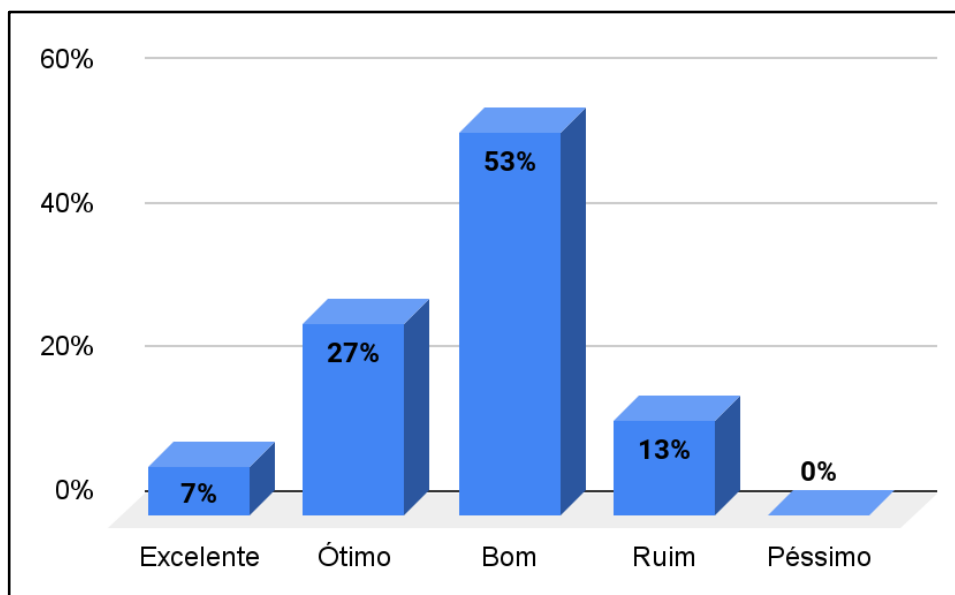


Figura 11 – Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas?  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Por fim, na última pergunta da etapa e do questionário, “Qual sua classificação em relação à sua criatividade?”, os dados coletados demonstraram que a turma apresenta grande dificuldade quanto a competência relacionada à criatividade, tendo em vista que cerca de 46% dos alunos assinalaram as opções como ruim (20%) e péssimo (27%) e os demais, 20% assinalaram a opção excelente, 13% ótimo e 20% bom, conforme apresenta a Figura 12

Segundo a BNCC, as escolas que promovem atividades que exercitam a criatividade auxiliam seus alunos na capacidade de investigar causas, elaborar e testar hipóteses, bem como de criar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas, visto que a criatividade compõe uma das Competências Gerais da Educação Básica.

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (Brasil, 2018, p. 9)

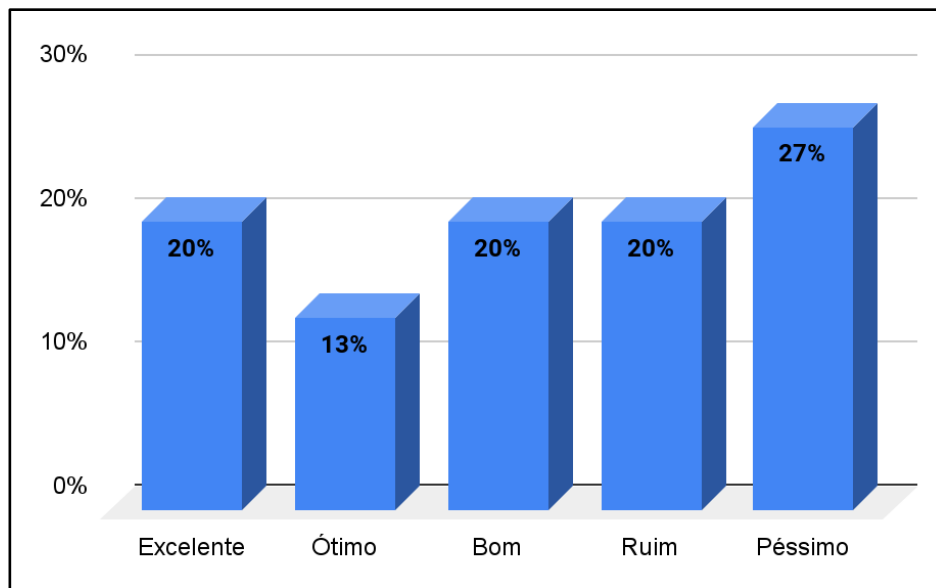


Figura 12 – Qual sua classificação em relação à sua criatividade?  
 Fonte: Elaboração própria, 2023.

Sendo assim, diante do comprometimento dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia em oferecer uma educação integral, as estratégias de ensino aplicadas durante os encontros da sequência didática foram embasadas nos conceitos relacionados ao uso da tecnologia educacional como ferramenta pedagógica para a produção de uma Revista em Quadrinhos Digital, com vistas ao desenvolvimento de competências socioemocionais em futuros profissionais que irão integrar o mundo do trabalho. Dessa maneira, destacamos o pensamento de Moran (2005) quanto aos desafios da educação em formar cidadãos que integram uma sociedade cada vez mais complexa:

Educar é um processo cada vez mais complexo porque a sociedade também evolui rapidamente, exige mais competências, torna-se mais complexa também. Em geral, temos avançado em descobrir novas formas de ensinar e de aprender. Hoje não basta. Além de focar na aprendizagem, é importante preparar os alunos para que sejam empreendedores, inovadores, criativos; que tenham um bom conhecimento de si mesmos, uma boa autoestima e que aprendam a ser cidadãos, com um comportamento ético e preocupação social crescentes. A educação é um desafio cada vez maior. Com as tecnologias avançadas e interligadas, podemos aproximar-nos destes objetivos de formas diferentes a como estávamos acostumados (Moran, 2005, p. 348).

Como visto, os desafios enfrentados pela educação são cada vez maiores, no entanto, o uso das tecnologias podem auxiliar os professores a atingirem seus objetivos por mais complexos que sejam.

#### 4.2. Sequência Didática: Uma proposta pedagógica para criar uma HQD com vistas a desenvolver as competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos

O Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional visa a produção de conhecimento e o desenvolvimento de produtos por intermédio de pesquisas que incorporam os saberes inerentes ao mundo do trabalho e ao conhecimento sistematizado.

Para Zabala (1998, p. 18), “a maneira de configurar as sequências de atividade é um dos traços mais claros que determinam as características diferenciais da prática educativa”, nesse sentido, o produto educacional derivado dessa pesquisa é uma sequência didática (SD) (APÊNDICE H), organizada no sentido de orientar a utilização da tecnologia educacional na produção de uma revista de Histórias em Quadrinhos - HQ *online*, tendo em seu arcabouço atividades que propõem: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal.

Ainda segundo o autor, sequência didática é “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos” (Zabala, 1998, p. 18).

Para a elaboração da SD foram utilizados os fundamentos da abordagem temática conhecida como os “Três Momentos Pedagógicos” (3MP), que segundo os autores Muenchen e Delizoicov (2014, p. 85) pode ser assim caracterizada:

- **Problematização Inicial:** para os autores, nessa fase inicial da SD apresentam-se questões ou situações reais onde os alunos possam ser desafiados a expor o que pensam sobre as situações, a fim de que o professor possa ir conhecendo o que eles pensam sobre determinado assunto ou tema.
- **Organização do Conhecimento:** sob a orientação do professor, os autores apontam que nesse momento os alunos devem estudar os conhecimentos necessários para a compreensão dos temas e da problematização inicial.
- **Aplicação do Conhecimento:** os autores afirmam que essa fase tem como objetivo abordar sistematicamente o conhecimento incorporado pelo aluno, com vistas a analisar e interpretar tanto as situações iniciais que determinaram seu estudo quanto outras que, embora não estejam diretamente ligadas ao momento inicial, possam ser compreendidas pelo mesmo conhecimento.

Seguindo o pensamento de Zabala (1998, p. 42-51), as atividades propostas na sequência didática articularam os conteúdos conceituais, o que é preciso saber; procedimentais, o que é preciso saber fazer; e atitudinais, relacionado a valores, atitudes e normas.

#### 4.2.1. 1º Encontro

O primeiro encontro da sequência didática teve como objetivos identificar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero História em Quadrinhos (HQ); desenvolver a competência digital; desenvolver as competências socioemocionais; conhecer sobre segurança digital e direitos autorais. Para tanto a SD foi desenvolvida em 3 etapas.

Primeira etapa: Foi entregue aos alunos o questionário para coleta de dados inicial (APÊNDICE F), de forma cuidadosa, todos os pontos foram detalhados e dirimidas as dúvidas surgidas. Na sequência, teve início uma discussão acerca do entendimento da turma sobre HQ.

Segunda etapa: Com o uso do celular, os alunos visitaram o site do Google Arts & Culture<sup>22</sup> e pesquisaram autores como Maurício de Souza, Millôr Fernandes, Ziraldo e Bob Kane. A partir das observações feitas durante a visita ao site e o conhecimento que possuíam sobre as produções desses autores, iniciou-se a discussão sobre os aspectos visuais e a linguagem utilizada nas HQ.

Após amplo debate, concluíram que as cores e a linguagem utilizadas estavam relacionadas ao público que os autores buscavam atingir, bem como à mensagem que buscavam transmitir.

Terceira etapa: Explorado o tema “repositório digital”, foi explicado que se tratava de ambientes virtuais que possibilitam reunir de maneira organizada arquivos, imagens e vídeo. Acrescentou-se que para dispor os materiais produzidos pela turma para a produção da HQD seria utilizado o Google Drive e que na pasta criada para tal fim, foram disponibilizadas revistas HQ e publicações (Quadro 10) que abordam o tema direitos autorais e uso seguro da internet.

---

<sup>22</sup> Site mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao "transitar" pelas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu. Para acessá-lo, um aplicativo deve ser instalado a partir do play store do celular.

Quadro 10 – Publicações disponibilizados no Google Drive criado para organizar as produções da HQ produzida pela turma

<b>Obra</b>	<b>Link de acesso</b>
Cartilha: Utilização de Recursos Disponíveis na Internet e Direitos Autorais	<a href="https://ctead.ifpa.edu.br/base/documentos/professor/109-cartilha-utilizacao-de-recursos-disponiveis-na-internet-e-direitos-autorais/file">https://ctead.ifpa.edu.br/base/documentos/professor/109-cartilha-utilizacao-de-recursos-disponiveis-na-internet-e-direitos-autorais/file</a> . Acesso em: 20 set. 2023
Cartilha de Direitos Autorais	<a href="https://ufal.br/ufal/pesquisa-e-inovacao/inovacao-tecnologica/documentos/cartilhas/531451-cartilha-de-direitos-autorais-314515.pdf">https://ufal.br/ufal/pesquisa-e-inovacao/inovacao-tecnologica/documentos/cartilhas/531451-cartilha-de-direitos-autorais-314515.pdf</a> Acesso em: 20 set. 2023
Brincar, estudar e navegar com segurança na internet!	<a href="https://safernet.org.br/site/sites/default/files/cartilha-site.pdf">https://safernet.org.br/site/sites/default/files/cartilha-site.pdf</a> Acesso em: 20 set. 2023
Preocupado com o que acontece na internet? Quer conversar?	<a href="https://new.safernet.org.br/sites/default/files/content_files/Di%C3%A1logo_Virtual_Low_Web_SN_Unicef_PFDC_CGI.pdf">https://new.safernet.org.br/sites/default/files/content_files/Di%C3%A1logo_Virtual_Low_Web_SN_Unicef_PFDC_CGI.pdf</a> Acesso em: 20 set. 2023
MPT apresenta o sindicato	<a href="http://sindmetalurgico.org.br/paginas/MPT_TemQuadrinhos">http://sindmetalurgico.org.br/paginas/MPT_TemQuadrinhos</a> Acesso em: 20 set. 2023

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Após a aplicação da SD, foi disponibilizado no grupo do aplicativo de mensagens da turma o resumo da aula, assim como sugestões de leituras complementares (APÊNDICE I).

#### **4.2.2. 2º Encontro**

O segundo encontro da sequência didática teve como objetivos: explorar o gênero História em Quadrinhos; desenvolver a competência digital; desenvolver as competências socioemocionais; incentivar a agir com empatia; conhecer a ética digital; e utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento. Para tanto, a SD didática foi dividida em 4 etapas:

**Primeira etapa:** Foi exibido o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I>, com duração de três minutos e quarenta e três minutos (Figura 13), sendo utilizado como ferramenta pedagógica a fim de contribuir e facilitar a aprendizagem dos alunos sobre a elaboração de um roteiro para a produção de HQ.



Figura 13 – Exibição do vídeo sobre criação de roteiro para produzir história em quadrinhos  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

**Segunda etapa:** Foi proposto aos alunos a produção de uma HQ utilizando folhas de papel, onde poderiam descrever uma experiência pessoal. Com base no vídeo assistido anteriormente, foi elaborado o roteiro com os seguintes elementos:

- título;
- quadrinhos;
- cenário;
- personagens;
- diálogos;
- balões e onomatopeia.

Em seguida, dividiram uma folha em quatro partes e iniciaram a produção da HQ (Figura 14). Apesar de optarem por produzir individualmente, por vezes houve troca de ideias e experiências entre si.



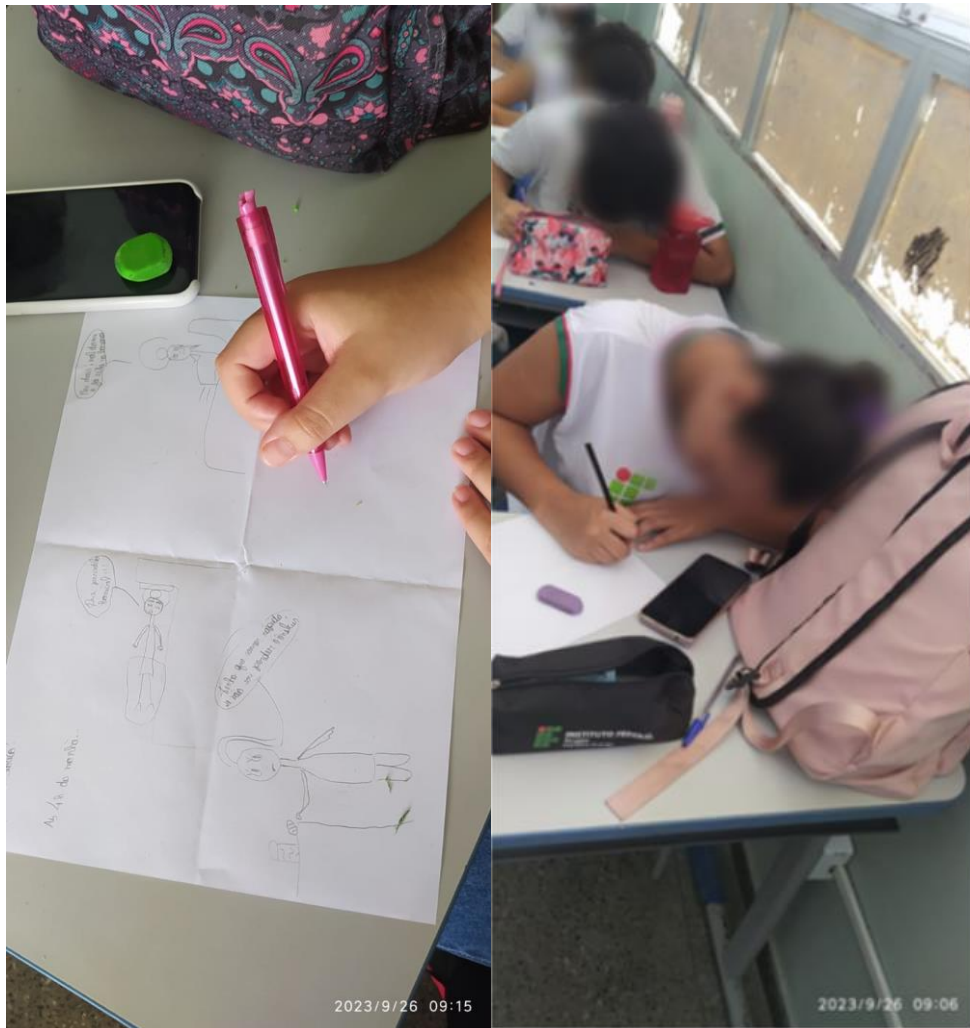


Figura 14 – Produção de história em HQ em folha de papel.

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A princípio ficaram sem saber o que fazer, sentiram-se inseguros quanto à própria capacidade de produzir uma HQ. No entanto, no decorrer da escrita foram percebendo que ao seu modo e à sua maneira, poderiam expressar seus sentimentos e ideias a partir do desenho. Essa mesma sensação foi compartilhada por aqueles que afirmaram não possuir familiaridade alguma com o desenho à mão livre.

**Terceira etapa:** Deu-se início a socialização das HQ produzidas naquela manhã (Figura 15). Os alunos foram convidados a postar suas histórias no mural virtual do Pallet, disponível no link <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>, e a comentar as HQ dos colegas.

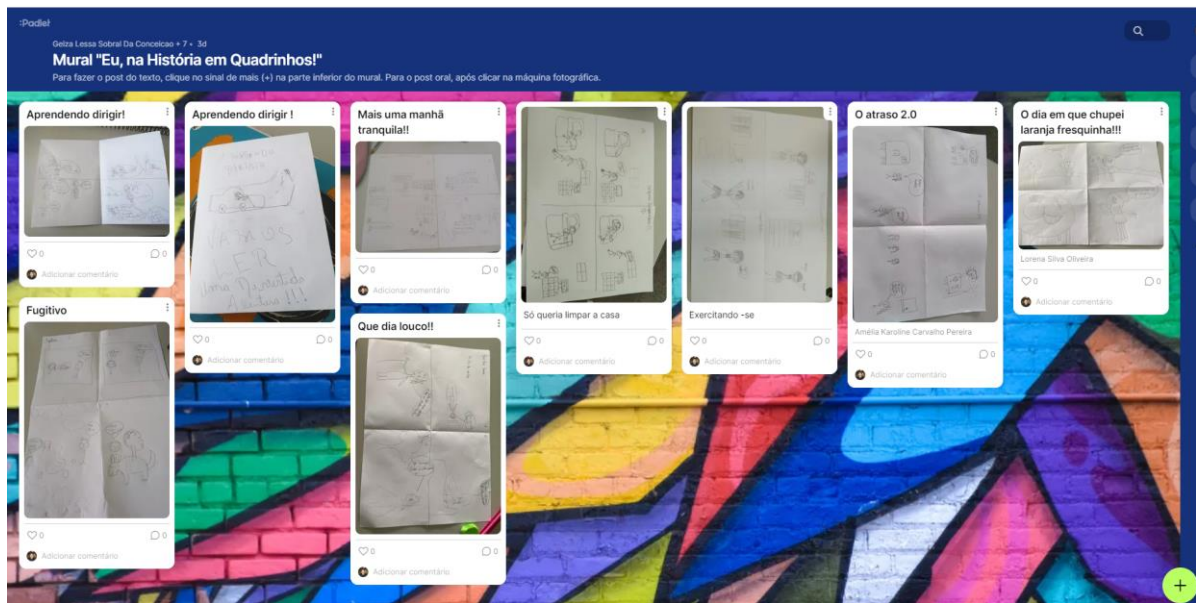


Figura 15 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>. Acesso em: 29 set. 2023

Nenhum dos presentes conhecia o Padlet, no entanto, ao manuseá-lo perceberam o quanto era fácil e intuitivo, haja vista que a postagem partia do símbolo “+” disposto na parte inferior do lado direito da tela.

**Quarta etapa:** Foi sugerido que posteriormente assistissem ao vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s>, com duração de três minutos e vinte e nove segundos, com o objetivo de tornar familiar o aplicativo Comica, uma vez que este será utilizado para a produção da HQ digital.

No final de semana que antecedeu a aula, a pesquisadora enviou um convite ao grupo da turma em forma de HQ (Figura 16), buscando incentivar a participação durante as oficinas. Após a sugestão do vídeo, alguns alunos indagaram se seria o mesmo aplicativo, onde foram informados que sim.



Figura 16 – Convite em formato de HQ  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Após a aplicação da SD, foi disponibilizado no grupo do aplicativo de mensagens da turma o resumo da aula (APÊNDICE J).

Acerca das competências socioemocionais categorizadas por Goleman (1998), durante realização da oficina foi possível destacar:

- Autorregulamentação: os alunos puderam lidar com as próprias emoções de forma que facilitou a tarefa que tinham pela frente. Inicialmente ficaram apreensivas em produzir uma HQ, no entanto conseguiram realizar a tarefa com extrema competência;
- Empatia: a turma pode pressentir o que as colegas estavam sentindo e respeitosamente um incentivou o outro.

#### 4.2.3. 3º Encontro

O terceiro encontro da sequência didática teve como objetivos: produzir uma HQ digital; desenvolver a competência digital; desenvolver as competências socioemocionais; utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento. Para tanto, a SD foi desenvolvida em três etapas.

**Primeira etapa:** Sendo utilizado como ferramenta pedagógica a fim de contribuir e facilitar a aprendizagem dos alunos, foi apresentado o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s>., (com duração de três minutos e vinte e nove segundos) onde a turma conheceu as funcionalidades do aplicativo Comica (Figura 17).

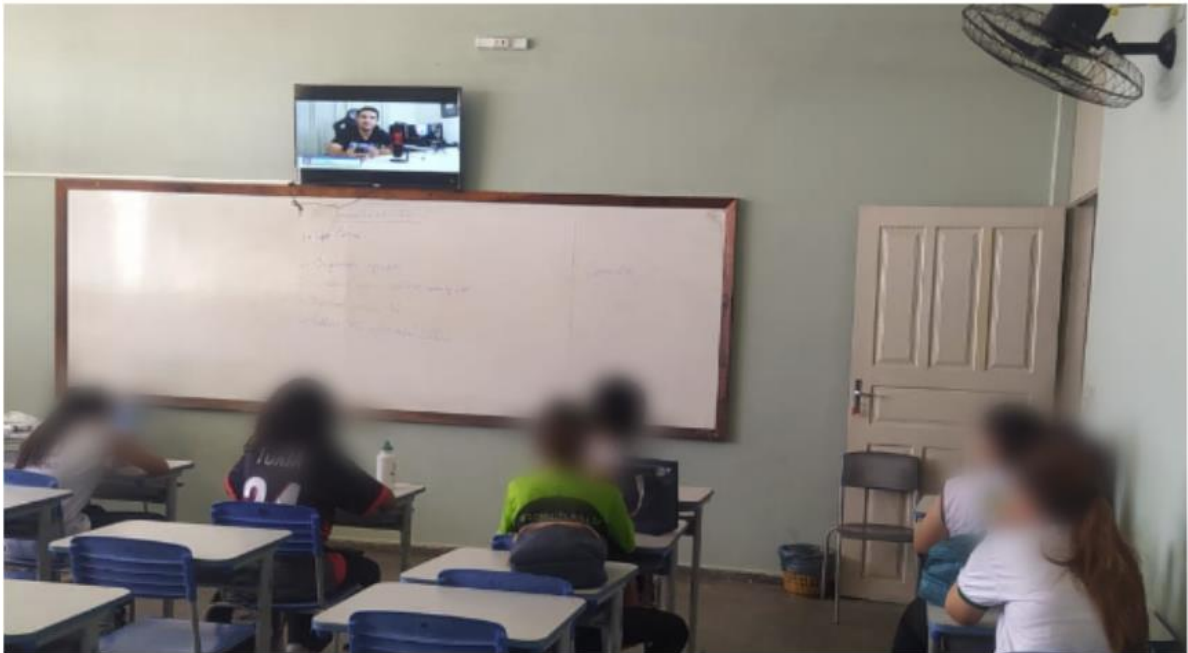


Figura 17 – Alunos assistindo ao vídeo com instruções sobre o app Comica

Fonte: Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Após a conclusão do vídeo, os alunos se organizaram em duplas e por meio de um amplo diálogo, definiram o tema e construíram o roteiro da história.

Foi um momento de construção coletiva, onde puderam expor seu ponto de vista, demonstrar sua capacidade de organização e discutir acerca do título, do cenário, dos personagens e dos diálogos que iriam compor a HQ (Figura 18).

Em seguida, instalaram o app Comica no celular e cada dupla escreveu sua história.



Figura 18 – Alunos produzindo HQ com o auxílio do app Comica  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Os temas escolhidos pelos alunos seguiram duas vertentes: experiências vivenciadas durante atividades externas organizadas pela coordenação do curso (Figura 19) e experiências pessoais do cotidiano (Figura 20).



Figura 19 – HQ onde a dupla descreve visita a evento na UFS

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>. Acesso em: 03 out. 2023.



Figura 20 – HQ onde a dupla descreve a amizade.

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27el6>. Acesso em: 03 out. 2023

**Segunda etapa:** Após a criação das HQ com o auxílio do Comica, os alunos mais uma vez utilizaram o mural virtual do Padlet (Figura 21), disponível em <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27el6>, para socializar suas criações.

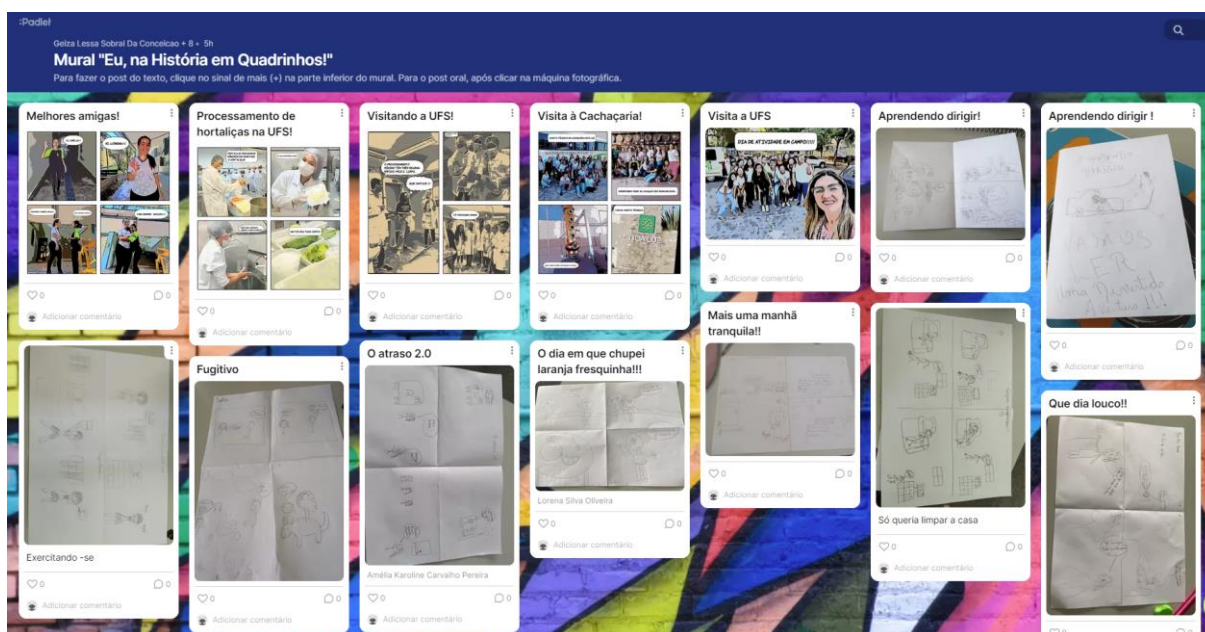


Figura 21 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27el6>. Acesso em: 03 out. 2023

**Terceira etapa:** A partir de um momento de concentração e atenção ao outro, foi realizada uma roda de conversa para exposição dos sentimentos acerca das oficinas realizadas até aquele momento.

De forma espontânea os alunos fizeram suas considerações, de onde é pertinente destacar os seguintes relatos: “No início achava tudo muito chato, porque não acreditava que eu iria conseguir fazer uma história em quadrinhos. Mas no final, fiquei feliz porque consegui!”; “Não acreditava que iria conseguir fazer uma história em quadrinhos, mas agora vejo como é fácil.”; “Quando fiz a atividade do desenho, pensei que não iria conseguir, mas com o aplicativo foi bem legal!”.

Após a aplicação da SD, foi postado no grupo do aplicativo de mensagens da turma o resumo da aula (APÊNDICE K).

Acerca das competências socioemocionais categorizadas por Goleman (1998), durante as oficinas foram abordadas:

- **Autopercepção:** os alunos puderam utilizar suas preferências para a tomada de decisão quanto à elaboração do roteiro e produção da HQ. Durante a roda de conversa, puderam fazer uma avaliação realista das próprias capacidades no que tange à criatividade, capacidade de organização, demonstrar capacidade de decisão e agir com dinamismo.
- **Autorregulamentação:** a turma soube lidar com as próprias emoções de forma que facilitou a tarefa de produzir uma HQ digital, uma vez que a falta de confiança



expressada durante a roda de conversa não interferiu na elaboração da história.

- Empatia: os membros de cada equipe apresentaram respeito às limitações de cada um e aproveitaram ao máximo as habilidades do outro.

#### 4.2.4. 4º Encontro

O quarto e último encontro da sequência didática teve como objetivos: produzir uma HQ digital; desenvolver a competência digital; desenvolver as competências socioemocionais; utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento; avaliar a aprendizagem dos alunos acerca do gênero textual HQ utilizando uma ferramenta tecnológica. Para tanto, a SD foi desenvolvida em três etapas.

**Primeira etapa:** No planejamento havia a previsão dos alunos postarem suas HQ no site do Calaméo (<https://pt.calameo.com/>) com o intuito de disponibilizar a versão digital, no entanto, essa ação não pode ser executada em razão da necessidade de atender alguns alunos que não haviam comparecido à aula anterior e desejavam também produzirem suas HQ digital. Nesse sentido, foi apresentado o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s> (com duração de três minutos e vinte e nove segundos) para que pudessem compreender como utilizar o aplicativo Comica (Figura 22).



Figura 22 – Alunos assistindo ao vídeo com instruções sobre o app Comica  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

**Segunda Etapa:** De forma colaborativa, os alunos que haviam produzido as HQ durante o 3º encontro auxiliaram os colegas a produzirem suas histórias nessa manhã (Figura 23). Inicialmente retomaram o conhecimento adquirido durante o 2º encontro quanto à necessidade da elaboração do roteiro com os elementos título, cenário, personagens e diálogos, e por fim, auxiliaram com o app Comic.



Figura 23 – Alunos produzindo HQ de forma colaborativa  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Assim como os presentes durante o 3º encontro, os alunos escolheram temas relacionados à experiências vivenciadas durante atividades externas organizadas pela coordenação do curso (Figura 24) e experiências do cotidiano (Figura 25).



Figura 24 – HQ onde aluno descreve visita técnica à cachaçaria.

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>. Acesso em: 16 out. 2023



Figura 25 – HQ onde a dupla descreve o dia a dia de uma criança na escola  
 Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>. Acesso em: 16 out. 2023.

Após a criação das HQ, os alunos postaram suas produções no mural virtual do Padlet (Figura 26), disponível em <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>.

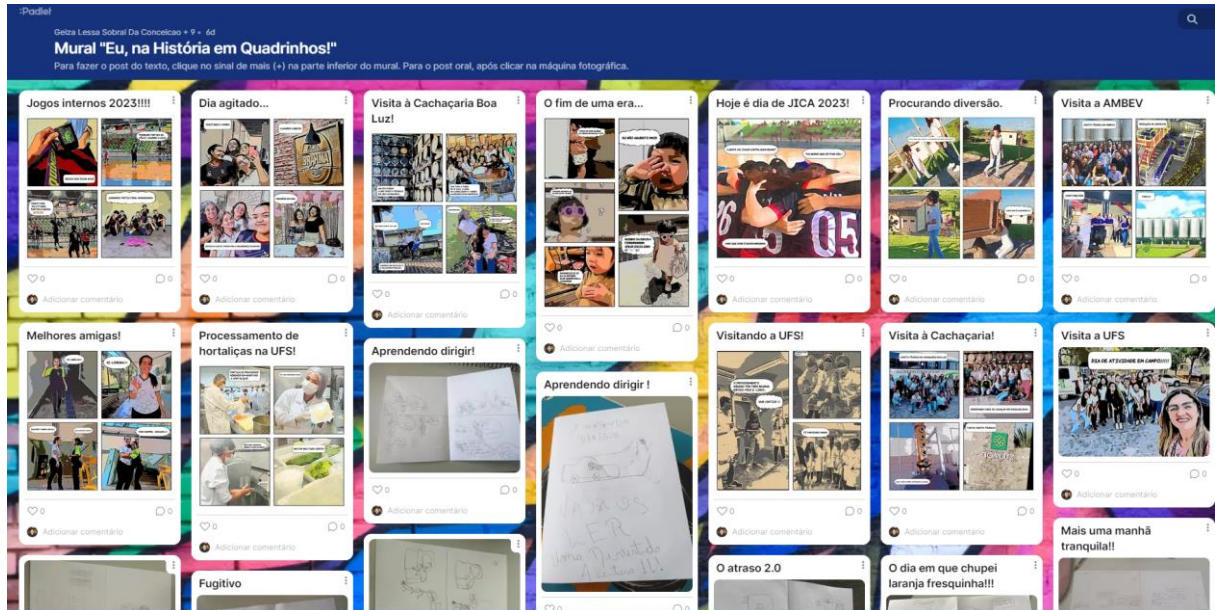


Figura 26 – Mural virtual com HQ produzidas pelos alunos

Fonte: Mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>. Acesso em: 16 out. 2023

**Terceira etapa:** Foi aplicado o questionário final (APÊNDICE G) para coleta de dados (Figura 27), onde de forma cuidadosa, todos os pontos foram detalhados e dirimidas as dúvidas que surgiram.



Figura 27 – Aplicação do questionário final para coleta de dados  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Após a aplicação da SD, foi postado no grupo do aplicativo de mensagens da turma o resumo da aula (APÊNDICE L).

Acerca das informações concernentes ao site Calaméo, elas foram disponibilizadas no resumo da aula supracitado e ao final do encontro ficou acordado que após organizar a revista, a pesquisadora iria publicá-la no site e enviar o link para o aplicativo de mensagens da turma. Por fim, foi apresentada uma revista já publicada para que os alunos pudessem conhecer o site e se familiarizar com suas funções.

É pertinente destacar que no dia 05 de novembro, o link <https://www.calameo.com/read/007168693cde8eb808469> foi postado no grupo e os alunos puderam ter acesso a HQD (APÊNDICE M).

No que tange às competências socioemocionais categorizadas por Goleman (1998), durante as oficinas foram abordadas:

- Autopercepção: os alunos puderam utilizar suas preferências para a tomada de decisão quanto à elaboração do roteiro e à produção da HQ.

- Empatia: os membros da turma apresentaram respeito às limitações de cada um e aproveitaram ao máximo as habilidades do outro.
- Habilidade social: por meio da colaboração e fazendo uso da empatia, os alunos que já conheciam o app Comic auxiliaram os colegas a produzirem suas HQ, assim puderam exercer a “cooperação e trabalho em equipe”.

#### 4.3. A percepção dos alunos sobre as habilidades socioemocionais a partir da produção de história em quadrinhos

Após a aplicação da sequência didática, os alunos responderam ao questionário final (Apêndice G) que teve o propósito de compreender a percepção dos participantes da pesquisa acerca do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos utilizando a tecnologia educacional como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem e das habilidades socioemocionais após a realização das oficinas para a produção de uma história em quadrinhos on-line. A seguir, os resultados exibidos correspondem à análise de 18 questionários respondidos.

O questionário foi organizado em 4 partes e na parte I, que se refere à caracterização do público-alvo, os resultados mostraram que 94% dos alunos declararam ser do gênero feminino e 6% do gênero masculino, conforme indica a Figura 28. Quanto à faixa etária, os números apontaram que 44% possuem 17 anos e 56% possuem entre 18 e 20 anos, de acordo com a Figura 29.

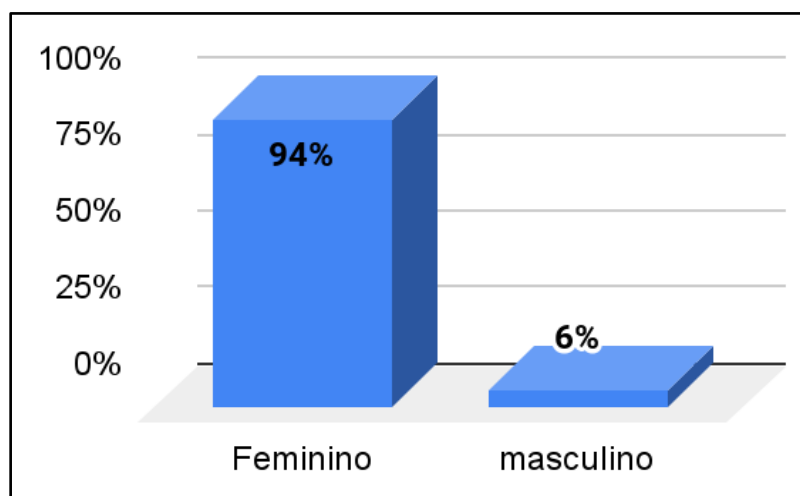


Figura 28 – Descrição do gênero dos participantes da pesquisa que responderam ao questionário final

Fonte: Elaboração própria, 2023.



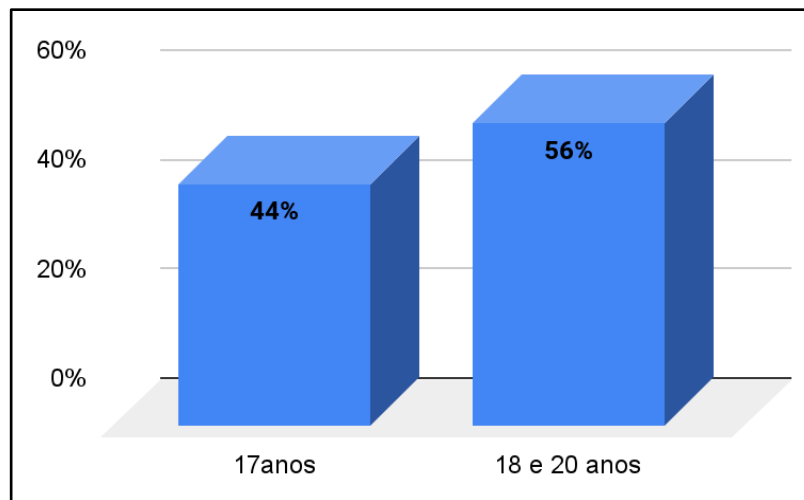


Figura 29 – Faixa etária de participantes da pesquisa que responderam ao questionário final  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Na etapa II, buscou-se mensurar os conhecimentos concernentes ao gênero textual História em Quadrinhos após o uso da tecnologia educacional para a produção de uma HQD, onde todas as perguntas correspondiam ao conceito do gênero textual História em Quadrinhos e não havia opção errada, tendo em vista que uma complementava a outra.

As respostas apresentadas para a pergunta “Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?” revelam que aproximadamente 83% dos alunos concordam com o conceito apresentado, 11% concordam parcialmente e 6% não souberam responder, conforme apresentado na Figura 30.

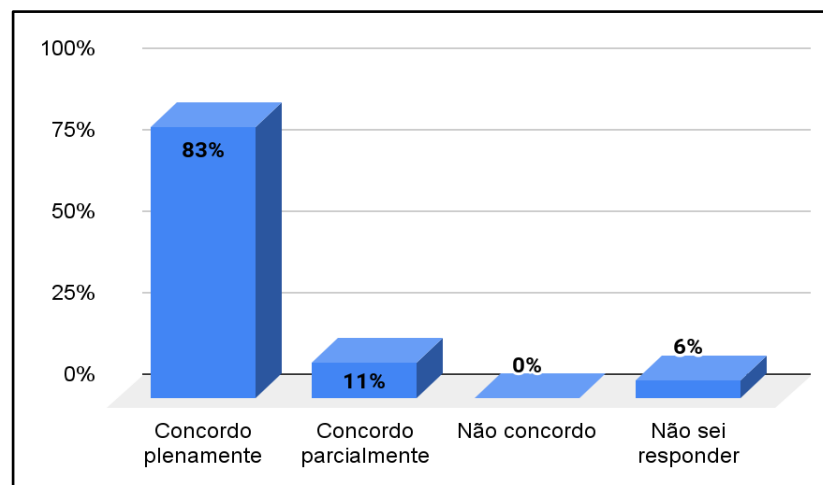


Figura 30 – Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?  
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

As respostas apresentadas na pergunta seguinte, “Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico?”, indicam que 83% dos alunos concordam plenamente que as HQ apresentam diversidade de publicações e tom humorístico, cerca de 11% concordam parcialmente e 6% não concordam, conforme apresentado na Figura 31.

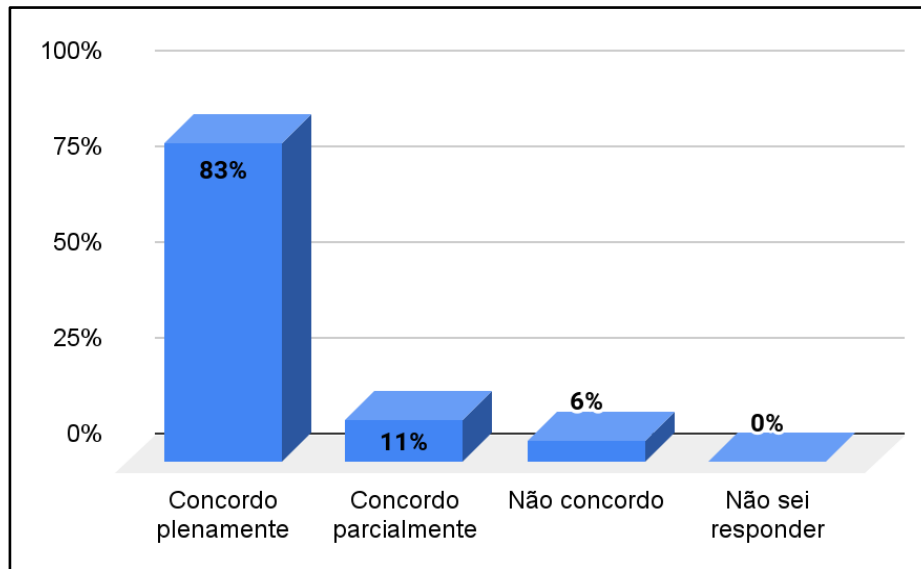


Figura 31 – Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico?

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Para concluir esta etapa, as respostas apresentadas para a pergunta “Acerca das características das histórias em quadrinhos, estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?” indicam que 94% dos alunos responderam concordar com a afirmação e 6% concordam parcialmente, conforme indicado na Figura 32.

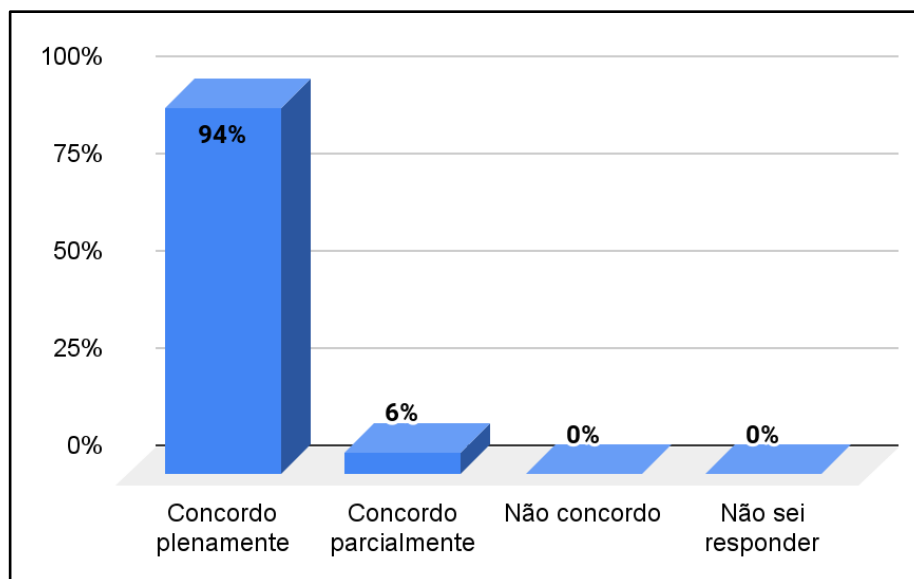


Figura 32 – Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A partir dos dados coletados, pode-se verificar que existe pouca dificuldade para os alunos em significar o conceito sobre o gênero textual História em Quadrinhos, haja vista que 83% dos alunos responderam “Concordo Plenamente” para as questões 1 e 2, e 94% para a questão “3”, da etapa II do questionário.

Segundo Zabala (1998) a aprendizagem de conceitos deve ser significativa para o aluno, onde ações pedagógicas devem ser desenvolvidas para torná-lo capaz de interpretar, compreender e aplicar o que lhe foi ensinado.

Os conceitos e os princípios são termos abstratos. Os conceitos se referem ao conjunto de fatos, objetos ou símbolos que têm características comuns, e os princípios se referem às mudanças que produzem num fato, objeto ou situação em relação a outros fatos, objetos ou situações que normalmente descrevem relações de causa efeito ou de correlação (Zabala, 1998, p.42).

Na etapa III, buscou-se informações sobre a utilização de aplicativos nas aulas de português, onde nas respostas apresentadas à pergunta “Sobre as tecnologias educacionais utilizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?” 53% dos alunos consideraram a proposta excelente, 35% ótimo e 12% bom, conforme Figura 33.

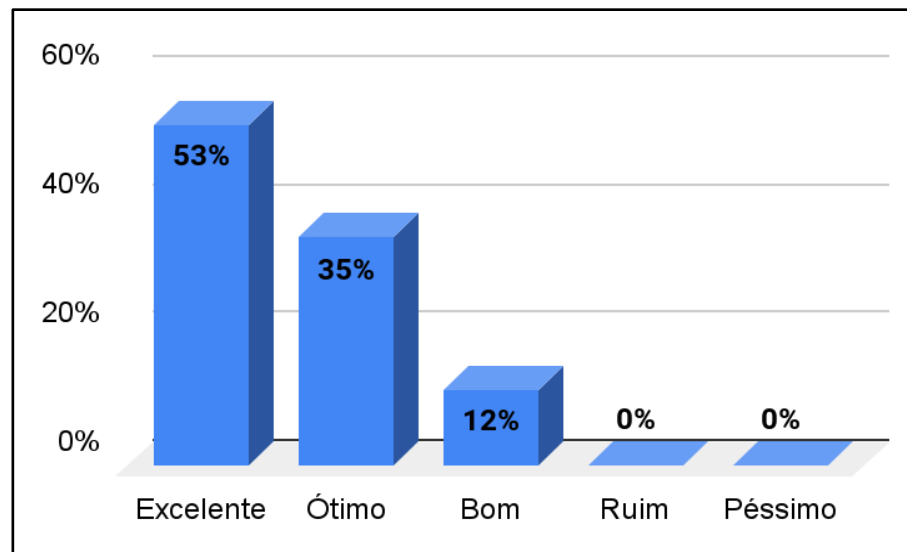


Figura 33 – Sobre as tecnologias educacionais utilizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Nas respostas apresentadas na pergunta seguinte, “Sobre as oficinas realizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?”, 71% dos alunos assinalaram a opção excelente, 24% ótimo e 6% bom, segundo Figura 34.

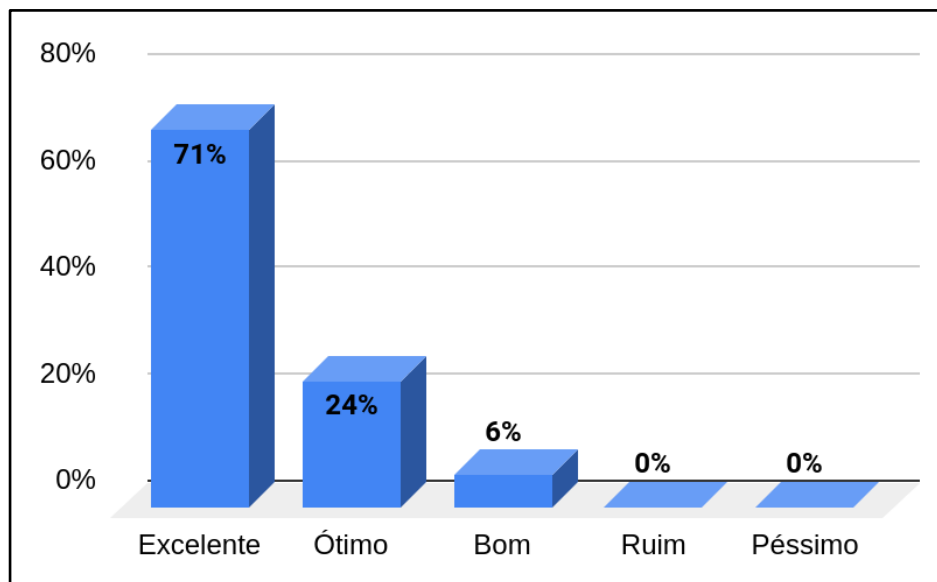


Figura 34 – Sobre as oficinas realizadas para a produção da revista online, você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos ?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Os números levantados na última pergunta da etapa III, “Sobre as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista online, você considera que proporcionaram maior engajamento entre os alunos da turma?”, 35% assinalaram o item excelente, 41% ótimo, 18% bom e 6% ruim, de acordo com a Figura 35.

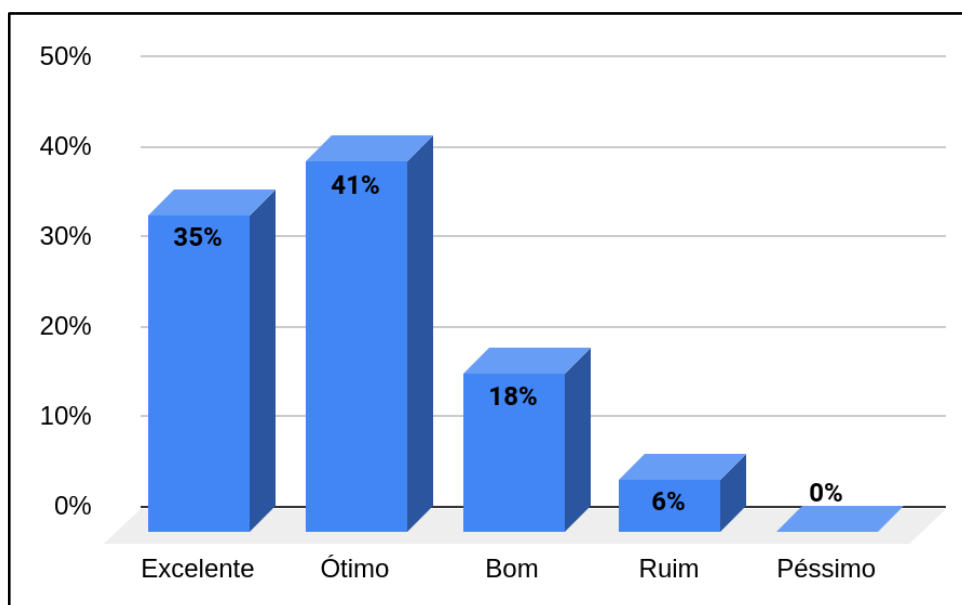


Figura 35 – Sobre as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista online, você considera que proporcionaram maior engajamento entre os alunos da turma?

Fonte: Elaboração própria, 2023.

Segundo os dados coletados na etapa III do questionário, a utilização da tecnologia educacional como recurso pedagógico apresentou relevância quanto a compreensão do gênero textual história em quadrinhos, tendo em vista as respostas para as perguntas 1 e 2, na sua totalidade, oscilaram entre os itens excelente, ótimo e bom. Já a pergunta 3, que faz um recorte sobre o engajamento da turma durante a realização das oficinas, demonstra que apenas 6% dos alunos consideraram uma estratégia ruim.

Nesse sentido, a BNCC (2018) assevera que a utilização de tecnologias digitais possibilita a construção do conhecimento de forma crítica, significativa e reflexiva, haja vista que permitem a disseminação de informação e resolução de problemas.

Na etapa IV, buscou-se coletar dados concernentes às competências socioemocionais dos alunos e para tanto foram aplicadas 12 perguntas, onde os participantes sinalizaram as opções “sim”, “não” ou “mais ou menos”, conforme apresentado na Figura 36.

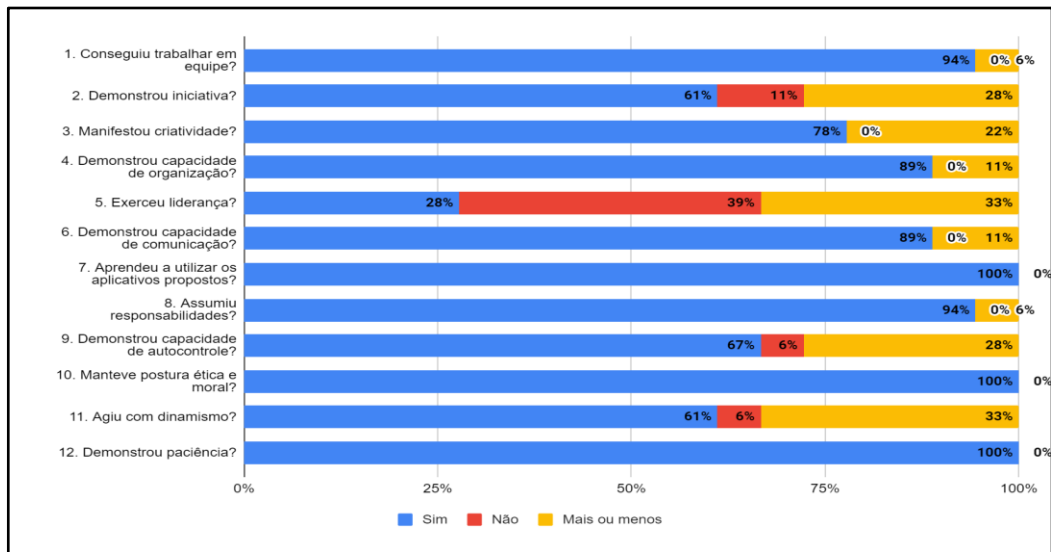


Figura 36 – Competências socioemocionais  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

Os dados demonstram a necessidade de aprimoramento da SD, uma vez que 39% dos alunos indicaram não terem desenvolvido a competência relacionada à liderança.

A Figura 37 apresenta os aspectos positivos observados ao longo da SD em relação ao desenvolvimento das competências socioemocionais, posto que 80% dos alunos assinalaram a opção “SIM” do questionário.

Segundo a OCDE (2015), capacidades cognitivas tais como o letramento e a resolução de problemas são essenciais nos currículos escolares, entretanto, as competências socioemocionais podem auxiliar os jovens a progredirem muito mais no atual mercado de trabalho, que é altamente dinâmico e focado nas competências.

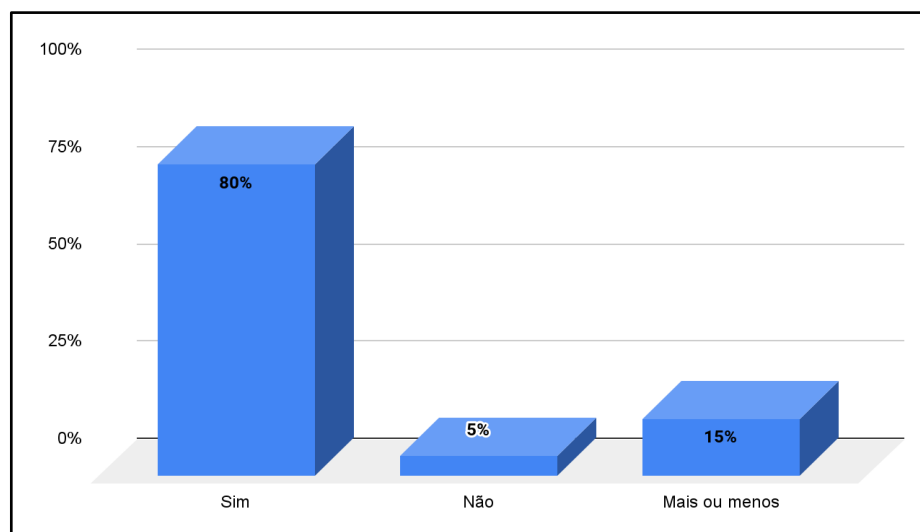


Figura 37 – Coleta de dados sobre as competências socioemocionais na etapa IV do questionário  
Fonte: Elaboração própria, 2023.

A análise dos dados coletados através do questionário, permite responder positivamente a questão de pesquisa deste trabalho, pois demonstra que a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos podem contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais dos alunos de Cursos Técnicos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As competências socioemocionais estão refletidas no comportamento cotidiano de toda sociedade, tendo em vista que as pessoas se comportam de maneiras diferentes quando estão sozinhas ou em ambientes diversos. Conforme os estudos da OCDE (2015), é necessário repensar políticas para atender melhor os anseios dos jovens e prepará-los para enfrentar os desafios do mundo moderno. Esses estudos apontam que investir na educação e nas competências é uma das principais políticas para a solução dos desafios socioeconômicos e para garantir cidadãos prósperos, saudáveis, engajados, responsáveis e felizes.

Nesse contexto, acredita-se que a o objetivo geral desta pesquisa que foi “analisar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais, junto aos alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju” tenha sido alcançado, posto que a utilização das tecnologias educacionais para a produção de uma HQD pôde auxiliar no processo de desenvolvimento de competências socioemocionais, haja vista que elas configuraram-se como eficientes durante as oficinas realizadas.

Durante a pesquisa, os objetivos específicos a serem alcançados foram: investigar o uso da tecnologia educacional no ambiente escolar como recurso pedagógico para o desenvolvimento de competências socioemocionais; desenvolver um produto educacional, na forma de uma sequência didática, que descreva a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual Histórias em Quadrinhos, tendo como público alvo os alunos do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju; e analisar a percepção dos discentes em relação às contribuições da aplicação da sequência didática.

Eles possibilitaram explorar um referencial teórico que perpassou pela relação entre educação e trabalho, a influência das competências socioemocionais na vida dos indivíduos, do uso da história em quadrinhos como instrumento pedagógico e da importância do uso da tecnologia no âmbito da educação, trazendo à luz reflexões inquietantes sobre as inúmeras possibilidades que as competências socioemocionais podem ser trabalhadas em sala de aula.

Como fruto dessas reflexões, uma sequência didática foi aplicada buscando a produção de uma revista digital com elementos interdisciplinares, onde a tecnologia educacional foi utilizada como recurso pedagógico para a produção de uma história em quadrinhos, conduzindo o aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo as competências socioemocionais exigidas pelo atual mercado de trabalho.

A partir da análise dos dados foi possível asseverar que a utilização da tecnologia educacional como recurso pedagógico apresentou relevância quanto à compreensão dos alunos



acerca do gênero textual história em quadrinhos; que a aprendizagem de conceitos deve ser significativa para o discente e que o docente deve buscar ações pedagógicas que visem tornar o estudante capaz de interpretar, compreender e aplicar o que lhe foi ensinado; e que as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista online possibilitaram o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Por fim, como possibilidade de desdobramento dessa pesquisa, apresenta-se o aumento do escopo da investigação teórica no sentido de tornar relevante os estudos sobre o desenvolvimento de competências socioemocionais nos estudantes de cursos técnicos da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica e demais redes de ensino, objetivando buscar o aprimoramento da atuação dos futuros trabalhadores no mundo do trabalho.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Breno Fabrício Terra. **Minerafórum**: um recurso de apoio para análise qualitativa em fóruns de discussão. 2011. 204 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, A Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/49337>. Acesso em: 13 fev. 2023.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 1.ed. São Paulo: Edições 70. 2011. 225 p.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, de 05 de outubro de 1988. Brasília, DF: 05 de outubro de 1988. Disponível em: <https://www.stf.jus.br/arquivo/cms/legislacaoConstituicao/anexo/CF.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2022.

BANCO MUNDIAL. **Competências e empregos**: uma agenda para a juventude. Washington: [S.I.], 2018. 38 p. Disponível em: <https://atlasdasjuventudes.com.br/biblioteca/competencias-e-empregos-uma-agenda-para-a-juventude/>. Acesso em: 07 mar. 2022.

BATISTA, Sandra Aparecida; FREITAS, Carlos Cesar Garcia. O uso da tecnologia na educação: um debate a partir da alternativa da tecnologia social. **Revista Tecnologia e Sociedade**, [S.L.], v. 14, n. 30, p. 121-135, 2 jan. 2018. Universidade Tecnológica Federal do Parana (UTFPR). <http://dx.doi.org/10.3895/rts.v14n30.5784>. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/5784>. Acesso em: 23 set. 2022.

BERLINGERI, Matheus Mascioli. **Competências socioemocionais e mercado de trabalho**: um estudo para o caso brasileiro. 2018. 59 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Economia – Área: Economia Aplicada, Departamento de Economia, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/96/96131/tde-17092018-115134/publico/MatheusMBerlinger\\_Corrigida.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/96/96131/tde-17092018-115134/publico/MatheusMBerlinger_Corrigida.pdf). Acesso em: 08 dez. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 6.300**, de 12 de dezembro de 2007. Dispõe sobre o Programa Nacional de Tecnologia Educacional - Proinfo. Brasil - DF - Brasília: Diário Oficial da União, 13 dez. 2007. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2007/decreto/d6300.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/decreto/d6300.htm). Acesso em: 23 set. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 9.204**, de 23 de novembro de 2017. Institui o Programa de Inovação Educação Conectada e dá Outras Providências. Brasília - DF, 24 nov. 2017. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9204.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2017/Decreto/D9204.htm). Acesso em: 25 nov. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 7566**, de 23 de setembro de 1909. 1. Crêa nas Capitaes dos Estados da Republica Escolas de Aprendizizes Artifices, Para O Ensino Profissional. Rio de Janeiro, RJ: Diário Oficial da União, 29 set. 1909. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1900-1909/decreto-7566-23-setembro-1909-525411-norma-pe..> Acesso em: 15 maio 2022.

BRASIL. **Decreto nº 5.241**, de 22 de agosto de 1927. Crêa O Ensino Profissional Obrigatório nas Escolas Primárias Subvencionadas Ou Mantidas Pela União. Rio de Janeiro, RJ: Diário Oficial da União, 26 ago. 1927. Seção 1. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1920-1929/decreto-5241-22-agosto-1927-563163-publicacao>. Acesso em: 17 maio 2022.

BRASIL. **Decreto nº 9.613**, de 20 de agosto de 1946. : Lei Orgânica do Ensino Agrícola. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/1937-1946/del9613.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/del9613.htm). Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 378**, de 13 de janeiro de 1937. Dá Nova Organização Ao Ministério da Educação e Saúde Pública. Rio de Janeiro, RJ: Diário Oficial da União, 15 jan. 1937. Seção 1. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1930-1939/lei-378-13-janeiro-1937-398059-norma-pl.html>. Acesso em: 17 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 3.552**, de 16 de fevereiro de 1959. Dispõe Sobre Nova Organização Escolar e Administrativa dos Estabelecimentos de Ensino Industrial do Rio de Janeiro, RJ: Diário Oficial da União, 17 fev. 1959. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=3552&ano=1959&ato=d9aETQU5UMRRVT798>. Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 6.545**, de 30 de junho de 1978. Dispõe Sobre A Transformação das Escolas Técnicas Federais de Minas Gerais, do Paraná e Celso Suckow da Fonseca em Centros Federais de Educação Tecnológica e Dá Outras Providências. Brasília, RJ: Diário Oficial da União, 04 jul. 1978. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/16545.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/16545.htm). Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 8.948**, de 08 de dezembro de 1994. Dispõe Sobre A Instituição do Sistema Nacional de Educação Tecnológica e Dá Outras Providências. Brasília, RJ: Diário Oficial da União, 09 dez. 1994. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18948.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18948.htm). Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 11.892**, de 29 de dezembro de 2008. Institui A Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 30 dez. 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/lei/11892.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11892.htm). Acesso em: 2 maio 2022

BRASIL. **Portaria nº 522**, de 09 de abril de 1997 . Brasília: Ministério da Educação, Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me001167.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2023.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. 600 p. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 07 set. 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Ensino Médio. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf). Acesso em: 08 jul. 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **PCN + Ensino Médio**: orientações educacionais complementares aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: Mec, 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

CASTRO, Thomas Selau de. **Ensino de história**: realidade aumentada enquanto recurso pedagógico. 2021. 171 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/18038>. Acesso em: 11 mar. 2023.

CASTRO, Beatriz Helena Viana. **A maquinaria do curso**: técnico em vestuário dos institutos federais da região sul, um estudo a partir da experiência das mulheres estudantes. 2020. 142 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação da Escola de Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul., Porto Alegre, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/17037>. Acesso em: 11 mar. 2022.

COLLISCHONN, Erika. A formação da atmosfera terrestre - história em quadrinhos a partir de conto de italo calvino. **Para Onde!?**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 96-106, 19 nov. 2019. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-0003.97500>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/paraonde/article/view/97500>. Acesso em: 11 mar. 2023.

CORDEIRO, Eugênia de Paula; LIMA, Aurino Ferreira; MOTA, Ana Paula; ARANTES, Mariana Marques. Promoção de habilidades socioemocionais na educação de jovens e adultos. **Cocar**, Belém, v. 10, n. 19, p. 311-334, jan. 2016. Disponível em: <http://177.70.35.171/index.php/cocar/article/view/797>. Acesso em: 17 mar. 2022.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005. Tradução Leandro Luigi Del Manto.

FAZENDA, Ivani (org.). **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008. 202 p. Disponível em: <https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2013/11/fazenda-org-o-que-c3a9-interdisciplinaridade.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

FIRMINO, Janaína Priscila Rodrigues; RODRIGUEZ, Neide. **Competências socioemocionais**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018. 112 p.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. GONDIM, Sônia Maria Guedes; MORAIS, Franciane Andrade de; BRANTES, Carolina dos Anjos Almeida. Competências socioemocionais: : fator-chave no desenvolvimento de competências para o trabalho. **Revista Psicologia**: Organizações e Trabalho, Florianópolis, v. 14, n. 4, p. 394-406, dez. 2014. Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpot/v14n4/v14n4a06.pdf>. Acesso em: 09 mar. 2022.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional**: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Tradução de: Fabiano Morais. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GOLEMAN, Daniel. **Trabalhando com a inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998. Tradução de: M. H. C. Côrtes; recurso digital 2011. Disponível em: <https://asfiles.com/L6z5>. Acesso em: 02 abr. 2023.

KRÜGER, Camila Holz; MICHELS, Josué. Colaboração do gênero textual história em quadrinhos no desenvolvimento da leitura e escrita. Doxa: **Revista Brasileira de Psicologia e Educação**, [S.L.], v. 20, n. 1, p. 20-31, 16 jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/doxa/article/view/10886/7384>. Acesso em: 05 set. 2022.

LIMA, Layane do Nascimento. **Eletromemória**: um aplicativo de jogo de memória como proposta de ferramenta didática para o ensino de tópicos em eletrodinâmica. 2022. 229 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Física, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/4034/2/LayanedoNascimentoLima.pdf>. Acesso em: 24 dez. 2022.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: como a imaginação e as tecnologias vêm revolucionando essa forma de arte.. São Paulo, Sp: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006. 241 p. Disponível em: <http://carlosdamascenodesenhos.com.br/wp-content/uploads/2013/10/REINVENTANDO-OS-QUADRINHOS-SCOTT-Mc>. Acesso em: 14 jan. 2023.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Ciência em quadrinhos**: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. 223 f. Tese (Doutorado) - Curso de Linguística, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pe, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7265>. Acesso em: 04 set. 2022.

MENDONÇA, Helena Andrade. Construção de Jogos e uso de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 216-246.

MUENCHEN, Cristiane; DELIZOICOV, Demétrio. Os três momentos pedagógicos e o contexto de produção do livro. **Ciência & Educação (Bauru)**, [S.L.], v. 20, n. 3, p. 617-638, set. 2014. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1516-73132014000300007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/y3QT786pHBdGzxcRtHTb9c/#>. Acesso em: 06 set. 2023.

MORAN, José Manuel. **Tecnologias para uma aprendizagem mais profunda**. 2022. Evento online "Metodologias e Tecnologias na Educação", organizado pelo IFF. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gnY5e9sadUc>. Acesso em: 23 set. 22.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarcício; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.

MORAN, José Manoel. A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora.

**Contrapontos**. v. - n. 2 - p. 347-356 - Itajaí, maio/ago. 2004.

MOURA, Dante Henrique. Educação básica e educação profissional e tecnológica: dualidade histórica e perspectiva de integração. **Holos**, Natal, v.2, p.1-27, 2007. Disponível em: [hIp://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/ar;cle/viewFile/11/110](http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/ar;cle/viewFile/11/110).

NASCIMENTO, Denise Santos; PEREIRA, Marcus Vinicius. Educação ambiental crítica em um curso técnico em edificações: o uso de tirinhas como contextualização do mundo do trabalho. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S.L.], v. 2, n. 19, p. 1-21, 18 dez. 2020. Instituto Federal de Educacao, Ciencia e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). <http://dx.doi.org/10.15628/rbept.2020.11336>. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/11336/pdf>. Acesso em: 11 mar. 2023.

NOGUEIRA, Mônica Aparecida. **Ensino de matemática mediado pelas tecnologias digitais**: uma experiência no 8º ano do ensino fundamental com o teorema de tales. 2021. 142 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional em Educação em Ciências e Matemática, Departamento de Matemática, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.47328/ufvbbt.2022.147>. Acesso em: 24 dez. 2022.

NUNES-VALENTE, Maria; MONTEIRO, Ana Paula. Inteligência emocional em contexto escolar. **Revista Eletrônica de Educação e Psicologia**, Vila Real, v. 7, n. [], p. 1-11, Não é um mês valido! 2016. Disponível em: [http://edupsi.utad.pt/images/anexo\\_imagens/REVISTA\\_6/Artigo%20Inteligencia%20emocional.pdf](http://edupsi.utad.pt/images/anexo_imagens/REVISTA_6/Artigo%20Inteligencia%20emocional.pdf). Acesso em: 17 mar. 2023.

OLIVEIRA, Ariana Reis Messias Fernandes de; SOUZA, Alana da Silva; SILVA, Ana Paula Pereira da; SOUZA, Kaylane Teles de; JESUS, Keclin Eduarda Santos de; JESUS, Marcela Kelly Sena de Jesus. Educação ambiental: ações e experiências em espaço educativo não-formal em tempos de pandemia. **Revista Macambira**, [S.L.], v. 5, n. 1, p. 1-14, 28 abr. 2021. Revista Macambira. <http://dx.doi.org/10.35642/rm.v5i1.556>. Disponível em: <http://revista.lapprudes.net/index.php/RM/article/view/556/444>. Acesso em: 05 dez. 2022.

OLIVEIRA, Valéria Alves de; MOREIRA, Herivelto. As tecnologias da informação e da comunicação como mediação pedagógica no curso de pedagogia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.L.], v. 10, n. 2, p. 371-389, 7 jul. 2015. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação. <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v10i2.7785>. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/7785>. Acesso em: 01 out. 2022.

OCDE. Organização para a cooperação e desenvolvimento econômicos. **Estudos das OCDE sobre competências**: competências para o progresso social? o poder das competências socioemocionais. São Paulo: Fundação Santillana, 2015. 140 p. Disponível em: <https://www.fundacaosantillana.org.br/publicacao/estudos-da-ocde-sobre-competencias-competencias-par>. Acesso em: 17 mar. 2023.

POMPERMAIER, Paulo Henrique. HQ publicada em 1883 ganha primeira edição brasileira. 2017. **Revista Cult**. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/hq-1833-traducao-brasileira/>. Acesso em: 07 set. 2022.

RAMOS, Marise Nogueira. **Marcos conceituais do ensino médio integrado**: proposta para discussão. Brasília, DF, 2008. Contribuição de Marise Ramos à reunião com a SEB e SETEC/MEC, realizada em Brasília, nos dias 27 e 28 de maio de 2008. Disponível em: [http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/concepcao\\_do\\_ensino\\_medio\\_integrad\\_o5.pdf](http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/concepcao_do_ensino_medio_integrad_o5.pdf). Acesso em 02 jul. 2022.

RAMOS, Marise Nogueira. Ensino Médio Integrado: lutas históricas e resistências em tempos de regressão. **Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, [S.L.], v. 1, n. 1, p. 27-49, 15 dez. 2017. IFES – Instituto Federal do Espírito Santo. <http://dx.doi.org/10.36524/ept.v1i1>. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/issue/view/35>. Acesso em: 29 abr. 2023

RIBEIRO, Adriana Azeredo de Souza; CALDAS, Renata Lacerda; MACEDO, Suzana da Hora. Aplicação da realidade aumentada ao ensino e aprendizagem do campo magnético de um ímã em forma cilíndrica e em condutor retilíneo. **Renote**, [S.L.], v. 18, n. 2, p. 428-438, 4 jan. 2021. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1679-1916.110265>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110265/60035>. Acesso em: 13 fev. 2023.

RODRIGUES, Darlene Silveira; SANTOS, Rosa Maria Nascimento dos; OLIVEIRA, Raimundo Corrêa de. A temática de propriedade intelectual como parte da formação dos alunos dos cursos técnicos dos Institutos Federais da Região Norte. **Cadernos de Prospecção**, [S.L.], v. 16, n. 1, p. 51-68, 1 jan. 2023. Universidade Federal da Bahia. <http://dx.doi.org/10.9771/cp.v16i1.50960>. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nit/article/view/50960/28131>. Acesso em: 11 mar. 2022.

ROCHA, Helena do Socorro Campos da; VASCONCELOS, Andreza Jackson de; RODRIGUES, Rosa Maria Siqueira de Carvalho. Um diário de bordo como história em quadrinhos digital: a hqd ousadas e a sua contribuição inovadora para o ensino e aprendizagem da abpj. **Revista Thema**, [S.L.], v. 16, n. 2, p. 346, 26 jul. 2019. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense. <http://dx.doi.org/10.15536/thema.v16.2019.346-360.1094>. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1094/1158>. Acesso em: 05 set. 2022.

ROCHA, Alessandra da; CONCEIÇÃO, Geiza Lessa Sobral da; SANTOS, José Luis de Santana; ARTILES, Renata Costa Fonseca; LIMA, Sandra Helena de Araújo; SILVA, José Augusto Ferreira da. Formação profissional para o mundo do trabalho: o papel dos institutos federais. **Revista Vértices**, [S.L.], v. 24, n. 2, p. 281-294, 16 set. 2022. Essentia Editora. <http://dx.doi.org/10.19180/1809-2667.v24n22022p281-294>. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/6257/625772431006/html/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

SACRISTÁN, J. G. **O currículo**: uma reflexão sobre a prática. Trad. Ernani F. da F. Rosa. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANTOS, Tatiana Fruscalso dos. **Ensino técnico e formação docente**: reflexões em tempos líquidos e ofertas abundantes. 2020. 152 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/16984>. Acesso em: 11 mar. 2023.

SARTEL, Marcelo. **História em quadrinhos**. Disponível em: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html#:~:text=As%20hist%C3%B3rias%20em%20>. Acesso em: 07 set. 2022.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SIQUEIRA, Mirlene Maria Matias; BARBOSA, Nilton Cesar; ALVES, Matianny Thyssen. Construção e validação fatorial de uma medida de inteligência emocional. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, [S.L.], v. 15, n. 2, p. 143-152, ago. 1999. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-37721999000200007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ptp/a/FTjLdrwsMNfftsVGpVnqmcK/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 02 abr. 2023.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia da Pesquisa**. 2. ed. Curitiba: Iesde Brasil S.A., 2009. 180 p.

UNESCO. **Glossário de terminologia curricular**. Genebra, Suíça: Unesco, 2016. 114 p. Disponível em: [http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/ibe-glossary-curriculum\\_por.pdf](http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/ibe-glossary-curriculum_por.pdf). Acesso em: 24 jul. 2022.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Políticas de tecnologia na educação no Brasil: visão histórica e lições aprendidas. **Education Policy Analysis Archives**, [S.L.], v. 28, p. 01-35, 22 jun. 2020. Mary Lou Fulton Teacher College. <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.28.4295>. Disponível em: [file:///C:/Users/geiza.conceicao/Downloads/Políticas\\_de\\_tecnologia\\_na\\_educacao\\_no\\_Brasil\\_Visa.pdf](file:///C:/Users/geiza.conceicao/Downloads/Políticas_de_tecnologia_na_educacao_no_Brasil_Visa.pdf). Acesso em: 30 set. 2022.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo, Sp: Contexto, 2022. 155 p. (Coleção Como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. Datagramazero: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, RJ, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

WOYCIEKOSKI, Carla; HUTZ, Claudio Simon. Inteligência emocional: teoria, pesquisa, medida, aplicações e controvérsias. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, [S.L.], v. 22, n. 1, p. 1-11, 2009. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-79722009000100002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/fYtffQ8jhwz7Dn3sNGKzRwt/?lang=pt#>. Acesso em: 02 abr. 2023.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.



## APÊNDICE A

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) - Maiores de Idade**

Você está sendo convidado para participar da Pesquisa A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS. A pesquisa será desenvolvida pela pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição.

Essa pesquisa tem por objetivo investigar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento da competência socioemocional em alunos de cursos técnicos.

A justificativa para realização deste estudo se baseia em dados divulgados pelo IBGE no final de 2022 sobre o desemprego no Brasil, em especial entre os jovens de 18 a 24 anos, e em estudos que apontam as dificuldades enfrentadas pelos jovens para alcançar a empregabilidade e a produtividade no mercado de trabalho.

As pessoas que irão participar dessa pesquisa são alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju e a escolha desta turma se deve ao fato que após sua conclusão, os alunos terão concluído o ensino médio e estarão em busca de oportunidades de ingresso no mercado de trabalho.

Você não é obrigado a participar desta pesquisa e não terá nenhum problema se não participar. Você poderá retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. A pesquisadora irá assumir os custos diretos e indiretos da pesquisa e os participantes não terão nenhuma despesa durante sua aplicação. Você também terá direito à assistência integral e gratuita e o direito de ressarcimento em caso de eventuais despesas. A todos os participantes será garantido indenização por eventuais danos que porventura venha ter por sua colaboração neste estudo, conforme decisão judicial ou extrajudicial, de acordo com previsto na Resolução CNS Nº 466/2012.

A pesquisa será realizada na instituição de ensino que estuda, o IFS Campus Aracaju, onde será experimentada uma proposta pedagógica utilizando a tecnologia educacional e a produção de uma revista em quadrinhos digital na disciplina de Português. Inicialmente você responderá um questionário, onde através de uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, irá responder questões sobre: sua participação em aulas que utilizam a tecnologia como recurso pedagógico; sua expectativa sobre a inclusão da tecnologia no processo de ensino; sua compreensão sobre as atuais competências socioemocionais. Em seguida, será aplicada uma sequência didática onde: a tecnologia educacional será utilizada como ferramenta pedagógica para a produção de uma revista em quadrinhos on-line e dentre as ferramentas tecnológicas serão utilizadas o Comic, um software para a produção de histórias em quadrinhos e o Calaméo, plataforma que transforma a história em quadrinhos produzida numa revista on-line; apresenta a estrutura das histórias em quadrinhos e explica como ela pode ser utilizada para descrever situações no nosso cotidiano; será desenvolvida oficinas que buscam trabalhar algumas competências socioemocionais. Por fim, será aplicado um segundo questionário, onde também será utilizado uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, buscando: coletar informações sobre o quanto foi significativo para sua aprendizagem o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica; e como a realização de oficinas contribuíram no desenvolvimento de suas competências socioemocionais.

O desenvolvimento da sequência didática e a aplicação dos questionários são considerados bastante seguros, mas é preciso saber que há risco, mesmo que irrisório, como:

vazamento de dados, contudo, visando preservar sua privacidade, em nenhum dos materiais sua identificação pessoal será solicitada; desconforto com a utilização de tecnologias digitais, como a produção de páginas em aplicativos no celular e editores de textos em computador, bem como a utilização de sites para a hospedagem da revista eletrônica, no entanto, para minimizar tais desconfortos, será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Tendo em vista que para a produção da revista em quadrinhos digital serão realizados registros fotográficos dos estudantes, é preciso esclarecer que: na versão disponibilizada ao público, as fotografias estarão sob efeito dos filtros disponíveis no aplicativo Comic e terão a aparência de pintura, caricatura ou rabisco, dessa forma, a imagem original dos estudantes em nenhum momento fará parte da história em quadrinhos digital proposta no presente projeto, além de não haver nenhuma identificação pessoal, nem mesmo as iniciais ou qualquer outra forma que permita a identificação individual desses estudantes; junto a este formulário, há um “Termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa” para liberação e utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para a produção da revista em quadrinhos proposta pela pesquisadora e necessária à pesquisa.

Outro risco a ser considerado é a exposição a dispositivos físicos (hardwares) de informática, já que é proposto o seu uso durante a realização das atividades, porém, haverá explicação detalhada de sua utilização e para minimizar algum desconforto que venha ocorrer, a exposição aos dispositivos eletroeletrônicos será controlado permanentemente durante todas as atividades e limitado a um número de experimentações.

Quanto aos riscos que podem ser ocasionados devido ao uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a exemplo de desconforto visual, devido ao possível ressecamento dos olhos gerado pelo uso de telas, cansaço, devido ao tempo de uso, entre outros, como medida minimizadora será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Sua participação nesta pesquisa pode trazer benefícios, como o desenvolvimento de competências socioemocionais que são tão exigidas no atual mercado de trabalho. Como exemplo das competências socioemocionais que serão trabalhadas durante a pesquisa é possível destacar: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal. Um outro benefício que pode ser alcançado, é a ampliação do seu conhecimento acerca da utilização de recursos tecnológicos para solucionar problemas cotidianos do dia a dia, uma vez que durante a sequência didática aplicada, serão utilizados recursos tecnológicos na solução de problemas e na construção do conhecimento.

Os resultados obtidos com a realização da pesquisa serão divulgados através da publicação de artigos em revistas especializadas e através da publicação da dissertação juntamente com o produto educacional no portal do Programa do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT) disponível no endereço eletrônico <https://profep.t.fes.edu.br>. Assim sendo, logo que a dissertação for aprovada pela banca e for inserida no repositório do programa de mestrado, a pesquisadora encaminhará para a coordenação da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju, um informativo para ser enviado aos participantes com o link para acesso à dissertação e ao produto educacional.

Buscando garantir o zelo pelo sigilo dos dados fornecidos e pela guarda adequada das informações coletadas, assumindo também o compromisso de não publicar o nome dos participantes (nem mesmo as iniciais) ou qualquer outra forma que permita a identificação individual, após a conclusão da coleta de dados, será feito o download dos dados coletados para um dispositivo eletrônico local, apagando todo e qualquer registro de qualquer plataforma

virtual, ambiente compartilhado ou "nuvem". O dispositivo eletrônico utilizado será o Google Drive, ligado ao email [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com), de responsabilidade da pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição. Sendo o mesmo cuidado seguido para os registros de imagem, gravações de vídeo ou áudio.

Se julgar necessário, você dispõe de tempo para que possa refletir sobre a participação na pesquisa, consultando, se necessário, seus familiares ou outras pessoas que possam ajudá-los na tomada de decisão livre e esclarecida.

Você receberá uma via deste termo com o e-mail de contato da pesquisadora responsável pela pesquisa e também poderá solicitar a qualquer momento o contato do Comitê de Ética em Pesquisa que aprovou a realização desta. O Comitê de Ética em Pesquisa é um órgão que controla as questões éticas das pesquisas na instituição e tem como uma das principais funções proteger os participantes de qualquer problema.

Esse documento possui duas vias, sendo uma sua e a outra da pesquisadora responsável, e serão rubricadas em todas as suas páginas por você e pela pesquisadora responsável, ficando uma via com cada um. A única página que não será rubricada é aquela que consta sua assinatura.

Em caso de dúvidas, relacionadas aos aspectos éticos dessa pesquisa, você poderá consultar o CEP-IFFLUMINENSE (registrado sob nº 298 na Plataforma Brasil), localizado na Av. Souza Mota, número 350, Bloco G, 2º andar/3º pavimento - Parque Fundão - IFFluminense Campus Campos Guarus, na cidade de Campos dos Goytacazes/RJ, CEP (correios) 28060-010, horário de atendimento presencial na secretaria do CEP às segundas, terças e quintas das 13h às 19h e nas quartas e sextas das 8h às 14h, telefone: (22) 2737-5607, E-mail do CEP: [cep@iff.edu.br](mailto:cep@iff.edu.br)

Instituição: Instituto Federal Fluminense - *Campus Macaé* - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT

Nome da pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição

Tel: (79) 99804-6678

E-mail: [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)

Nome do orientador da pesquisa: Doutor Breno Fabrício Terra Azevedo

E-mail: [brenoter@gmail.com](mailto:brenoter@gmail.com)

Nome do coorientador: Doutor Adelson Siqueira Carvalho,

E-mail: [adelsonsc@gmail.com](mailto:adelsonsc@gmail.com)

Eu, \_\_\_\_\_,  
 aceito participar da pesquisa **CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS**, que tem o objetivo investigar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos podem contribuir para o desenvolvimento da competência socioemocional em alunos de cursos técnicos. Entendi os riscos e benefícios de minha participação. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem nenhum problema. O pesquisador tirou minhas dúvidas e comunicou-se com os meus responsáveis. Recebi uma via deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

Local, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 Assinatura do participante

---

Pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 geizasobral1974@gmail.com  
IFF - *campus* Macaé

**APÊNDICE B****Termo de Autorização para Utilização de Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa -  
(Maiores de 18 anos)****Termo de autorização de uso de imagem e depoimentos**

Eu \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_,  
RG \_\_\_\_\_, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso de minha imagem e/ou depoimento, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, a pesquisadora GEIZA LESSA SOBRAL DA CONCEIÇÃO, do projeto de pesquisa intitulado “A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS”, integrando ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal Fluminense, *campus* Macaé, a realizar as fotos que se façam necessárias e/ou a colher meu depoimento sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Ao mesmo tempo, libero a utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para a produção da revista em quadrinhos proposta pela pesquisadora e necessária à pesquisa, acima especificada.

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Assinatura do participante

---

Pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 geizasobral1974@gmail.com  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE C

### **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os responsáveis**

Responsáveis Legais (De acordo com as Normas das Resoluções CNS no 466/12 e no 510/16)

Seu filho(a) ou menor de idade sob sua responsabilidade - está sendo convidado pela pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição, para participar da Pesquisa A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS.

Pretendemos saber se a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento da competência socioemocional em alunos de cursos técnicos. A justificativa para a realização deste estudo se baseia em dados divulgados pelo IBGE no final de 2022, que abordava o desemprego no Brasil, em especial entre os jovens de 18 a 24 anos, como também em estudos que apontam as dificuldades enfrentadas pelos jovens para alcançar a empregabilidade e a produtividade no mercado de trabalho.

As pessoas que irão participar dessa pesquisa são alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju e a escolha desta turma se deve ao fato que após sua conclusão, os alunos terão concluído o ensino médio e estarão em busca de oportunidades de ingresso no mercado de trabalho.

Seu filho não é obrigado a participar desta pesquisa e não terá nenhum problema se não participar. O(A) Sr(a). tem de plena liberdade de recusar a participação do seu(sua) filho(a) ou retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa.

A pesquisadora irá assumir os custos diretos e indiretos da pesquisa e os participantes não terão nenhuma despesa durante sua aplicação. Seu filho também terá direito à assistência integral e gratuita e o direito de ressarcimento em caso de eventuais despesas. A todos os participantes será garantido indenização por eventuais danos que porventura venha ter por sua colaboração neste estudo, conforme decisão judicial ou extrajudicial, de acordo com previsto na Resolução CNS Nº 466/2012.

A pesquisa será realizada na instituição de ensino que ele estuda, o IFS Campus Aracaju, onde será experimentada uma proposta pedagógica utilizando a tecnologia educacional e a produção de uma revista em quadrinhos digital na disciplina de Português. Inicialmente seu filho responderá um questionário, onde através de uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, irá responder questões sobre: sua participação em aulas que utilizam a tecnologia como recurso que possa auxiliar na sua aprendizagem; sua expectativa sobre a inclusão da tecnologia durante as aulas; sua compreensão sobre as atuais competências socioemocionais. Em seguida, será aplicada uma sequência didática onde: a tecnologia educacional será utilizada como ferramenta para auxiliar na produção de uma revista em quadrinhos on-line e dentre essas ferramentas serão utilizadas o Comic, um software para a produção de histórias em quadrinhos e o Calaméo, uma plataforma que transforma a história em quadrinhos produzida numa revista on-line; apresenta a estrutura das histórias em quadrinhos e explica como ela pode ser utilizada para descrever situações no nosso cotidiano; será desenvolvida oficinas que buscam trabalhar algumas competências socioemocionais. Por fim, será aplicado um segundo questionário, onde também será utilizado uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, buscando: coletar informações sobre o quanto foi significativo para sua aprendizagem o uso da tecnologia como

ferramenta durante os conteúdos apresentados pelo professor; e como a realização de oficinas contribuiram no desenvolvimento de suas competências socioemocionais.

O desenvolvimento da sequência didática e a aplicação dos questionários são considerados bastante seguros, mas é preciso saber que há risco, mesmo que irrisório, como: vazamento de dados, contudo, visando preservar a privacidade de seu filho(a), em nenhum dos materiais sua identificação pessoal será solicitada; desconforto com a utilização de tecnologias digitais, como a produção de páginas em aplicativos no celular e editores de textos em computador, bem como a utilização de sites para a hospedagem da revista eletrônica, no entanto, para minimizar tais desconfortos, será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Tendo em vista que para a produção da revista em quadrinhos digital serão realizados registros fotográficos dos estudantes, é preciso esclarecer que: na versão disponibilizada ao público, as fotografias estarão sob efeito dos filtros disponíveis no aplicativo Comic e terão a aparência de pintura, caricatura ou rabisco, dessa forma, a imagem original dos estudantes em nenhum momento fará parte da história em quadrinhos digital proposta no presente projeto, além de não haver nenhuma identificação pessoal, nem mesmo as iniciais ou qualquer outra forma que permita a identificação individual desses estudantes; junto a este formulário, há um “Termo de autorização para utilização de imagem e som para fins de pesquisa” para liberação e utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para a produção da revista em quadrinhos proposta pela pesquisadora e necessária à pesquisa.

Outro risco a ser considerado é a exposição a dispositivos físicos (hardwares) de informática, já que é proposto o seu uso durante a realização das atividades, porém, haverá explicação detalhada de sua utilização e para minimizar algum desconforto que venha ocorrer, a exposição aos dispositivos eletroeletrônicos será controlado permanentemente durante todas as atividades e limitado a um número de experimentações.

Quanto aos riscos que podem ser ocasionados devido ao uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a exemplo de desconforto visual, devido ao possível ressecamento dos olhos gerado pelo uso de telas, cansaço, devido ao tempo de uso, entre outros, como medida minimizadora será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Caso aconteça algo errado, os estudantes, seus pais ou responsáveis poderá(ão) nos procurar pelos contatos que estão no final do texto.

A participação de seu filho(a) nesta pesquisa pode trazer benefícios, como o desenvolvimento de competências socioemocionais que são tão exigidas no atual mercado de trabalho. Como exemplo das competências socioemocionais que serão trabalhadas durante a pesquisa é possível destacar: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal. Um outro benefício que pode ser alcançado, é a ampliação do seu conhecimento acerca da utilização de recursos tecnológicos para solucionar problemas cotidianos do dia a dia, uma vez que durante a sequência didática aplicada, serão utilizados recursos tecnológicos na solução de problemas e na construção do conhecimento.

Os resultados obtidos com a realização da pesquisa serão divulgados através da publicação de artigos em revistas especializadas e através da publicação da dissertação juntamente com o produto educacional no portal do Programa do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT) disponível no endereço eletrônico <https://profsept.ifes.edu.br>. Assim sendo, logo que a dissertação for aprovada pela banca e for inserida no repositório do programa de mestrado, a pesquisadora encaminhará para a coordenação da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju, um informativo para ser enviado aos participantes com o link para acesso à

dissertação e ao produto educacional.

Buscando garantir o zelo pelo sigilo dos dados fornecidos e pela guarda adequada das informações coletadas, assumindo também o compromisso de não publicar o nome dos participantes (nem mesmo as iniciais) ou qualquer outra forma que permita a identificação individual, após a conclusão da coleta de dados, será feito o download dos dados coletados para um dispositivo eletrônico local, apagando todo e qualquer registro de qualquer plataforma virtual, ambiente compartilhado ou "nuvem". O dispositivo eletrônico utilizado será o Google Drive, ligado ao email [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com), de responsabilidade da pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição. Sendo o mesmo cuidado seguido para os registros de imagem, gravações de vídeo ou áudio.

Se julgar necessário, o(a) Sr(a) dispõe de tempo para que possa refletir sobre a participação do seu filho(a), consultando, se necessário, seus familiares ou outras pessoas que possam ajudá-los na tomada de decisão livre e esclarecida.

Você receberá uma via deste termo com o e-mail de contato da pesquisadora responsável pela pesquisa e também poderá solicitar a qualquer momento o contato do Comitê de Ética em Pesquisa que aprovou a realização desta. O Comitê de Ética em Pesquisa é um órgão que controla as questões éticas das pesquisas na instituição e tem como uma das principais funções proteger os participantes de qualquer problema.

Esse documento possui duas vias, sendo uma sua e a outra da pesquisadora responsável, e serão rubricadas em todas as suas páginas pelo(a) Sr(a) e pela pesquisadora responsável, ficando uma via com cada um. A única página que não será rubricada é aquela que consta a assinatura do(a) Sr(a).

Em caso de dúvidas, relacionadas aos aspectos éticos dessa pesquisa, o Sr(a) poderá consultar o CEP-IFFLUMINENSE (registrado sob nº 298 na Plataforma Brasil), localizado na Av. Souza Mota, número 350, Bloco G, 2º andar/3º pavimento - Parque Fundão - IFFluminense campus Campos Guarus, na cidade de Campos dos Goytacazes/RJ, CEP (correios) 28060-010, horário de atendimento presencial na secretaria do CEP às segundas, terças e quintas das 13h às 19h e nas quartas e sextas das 8h às 14h, telefone: (22) 2737-5607, E-mail do CEP: [cep@iff.edu.br](mailto:cep@iff.edu.br)

Instituição: Instituto Federal Fluminense - *campus* Macaé - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT

Nome da pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição

Tel: (79) 99804-6678

E-mail: [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)

Nome do orientador da pesquisa: Doutor Breno Fabrício Terra Azevedo

E-mail: [brenoter@gmail.com](mailto:brenoter@gmail.com)

Nome do coorientador: Doutor Adelson Siqueira Carvalho,

E-mail: [adelsonsc@gmail.com](mailto:adelsonsc@gmail.com)

## **CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO**

**Declaro que entendi os objetivos, os riscos e os benefícios da pesquisa, e que os direitos do(a) meu filho/minha filha ou menor de idade sob minha responsabilidade serão preservados como participante da pesquisa e concordo em liberar a participação dele/dela.**

---



Nome completo do menor de 18 anos participante da pesquisa

Local \_\_\_\_\_, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Assinatura do Responsável Legal

---

Pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 geizasobral1974@gmail.com

IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE D

### **Termo de Autorização para Utilização De Imagem e Som de Voz para Fins de Pesquisa - Menores de 18 anos**

Termo de autorização de uso de imagem e depoimentos

Eu \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, responsável legal de \_\_\_\_\_, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso de sua imagem e/ou depoimento, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), AUTORIZO, através do presente termo, a pesquisadora GEIZA LESSA SOBRAL DA CONCEIÇÃO, do projeto de pesquisa intitulado “A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS”, integrando ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal Fluminense, *campus* Macaé, a realizar as fotos que se façam necessárias e/ou a colher meu depoimento sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Ao mesmo tempo, libero a utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para a produção da revista em quadrinhos proposta pela pesquisadora e necessária à pesquisa, acima especificada.

**Declaro que entendi os objetivos, os riscos e os benefícios da pesquisa, e que os direitos do(a) meu filho/minha filha ou menor de idade sob minha responsabilidade serão preservados como participante da pesquisa e concordo em liberar a participação dele/dela.**

\_\_\_\_\_  
Nome do participante da pesquisa

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Responsável Legal

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 geizasobral1974@gmail.com  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE E

### **Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE**

**(De acordo com as Normas das Resoluções CNS no 466/12 e no 510/16)**

#### **(Menores de Idade)**

Eu, pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição, convido você para participar da Pesquisa A CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS.

Pretendemos saber se a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento da competência socioemocional em alunos de cursos técnicos. A justificativa para a realização deste estudo se baseia em dados divulgados pelo IBGE no final de 2022, que abordava o desemprego no Brasil, em especial entre os jovens de 18 a 24 anos, como também em estudos que apontam as dificuldades enfrentadas pelos jovens para alcançar a empregabilidade e a produtividade no mercado de trabalho.

As pessoas que irão participar dessa pesquisa são alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju e a escolha desta turma se deve ao fato que após sua conclusão, os alunos terão concluído o ensino médio e estarão em busca de oportunidades de ingresso no mercado de trabalho.

Você não é obrigado a participar desta pesquisa e não terá nenhum problema se não participar. Você poderá retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. A pesquisadora irá assumir os custos diretos e indiretos da pesquisa e os participantes não terão nenhuma despesa durante sua aplicação. Você também terá direito à assistência integral e gratuita e o direito de ressarcimento em caso de eventuais despesas. A todos os participantes será garantido indenização por eventuais danos que porventura venha ter por sua colaboração neste estudo, conforme decisão judicial ou extrajudicial, de acordo com previsto na Resolução CNS Nº 466/2012.

A pesquisa será realizada na instituição de ensino que estuda, o IFS Campus Aracaju, onde será experimentada uma proposta pedagógica utilizando a tecnologia educacional e a produção de uma revista em quadrinhos digital na disciplina de Português. Inicialmente você responderá um questionário, onde através de uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, irá responder questões sobre: sua participação em aulas que utilizam a tecnologia como recurso que possa auxiliar na sua aprendizagem; sua expectativa sobre a inclusão da tecnologia durante as aulas; sua compreensão sobre as atuais competências socioemocionais. Em seguida, será aplicada uma sequência didática onde: a tecnologia educacional será utilizada como ferramenta para auxiliar na produção de uma revista em quadrinhos on-line e dentre essas ferramentas serão utilizadas o Comic, um software para a produção de histórias em quadrinhos e o Calaméo, uma plataforma que transforma a história em quadrinhos produzida numa revista on-line; apresenta a estrutura das histórias em quadrinhos e explica como ela pode ser utilizada para descrever situações no nosso cotidiano; será desenvolvida oficinas que buscam trabalhar algumas competências socioemocionais. Por fim, será aplicado um segundo questionário, onde também será utilizado uma escala de 1 para excelente e 5 para péssimo, buscando: coletar informações sobre o quanto foi significativo para sua aprendizagem o uso da tecnologia como ferramenta durante os conteúdos apresentados pelo professor; e como a realização de oficinas contribuíram no desenvolvimento de suas competências socioemocionais.

O desenvolvimento da sequência didática e a aplicação dos questionários são

considerados bastante seguros, mas é preciso saber que há risco, mesmo que irrisório, como: vazamento de dados, contudo, visando preservar sua privacidade, em nenhum dos materiais sua identificação pessoal será solicitada; desconforto com a utilização de tecnologias digitais, como a produção de páginas em aplicativos no celular e editores de textos em computador, bem como a utilização de sites para a hospedagem da revista eletrônica, no entanto, para minimizar tais desconfortos, será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Tendo em vista que para a produção da revista em quadrinhos digital serão realizados registros fotográficos dos estudantes, é preciso esclarecer que: na versão disponibilizada ao público, as fotografias estarão sob efeito dos filtros disponíveis no aplicativo Comic e terão a aparência de pintura, caricatura ou rabisco, dessa forma, a imagem original dos estudantes em nenhum momento fará parte da história em quadrinhos digital proposta no presente projeto, além de não haver nenhuma identificação pessoal, nem mesmo as iniciais ou qualquer outra forma que permita a identificação individual desses estudantes; foi encaminhado ao seu responsável um “Termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa” para liberação e utilização destas fotos (seus respectivos negativos) e/ou depoimentos para a produção da revista em quadrinhos proposta pela pesquisadora e necessária à pesquisa.

Outro risco a ser considerado é a exposição a dispositivos físicos (hardwares) de informática, já que é proposto o seu uso durante a realização das atividades, porém, haverá explicação detalhada de sua utilização e para minimizar algum desconforto que venha ocorrer, a exposição aos dispositivos eletroeletrônicos será controlado permanentemente durante todas as atividades e limitado a um número de experimentações.

Quanto aos riscos que podem ser ocasionados devido ao uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), a exemplo de desconforto visual, devido ao possível ressecamento dos olhos gerado pelo uso de telas, cansaço, devido ao tempo de uso, entre outros, como medida minimizadora será adotado o controle do tempo de uso durante todas as atividades e limitação do número de experimentações.

Caso aconteça algo errado, você, seus pais ou responsáveis poderá(ão) nos procurar pelos contatos que estão no final do texto.

Sua participação nesta pesquisa pode trazer benefícios, como o desenvolvimento de competências socioemocionais que são tão exigidas no atual mercado de trabalho. Como exemplo das competências socioemocionais que serão trabalhadas durante a pesquisa é possível destacar: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal. Um outro benefício que pode ser alcançado, é a ampliação do seu conhecimento acerca da utilização de recursos tecnológicos para solucionar problemas cotidianos do dia a dia, uma vez que durante a sequência didática aplicada, serão utilizados recursos tecnológicos na solução de problemas e na construção do conhecimento.

Os resultados obtidos com a realização da pesquisa serão divulgados através da publicação de artigos em revistas especializadas e através da publicação da dissertação juntamente com o produto educacional no portal do Programa do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT) disponível no endereço eletrônico <https://profeppt.ifes.edu.br>. Assim sendo, logo que a dissertação for aprovada pela banca e for inserida no repositório do programa de mestrado, a pesquisadora encaminhará para a coordenação da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS Campus Aracaju, um informativo para ser enviado aos participantes com o link para acesso à dissertação e ao produto educacional.

Buscando garantir o zelo pelo sigilo dos dados fornecidos e pela guarda adequada das informações coletadas, assumindo também o compromisso de não publicar o nome dos

participantes (nem mesmo as iniciais) ou qualquer outra forma que permita a identificação individual, após a conclusão da coleta de dados, será feito o download dos dados coletados para um dispositivo eletrônico local, apagando todo e qualquer registro de qualquer plataforma virtual, ambiente compartilhado ou "nuvem". O dispositivo eletrônico utilizado será o Google Drive, ligado ao email [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com), de responsabilidade da pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição. Sendo o mesmo cuidado seguido para os registros de imagem, gravações de vídeo ou áudio.

Você receberá uma via deste termo com o e-mail de contato da pesquisadora responsável pela pesquisa e também poderá solicitar a qualquer momento o contato do Comitê de Ética em Pesquisa que aprovou a realização desta. O Comitê de Ética em Pesquisa é um órgão que controla as questões éticas das pesquisas na instituição e tem como uma das principais funções proteger os participantes de qualquer problema.

Esse documento possui duas vias, sendo uma sua e a outra da pesquisadora responsável e serão rubricadas em todas as suas páginas por você e pela pesquisadora responsável, ficando uma via com cada um. A única página que não será rubricada é aquela que consta sua assinatura.

Em caso de dúvidas, relacionadas aos aspectos éticos dessa pesquisa, você poderá consultar o CEP-IFFLUMINENSE (registrado sob nº 298 na Plataforma Brasil), localizado na Av. Souza Mota, número 350, Bloco G, 2º andar/3º pavimento - Parque Fundão - IFFluminense Campus Campos Guarus, na cidade de Campos dos Goytacazes/RJ, CEP (correios) 28060-010, horário de atendimento presencial na secretaria do CEP às segundas, terças e quintas das 13h às 19h e nas quartas e sextas das 8h às 14h, telefone: (22) 2737-5607, E-mail do CEP: [cep@iff.edu.br](mailto:cep@iff.edu.br)

Instituição: Instituto Federal Fluminense - *Campus Macaé* - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - PROFEPT

Nome da pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição

Tel: (79) 99804-6678

E-mail: [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)

Nome do orientador da pesquisa: Doutor Breno Fabrício Terra Azevedo

E-mail: [brenoter@gmail.com](mailto:brenoter@gmail.com)

Nome do coorientador: Doutor Adelson Siqueira Carvalho,

E-mail: [adelsonsc@gmail.com](mailto:adelsonsc@gmail.com)

Eu, \_\_\_\_\_, aceito participar da pesquisa **CONTRIBUIÇÃO DO USO DA TECNOLOGIA EDUCACIONAL E DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS EM ALUNOS DE CURSOS TÉCNICOS**, que tem o objetivo investigar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos podem contribuir para o desenvolvimento da competência socioemocional em alunos de cursos técnicos. Entendias coisas ruins e as coisas boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem nenhum problema. O pesquisador tirou minhas dúvidas e comunicou-se com os meus responsáveis. Recebi uma via deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

Local \_\_\_\_\_, \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante menor de idade

---

Pesquisadora: Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 geizasobral1974@gmail.com  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE F

### Questionário Inicial para coleta dados

ALUNOS DO 3º ANO DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO DE NÍVEL MÉDIO EM ALIMENTOS, DO IFS *CAMPUS* ARACAJU.

Olá, estudante!

Daremos início a uma breve e significativa jornada rumo à construção do conhecimento. Gostaria de te conhecer e saber um pouco sobre sua relação com o uso de aplicativos e seu conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos.

Esse questionário compõe uma das etapas da sequência didática que iremos desenvolver e que ao final, iremos produzir uma história em quadrinhos *online*.

Desde já agradeço sua participação.

Geiza Lessa Sobral da Conceição, mestranda do curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional

#### INSTRUÇÕES

1. Marque com um X a alternativa escolhida, ou responda os itens conforme solicitado.
2. Qualquer dúvida pergunte à pesquisadora que está aplicando o questionário.
3. Por favor, não deixe questões em branco.

#### PARTE I – INFORMAÇÕES PESSOAIS

1. Idade: \_\_\_\_\_
2. Gênero: ( ) Masculino ( ) Feminino

PARTE II – INFORMAÇÕES SOBRE O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Pergunta	Classificação			
	1 - Concordo plenamente 2 - Concordo parcialmente 3 - Não concordo 4 - Não sei responder			
01 - Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?	1	2	3	4
02 - Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidades de publicações e tom humorístico?	1	2	3	4
03 - Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?	1	2	3	4

PARTE III - INFORMAÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS NAS AULAS DE PORTUGUÊS

Pergunta	Classificação				
	1 - Excelente 2 - Ótimo 3 - Bom 4 - Ruim 5 - Péssimo				
01 - Qual sua classificação quanto à utilização de algum aplicativo, plataforma ou qualquer tipo de tecnologia no ensino de português?	1	2	3	4	5
02 - Do seu ponto de vista, o emprego de algum tipo de tecnologia educacional, com potencialidade de facilitar a aprendizagem, é uma metodologia que os professores de Português poderiam adotar para facilitar o entendimento dos conteúdos?	1	2	3	4	5
03 - Na sua opinião, a tecnologia educacional aplicada em Português faz despertar algum interesse dos alunos pela disciplina?	1	2	3	4	5



## PARTE IV - INFORMAÇÕES SOBRE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Pergunta	Classificação				
	1 - Excelente 2 - Ótimo 3 - Bom 4 - Ruim 5 - Péssimo				
01 - Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe?	1	2	3	4	5
02 - Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança?	1	2	3	4	5
03 - Como você classifica sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas?	1	2	3	4	5
04 - Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas?	1	2	3	4	5
05 - Qual sua classificação em relação à sua criatividade?	1	2	3	4	5

## APÊNDICE G

### Questionário final para coleta de dados

ALUNOS DO 3º ANO DO CURSO TÉCNICO EM ALIMENTOS INTEGRADO AO  
ENSINO MÉDIO

Olá, estudante!

Chegamos ao fim de nossa jornada, gostaria de te agradecer por toda parceria nesse período que estivemos juntos.

Esse questionário compõe a última etapa da sequência didática, por favor respondam todas as alternativas.

Obrigada por tudo!

Geiza Lessa Sobral da Conceição, mestranda do curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional

#### INSTRUÇÕES

1. Marque com um X a alternativa escolhida, ou responda os itens conforme solicitado.
2. Qualquer dúvida pergunte à pesquisadora que está aplicando o questionário.
3. Por favor, não deixe questões em branco.

#### PARTE I – INFORMAÇÕES PESSOAIS

1. Idade: \_\_\_\_\_
2. Gênero: ( ) Masculino ( ) Feminino

PARTE II – INFORMAÇÕES SOBRE O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Pergunta	Classificação			
	1 - Concordo plenamente 2 - Concordo parcialmente 3 - Não concordo 4 - Não sei responder			
01 - Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?	1	2	3	4
02 - Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidades de publicações e tom humorístico?	1	2	3	4
03 - Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?	1	2	3	4

PARTE III - INFORMAÇÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS NAS AULAS DE PORTUGUÊS

Pergunta	Classificação				
	1 - Excelente 2 - Ótimo 3 - Bom 4 - Ruim 5 - Péssimo				
01 - Sobre as tecnologias educacionais utilizadas para a produção da revista <i>online</i> , você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?	1	2	3	4	5
02 - Sobre as oficinas realizadas para a produção da revista <i>online</i> , você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos ?	1	2	3	4	5
03 - Sobre as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da	1	2	3	4	5

revista <i>online</i> , você considera que proporcionaram maior engajamento entre os alunos da turma?					
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

PARTE IV - INFORMAÇÕES SOBRE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

Pergunta:	Classificação		
	1 - Sim 2 - Não 3 - Mais ou menos		
<b>Durante a realização das oficinas para a produção da revista em quadrinhos, você:</b>			
Conseguiu trabalhar em equipe?	1	2	3
Demonstrou iniciativa?	1	2	3
Manifestou criatividade?	1	2	3
Demonstrou capacidade de organização?	1	2	3
Exerceu liderança?	1	2	3
Demonstrou capacidade de comunicação?	1	2	3
Aprendeu a utilizar os aplicativos propostos?	1	2	3
Assumiu responsabilidades?	1	2	3
Demonstrou capacidade de autocontrole?	1	2	3
Manteve postura ética e moral?	1	2	3
Agiu com dinamismo?	1	2	3
Demonstrou paciência?	1	2	3

## APÊNDICE H

### Sequência didática

**Objetivo Geral:** Elaborar uma revista em quadrinhos a partir de dados coletados durante atividade interdisciplinar ocorrida no IFS, Campus Aracaju.

**Objetivos específicos:**

- Utilizar a linguagem de história em quadrinhos para registro de informação;
- Trabalhar conteúdos de diferentes disciplinas de maneira integrada nas atividades de produção de revistas em quadrinhos;
- Desenvolver habilidades de planejamento; pesquisa; compreensão; interpretação; e redação;
- Desenvolver as competências socioemocionais;
- Desenvolver competência digital;
- Aliar teoria e prática na produção de um produto didático e inovador.

**Avaliação:** Centrada na formação integral da pessoa, distribuída em três fases: inicial, busca apresentar os conhecimentos prévios dos alunos; reguladora, visa apresentar como cada aluno aprende ao longo do processo de ensino e aprendizagem; e final integradora, que considera toda trajetória percorrida pelo aluno durante o processo de construção do conhecimento.

**Público-alvo:** Alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos, do IFS *Campus* Aracaju.

**Duração estimada:** Serão realizados pelo menos 4 encontros com 1 (uma) aula de 50 minutos cada.

#### 1º Encontro

**Ações planejadas:**

- Iniciar a aula realizando o levantamento prévio dos alunos sobre o que conhecem de histórias em quadrinhos, por meio de uma roda de conversa.
  - Sugerir aos alunos que falem sobre quais as revistas em quadrinhos que eles já leram, já ouviram falar...
  - Questionar se quando crianças, tinham acesso a esse tipo de leitura.
  - Verificar quem nunca leu uma história em quadrinhos...
- Aplicar questionário para coletar dados acerca do entendimento dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos. O conteúdo do questionário está disponível no Apêndice F.
- Apresentação da proposta do trabalho interdisciplinar: explicar que será uma iniciativa para integrar disciplinas e conteúdos no desenvolvimento de uma revista em quadrinhos e que envolverá diversas atividades;
- Visitação virtual às exposições de HQ disponíveis no Google

	<p>Artes e Cultura<sup>23</sup>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diálogo aluno/professor sobre as exposições disponíveis no Google Artes e Cultura: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Na opção <b>explorar</b> digitar: Ziraldo, Maurício de Souza,</li> <li>○ Na exposição “<b>Batman em Quadrinhos</b>”: <b>Bob Kane</b>, criador do Batman. Discutir quem já leu alguma HQ, assistiu ao filme ou conhece a história do Batman; destacar as cores predominantes na imagem; e questionar o porquê dos atores terem escolhido essas cores.</li> <li>○ Na exposição “<b>A turma do Pererê</b>”: discutir sobre os elementos presentes na capa; refletir sobre as informações disponíveis sobre o Ziraldo, autor da HQ. Discutir sobre o que é cartunista, o que é uma charge e uma caricatura, com base nos relatos, solicitar pesquisa na internet sobre esses elementos.</li> <li>○ Na exposição “<b>Almanaque Skate mania em quadrinhos</b>”: chamar atenção sobre a descrição, que destaca as características daquela HQ, onde contempla Guia de esporte, feira do skate e dicas sobre a modalidade</li> </ul> </li> <li>● Pesquisar sobre <b>Millor Fernandes</b>. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ O que retrata as histórias, o que é um cartunista.</li> </ul> </li> <li>● Apresentação do repositório virtual, onde constam algumas HQ em PDF <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Repositório digital disponível em: <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1KFKWdX2NvUs6DL1A1VNQb-daXmAeQzDf?usp=share_link">https://drive.google.com/drive/folders/1KFKWdX2NvUs6DL1A1VNQb-daXmAeQzDf?usp=share_link</a>;</li> <li>○ Discutir qual o melhor recurso para organizar o repositório;</li> <li>○ Propor a produção de um repositório colaborativo, a partir do que já existe, onde cada aluno poderá incluir títulos digitalizados ou pesquisados na internet;</li> <li>○ Diálogo aluno/professor sobre o que é um acervo digital, direitos autorais e uso seguro da internet, além de informar que no repositório consta HQ e cartilhas que abordam essas temáticas.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A avaliação “inicial”, partirá da realização da roda de conversa e, posteriormente, aplicação de questionário, dessa forma será possível observar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos.</li> </ul>

<sup>23</sup> **Google Arts & Culture**, é um site mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao "transitar" pelas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu. Para acessá-lo, um aplicativo deve ser instalado a partir do play store do celular. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Google\\_Arts\\_%26\\_Culture](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Arts_%26_Culture). Acesso em: 12 nov. 2022.

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar conhecimento prévio sobre o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver a competência sócio emocional;</li> <li>● Conhecer sobre segurança digital e direitos autorais.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, tablet, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
<b>2º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Apresentar vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I">https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I</a> que servirá de subsídio para a oficina de produção da HQ. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A parte teórica será abordada pelo professor de português da turma, farei apenas uma retomada após a exibição do vídeo.</li> </ul> </li> <li>● Realização de Oficina para produção de HQ, onde: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ De forma colaborativa e trocando ideias com os colegas, cada aluno irá elaborar seu roteiro para produção de HQ, tendo como ponto de partida o conteúdo abordado pelo professor de português da turma e as orientações apresentadas pelo vídeo. Nesse momento, o roteiro poderá retratar um fato pessoal, uma vivência profissional...</li> <li>○ Produzir uma HQ com quatro quadrinhos, de acordo com o roteiro indicado no vídeo acima. (título, quadrinhos, cenário, personagens, diálogos, balões e onomatopeias).</li> <li>○ Postar a HQ produzida no mural virtual Padlet, disponível em: <a href="https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16">https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16</a></li> <li>○ Os alunos serão convidados a comentar as postagens dos colegas.</li> </ul> </li> <li>● Apresentação do aplicativo Comica, utilizando o vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&amp;t=83s">https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&amp;t=83s</a></li> <li>● Solicitar aos alunos que instalem no celular o aplicativo Comica, a partir do play store.</li> <li>● Cada aluno fará uma pequena produção para compreender na prática as funcionalidades do aplicativo.</li> </ul>
<b>Avaliação</b>	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como dos comentários realizados no mural virtual.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conhecer ética digital;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folha de papel, lápis e borracha;</li> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
<b>3º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realização de oficina para produção de HQ, utilizando o aplicativo Comica. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A turma irá se dividir em grupos, no máximo 4 componentes, e produzir um único roteiro.</li> <li>○ Cada membro do grupo, seguindo o roteiro produzido pela equipe, irá produzir uma HQ.</li> <li>○ Após todas as HQs estarem prontas, a equipe irá organizar as produções em arquivo colaborativo, e por fim, enviar para o repositório virtual o arquivo em PDF. Caso a equipe não saiba criar o arquivo colaborativo, segue alguns links para enviar aos membros: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ <a href="https://docs.google.com/document/d/1oHCUJiMTVnzpKOteJ5xbwI1H3aQfrmd44bybxlIDDQ/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1oHCUJiMTVnzpKOteJ5xbwI1H3aQfrmd44bybxlIDDQ/edit?usp=sharing</a></li> <li>■ <a href="https://docs.google.com/document/d/1YhziSeqEt5dcaaGSoCzV0x6TZS01uXu5-NeummjQebI/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1YhziSeqEt5dcaaGSoCzV0x6TZS01uXu5-NeummjQebI/edit?usp=sharing</a></li> <li>■ <a href="https://docs.google.com/document/d/1J-jJMffNoZtSb70jDIIQIUwI4AajY4k7SyLvH9DwCRA/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1J-jJMffNoZtSb70jDIIQIUwI4AajY4k7SyLvH9DwCRA/edit?usp=sharing</a></li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● Definir o dia da atividade interdisciplinar que servirá de base para a produção da HQ.</li> <li>● Discutir roteiro para produção de HQ:. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ De forma colaborativa, elaborar um único roteiro;</li> <li>○ O roteiro será construído na intencionalidade de uma única HQ, no entanto, cada aluno ficará responsável por produzir uma página;</li> <li>○ Informar que, no evento, ocorrerá apenas a captura de fotos e registro por escrito de informações, no entanto, esses registros deverão cumprir o estabelecido no roteiro.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Avaliação</b>	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como do comportamento durante a construção do roteiro.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir uma História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
<b>4º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cada aluno irá produzir uma revista em quadrinhos a partir das fotos e informações coletadas no evento interdisciplinar utilizando o Comica.</li> <li>● Cada aluno irá colocar a página produzida pelo Comica num arquivo colaborativo, para que possam organizar a sequência e realizar os ajustes necessários para a produção final da HQ. O arquivo está disponível em <a href="https://docs.google.com/document/d/11-oC-0-ndM70z5ueNr6Qbh5mQjXkdeLLydagKCSA2rw/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/11-oC-0-ndM70z5ueNr6Qbh5mQjXkdeLLydagKCSA2rw/edit?usp=sharing</a></li> <li>● Após a conclusão da HQ, postar o PDF no site do Calaméo (<a href="https://pt.calameo.com/">https://pt.calameo.com/</a>) para disponibilizá-la em versão digital.</li> <li>● Por meio de uma roda de conversa, professor e alunos poderão dialogar como foi a experiência de utilizar a tecnologia para a produção de uma história em quadrinhos.</li> <li>● Aplicar questionário para coletar dados acerca do entendimento dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos. O conteúdo do questionário está disponível no Apêndice G.</li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	A avaliação “final”, terá como base a produção da HQ digital, a roda de conversa e a aplicação do questionário para coleta de dados.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir uma História em Quadrinhos digital;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento;</li> <li>● Avaliar como foi a aprendizagem dos alunos acerca do gênero textual História em Quadrinhos utilizando uma ferramenta tecnológica.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>

## APÊNDICE I

### Resumo da Aula 1 (19/09/03)

Olá, turma!

Na aula de hoje discutimos que as [histórias em quadrinhos](#) são narrativas gráficas compostas por imagem e texto. Concluimos que a linguagem utilizada no texto deve estar de acordo com o público que o autor deseja alcançar.

Também conhecemos alguns escritores como:

- [Maurício de Souza](#)
- [Millôr Fernandes](#)
- [Ziraldo](#)
- [Bob Kane](#)

Vimos que os Repositório Digitais são ambientes virtuais que reúnem de maneira organizada arquivos, imagens e vídeo, como por exemplo o [Google Drive](#).

Para a produção de nossa revista em quadrinhos on-line criei um [repositório no Google Drive](#). Inicialmente incluí algumas HQ, então sugiro que acessem e divirtam-se nas leituras.

Não esqueça de acessar o [Google Arts & Culture](#) e passear por todas as exposições virtuais disponíveis, pois ele conta com a colaboração de vários [museus](#) espalhados por diversos países.

Pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE J

### Resumo da Aula 2 (26/09/03)

Olá turma!

Na aula de hoje assistimos ao vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I> que nos auxiliou a montar um roteiro para produzir uma História em Quadrinhos (HQ).

Lembrando que o roteiro é composto por:

- título;
- quadrinhos;
- cenários;
- personagens;
- diálogos; e
- balões e onomatopeias.

Em seguida, cada aluno produziu sua própria HQ a partir de uma experiência pessoal e por fim, postaram no mural virtual do Padlet

<https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27el6>.

Acerca das competências socioemocionais, é importante destacar que foram trabalhadas:

- Auto-regulamentação: as alunas puderam lidar com as próprias emoções de forma que facilitaram a tarefa que tinham pela frente. Inicialmente ficaram extremamente apreensivas em produzir uma HQ, no entanto conseguiram realizar a tarefa com extrema competência;
- Empatia: as alunas puderam pressentir o que as colegas estavam sentindo e respeitosamente, uma incentivou a outra.

Na próxima aula, iremos trabalhar com aplicativo Comica e iniciarmos a produção da HQ digital. Convido toda turma a assistir ao vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s> para aprender a utilizar o Comica.

Comecem a utilizá-lo e vejam como é bacana construir histórias com as pessoas que amamos, com nosso cachorro...

Ah, caso alguém queira produzir uma HQ, pode postá-la no mural virtual que mencionei acima. Aproveitem e vejam o que suas colegas fizeram.

Pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE K

### Resumo da Aula 3 (03/10/23)

Olá turma!

Na aula de hoje assistimos ao vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s> que nos auxiliou a conhecer as funcionalidades do app COMICA

Em seguida, instalamos o aplicativo no celular e começamos a produzir nossa HQ digital.

A turma organizou-se em duplas para a produção do roteiro e da HQ.

Por fim, as histórias produzidas foram postadas no mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27el6>.

Na próxima aula, dia 10/10, será nosso último encontro e irei aplicar o questionário final. Caso haja algum aluno que não tenha produzido sua HQ poderá fazer antes do questionário.

Acerca das competências socioemocionais trabalhadas em nossas oficinas, elas auxiliaram a:

1. Trabalhar em equipe;
2. Demonstrar iniciativa;
3. Manifestar criatividade;
4. Demonstrar capacidade de organização;
5. Exercer liderança;
6. Demonstrar capacidade de comunicação;
7. Assumir responsabilidades;
8. Demonstrar capacidade de decisão;
9. Agir com dinamismo;
10. Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal;
11. Demonstrar paciência.

Pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)  
IFF - *campus* Macaé

## APÊNDICE L

### Resumo da Aula 4 (10/10/23)

Olá turma!

No dia 10, foi nosso último encontro, onde os alunos que não estavam presentes no encontro anterior assistiram ao vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&t=83s> e conheceram as funcionalidades do app COMICA.

Em seguida, instalaram o aplicativo no celular e com o auxílio dos colegas que estavam presentes no 3º encontro produziram suas HQ digital.

As histórias produzidas foram postadas no mural virtual <https://padlet.com/geizasobral1974/q9cns1fe7f27e16>.

As publicações disponíveis no mural virtual serão organizadas e publicadas no Calaméo (<https://pt.calameo.com/>), que é uma plataforma que transforma a história em quadrinhos produzida numa revista on-line.

Por fim, todos os presentes responderam ao questionário final para coleta de dados.

Acerca das competências socioemocionais trabalhadas em nossas oficinas, elas auxiliaram a:

1. Trabalhar em equipe;
2. Demonstrar iniciativa;
3. Manifestar criatividade;
4. Demonstrar capacidade de organização;
5. Exercer liderança;
6. Demonstrar capacidade de comunicação;
7. Assumir responsabilidades;
8. Demonstrar capacidade de decisão;
9. Agir com dinamismo;
10. Demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal;
11. Demonstrar paciência.

Pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição  
Tel: (79) 99804-6678 [geizasobral1974@gmail.com](mailto:geizasobral1974@gmail.com)  
IFF - *campus* Macaé

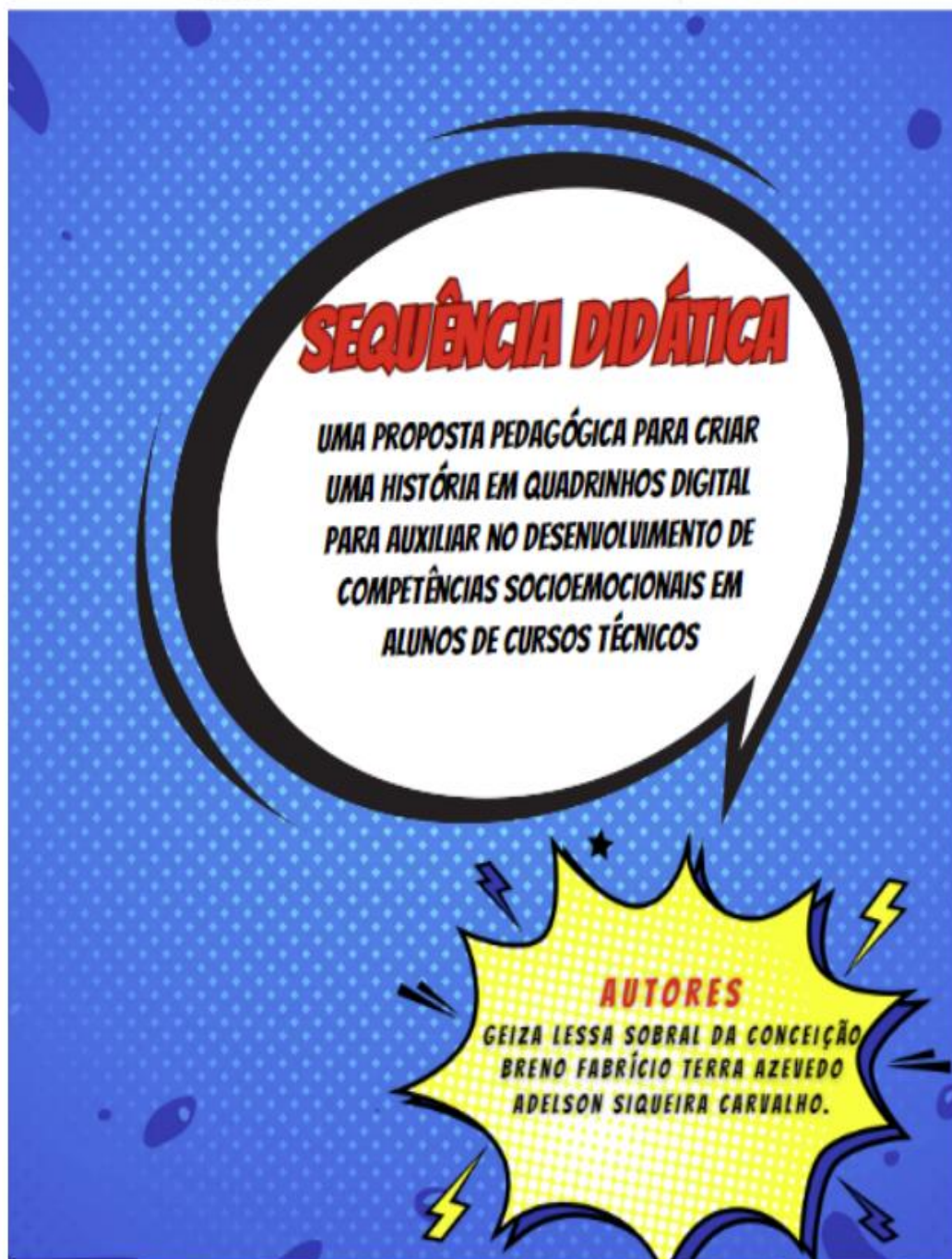
# APÊNDICE M

## História em Quadrinhos Digital



## APÊNDICE N

## Produto Educacional



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

C744p Conceição, Geiza Lessa Sobral da, 1974-.  
Uma proposta pedagógica para criar uma história em quadrinhos digital para auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos/ Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho. — Macaé, RJ, 2023.  
14 f. : il. color.

Produto educacional proveniente da dissertação intitulada: A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos. — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Macaé, RJ, 2023.  
Referências: p. 14.

1. Histórias em quadrinhos na educação - Estudo e ensino. 2. Técnicos em alimentos - Formação. 3. Tecnologia educacional. 4. Inteligência emocional. 5. Ensino integrado - Estudo e ensino. 6. Inteligência social. I. Azevedo, Breno Fabrício Terra. II. Carvalho, Adelson Siqueira. III. Título.

CDD 371.33 (23. ed.)

Bibliotecário-Documentalista | Henrique Barreiros Alves | CRB-7/ 6326



---

## DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO

**Título:**

Uma proposta pedagógica para criar uma história em quadrinhos digital para auxiliar no desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos

**Origem do Produto:**

Trabalho de Dissertação “A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”.

**Área do Conhecimento:**

Ensino

**Público Alvo:**

Alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico

**Categoria do Produto:**

Sequência Didática

**Finalidade:**

Colaborar com a formação dos professores atuantes no Ensino Médio Integrado ao Técnico.

**Organização do Produto:**

Sequência didática composta por quatro encontros presenciais, com 1 (uma) aula de 50 minutos cada, realizados durante as aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

**Biblioteca do IFF:** Campus Macaé

**Disponibilidade:**

Irrestrita, preservando-se os direitos autorais. Proibido o uso comercial deste Produto Educacional

**Divulgação:**

Em formato digital via site: <https://educapes.capes.gov.br/>

**Idioma:**

Português

**Cidade:**

Macaé

**País:**

Brasil

**Ano:**

2023

---

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

**BNCC** - Base Nacional Comum Curricular.

**HQD** - História em Quadrinhos Digital.

**SD** - Sequência Didática.

**ProfEPT** - Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica.

**3MP** - Três Momentos Pedagógicos.

---

## Sumário

<b>Apresentação</b>	<b>5</b>
<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>Metodologia</b>	<b>7</b>
<b>Desenvolvimento</b>	<b>9</b>
<b>Referenciais</b>	<b>14</b>

---

## Apresentação

O presente Produto Educacional compõe a dissertação “A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”, desenvolvido no curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) - Instituto Federal Fluminense e elaborado pela pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição, sob a orientação dos professores Dr. Breno Fabrício Terra Azevedo e Dr. Adelson Siqueira Carvalho.

A sequência didática apresentada fundamentou-se nos princípios preconizados por Zabala (1998) e nos “Três Momentos Pedagógicos” (3MP), apresentados por Muenchen e Delizoicov (2014). Esperamos que este produto educacional seja uma ferramenta didática capaz de auxiliar os professores na orientação dos alunos de cursos técnicos quanto às competências socioemocionais e, conseqüentemente, no aprimoramento da atuação dos futuros trabalhadores no mundo do trabalho.

É pertinente destacar que o presente Produto Educacional não é um material pronto e acabado. Ele está à disposição para ser alterado e/ou adaptado de acordo com a realidade local da instituição escolar e dos alunos.

---

## Introdução

De acordo com o que é estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, promulgada em 1996, a educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional com a finalidade básica de preparar o educando para o exercício de profissões.

Conforme estudos da OCDE (2015), é necessário repensar políticas para atender melhor os anseios dos jovens e prepará-los para enfrentar os desafios do mundo moderno. Nessa direção, em 2018, o Banco Mundial<sup>1</sup> emitiu um documento onde indica que as empresas brasileiras almejam profissionais que tenham competências socioemocionais e aponta uma lacuna existente entre o aprendizado em sala de aula e a capacitação no emprego.

Diante dessa necessidade do desenvolvimento das competências socioemocionais, é possível destacar o potencial pedagógico do gênero textual histórias em quadrinhos, posto que, segundo Vergueiro (2022), possui uma linguagem de fácil entendimento, apresenta uma interação contínua entre as linguagens verbal e não verbal, além de interagir livremente com o cotidiano dos leitores, permitindo uma aprendizagem enriquecedora e significativa.

Alinhada às práticas pedagógicas, a tecnologia educacional possibilita ao aluno acesso imediato à informação, produção de conhecimentos de forma interdisciplinar e resolução de problemas, como bem destaca a 5ª competência geral da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Diante desse contexto, a presente Sequência Didática (SD) foi elaborada para que a partir do uso da tecnologia educacional fosse produzida uma História em Quadrinhos Digital (HQD) com o objetivo de desenvolver competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://atlasdasjuventudes.com.br/biblioteca/competencias-e-empregos-uma-agenda-para-a-juventude/>. Acesso em: 07 mar. 2022.

---

## Metodologia

O Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional visa a produção de conhecimento e o desenvolvimento de produtos por intermédio de pesquisas que incorporam os saberes inerentes ao mundo do trabalho e ao conhecimento sistematizado.

Para Zabala (1998, p. 18), “a maneira de configurar as seqüências de atividade é um dos traços mais claros que determinam as características diferenciais da prática educativa”, nesse sentido, o presente produto educacional é uma seqüência didática, organizada no sentido de orientar a utilização da tecnologia educacional na produção de uma revista de Histórias em Quadrinhos Digital, tendo em seu arcabouço atividades que propõem: trabalho em equipe; ações de proatividade; uso de criatividade; capacidade de organização; exercer liderança; capacidade de comunicação; ter empatia; manter postura ética e moral; capacidade de decisão; agir com dinamismo; e capacidade de relacionamento interpessoal.

Ainda segundo o autor, seqüência didática é “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.” (ZABALA, 1998, p. 18).

Para a elaboração da SD foram utilizados os fundamentos da abordagem temática conhecida como os “Três Momentos Pedagógicos” (3MP), que segundo os autores Muenchen e Delizoicov (2014, p. 85) pode ser assim caracterizada:

- **Problematização Inicial:** para os autores, nessa fase inicial da SD apresentam-se questões ou situações reais onde os alunos possam ser desafiados a expor o que pensam sobre as situações, a fim de que o professor possa ir conhecendo o que eles pensam sobre determinado assunto ou tema.
- **Organização do Conhecimento:** sob a orientação do professor, os autores apontam que nesse momento os alunos devem estudar os conhecimentos necessários para a compreensão dos temas e da problematização inicial.

- 
- **Aplicação do Conhecimento:** os autores afirmam que essa fase tem como objetivo abordar sistematicamente o conhecimento incorporado pelo aluno, com vistas a analisar e interpretar tanto as situações iniciais que determinaram seu estudo quanto outras que, embora não estejam diretamente ligadas ao momento inicial, possam ser compreendidas pelo mesmo conhecimento.

Seguindo o pensamento de Zabala (1998, pg. 42 a 51), as atividades propostas na articularam os conteúdos conceituais, o que é preciso saber; procedimentais, o que é preciso saber fazer; e atitudinais, relacionado a valores, atitudes e normas.

Nesse sentido, a sequência didática foi composta por quatro encontros presenciais, com 1 (uma) aula de 50 minutos cada, realizados durante as aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

## Desenvolvimento

**Objetivo Geral:** Elaborar uma revista em quadrinhos a partir de dados coletados durante atividade interdisciplinar ocorrida na Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

**Objetivos específicos:**

- Utilizar a linguagem de história em quadrinhos para registro de informação;
- Trabalhar conteúdos de diferentes disciplinas de maneira integrada nas atividades de produção de revistas em quadrinhos;
- Desenvolver habilidades de planejamento; pesquisa; compreensão; interpretação; e redação;
- Desenvolver as competências socioemocionais;
- Desenvolver competência digital;
- Aliar teoria e prática na produção de um produto didático e inovador.

**Avaliação:** Centrada na formação integral da pessoa, distribuída em três fases: inicial, busca apresentar os conhecimentos prévios dos alunos; reguladora, visa apresentar como cada aluno aprende ao longo do processo de ensino e aprendizagem; e final integradora, que considera toda trajetória percorrida pelo aluno durante o processo de construção do conhecimento.

**Público-alvo:** Alunos da 3ª série do Ensino Médio Integrado ao Técnico.

**Duração estimada:** 4 encontros com 1 (uma) aula de 50 minutos cada.

**Material utilizado:**

- Celular, tablet, computador ou notebook;
- Folha de papel, lápis e borracha;
- Acesso à internet;
- Datashow.

### 1º Encontro

**Ações planejadas:**

- Iniciar a aula realizando o levantamento do conhecimento prévio dos alunos sobre as histórias em quadrinhos, por meio de uma roda de conversa.
  - Sugerir aos alunos que falem sobre quais as revistas em quadrinhos que eles já leram, já ouviram falar...
  - Questionar se quando crianças, tinham acesso a esse tipo de leitura.
  - Verificar quem nunca leu uma história em quadrinhos...



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação da proposta do trabalho interdisciplinar: explicar que será uma iniciativa para integrar disciplinas e conteúdos no desenvolvimento de uma revista em quadrinhos e que envolverá diversas atividades;</li> <li>• Visitação virtual às exposições de HQ disponíveis no Google Artes e Cultura<sup>2</sup>.</li> <li>• Diálogo aluno/professor sobre as exposições disponíveis no Google Artes e Cultura:       <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Na opção <b>explorar</b> digitar: Ziraldo, Maurício de Souza,</li> <li>○ Na exposição “<b>Batman em Quadrinhos</b>”: <b>Bob Kane</b>, criador do batman. Discutir quem já leu alguma HQ, assistiu ao filme ou conhece a história do Batman; destacar as cores predominantes na imagem; e questionar o porquê dos atores terem escolhido essas cores.</li> <li>○ Na exposição “<b>A turma do Pererê</b>”: discutir sobre os elementos presentes na capa; refletir sobre as informações disponíveis sobre o Ziraldo, autor da HQ. Discutir sobre o que é cartunista, o que é uma charge e uma caricatura, com base nos relatos, solicitar pesquisa na internet sobre esses elementos.</li> <li>○ Na exposição “<b>Almanaque Skate mania em quadrinhos</b>”: chamar atenção sobre a descrição, que destaca as características daquela HQ, onde contempla Guia de esporte, feira do skate e dicas sobre a modalidade.</li> </ul> </li> <li>• Pesquisar sobre <b>Millor Fernandes</b>.       <ul style="list-style-type: none"> <li>○ O que retrata as histórias, o que é um cartonista.</li> </ul> </li> <li>• Organizar um repositório virtual com algumas HQ e livros que falam sobre segurança digital<sup>3</sup> e direitos autorais<sup>4</sup> em PDF e disponibilizá-lo para turma.       <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Discutir qual o melhor recurso para organizar o repositório;</li> <li>○ Propor a produção de um repositório colaborativo, a partir do que já existe, onde cada aluno poderá incluir títulos digitalizados ou pesquisados na internet;</li> <li>○ Diálogo aluno/professor sobre o que é um acervo digital, direitos autorais e uso seguro da internet, além de informar</li> </ul> </li> </ul>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<sup>2</sup> **Google Arts & Culture**, é um site mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao “transitar” pelas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu. Para acessá-lo, um aplicativo deve ser instalado a partir do play store do celular. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Google\\_Arts\\_%26\\_Culture](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Arts_%26_Culture). Acesso em: 12 nov. 2022.

<sup>3</sup> Sugestão de leitura disponível em <https://new.safernet.org.br/content/saferdics-hq>. Acesso em 11 nov. 2023.

<sup>4</sup> Sugestão de leitura disponível em <https://ufal.br/ufal/pesquisa-e-inovacao/inovacao-tecnologica/documentos/cartilhas/531451-cartilha-de-direitos-a-autorais-314515.pdf>. Acesso em, 10 nov. 2023.

	que no repositório consta HQ e cartilhas que abordam essas temáticas.
<b>Avaliação:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A avaliação “inicial”, partirá da realização da roda de conversa para que seja possível observar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero textual história em quadrinhos.</li> </ul>
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar conhecimento prévio sobre o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>• Desenvolver a competência digital;</li> <li>• Desenvolver a competência sócio emocional;</li> <li>• Conhecer sobre segurança digital e direitos autorais.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Celular, tablet, computador ou notebook;</li> <li>• Acesso à internet;</li> <li>• Datashow.</li> </ul>
<b>2° Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I">https://www.youtube.com/watch?v=QiQ-U6O--7I</a> que servirá de subsídio para a oficina de produção da HQ.</li> <li>• Realização de Oficina para produção de HQ, onde: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ De forma colaborativa e trocando ideias com os colegas, cada aluno irá elaborar seu roteiro para produção de HQ, tendo como ponto de partida o conteúdo abordado pelo professor de português da turma e as orientações apresentadas pelo vídeo. Nesse momento, o roteiro poderá retratar um fato pessoal, uma vivência profissional...</li> <li>○ Produzir uma HQ com quatro quadrinhos, de acordo com o roteiro indicado no vídeo acima. (título, quadrinhos, cenário, personagens, diálogos, balões e onomatopeias).</li> <li>○ Postar a HQ produzida no mural virtual como o Padlet, por exemplo.</li> <li>○ Os alunos serão convidados a comentar as postagens dos colegas.</li> </ul> </li> <li>• Apresentação do aplicativo Comica, utilizando o vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&amp;t=83s">https://www.youtube.com/watch?v=5XpXJhKg79g&amp;t=83s</a></li> <li>• Solicitar aos alunos que instalem no celular o aplicativo Comica, a partir do play store.</li> <li>• Cada aluno fará uma pequena produção para compreender na prática as funcionalidades do aplicativo.</li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como dos comentários realizados no mural virtual.

<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar o gênero História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> <li>● Conhecer ética digital;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Folha de papel, lápis e borracha;</li> <li>● Celular, computador ou notebook;</li> <li>● Acesso à internet;</li> <li>● Datashow.</li> </ul>
<b>3º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realização de oficina para produção de HQ, utilizando o aplicativo Comica. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ A turma será dividida em grupos, no máximo 4 componentes, e cada grupo irá produzir um único roteiro.</li> <li>○ Cada membro do grupo, seguindo o roteiro produzido pela equipe, irá produzir uma HQ.</li> <li>○ Após todas as HQs estarem prontas, a equipe irá organizar as produções em arquivo colaborativo, e por fim, enviar para o repositório virtual o arquivo em PDF. Caso a equipe não saiba criar o arquivo colaborativo, o professor pode orientá-la quanto a criação.</li> </ul> </li> <li>● Definir o dia da atividade interdisciplinar que servirá de base para a produção da HQ.</li> <li>● Discutir roteiro para produção de HQ: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ De forma colaborativa, elaborar um único roteiro;</li> <li>○ O roteiro será construído na intencionalidade de uma única HQ, no entanto, cada aluno ficará responsável por produzir uma página;</li> <li>○ Informar que, no evento, ocorrerá apenas a captura de fotos e registro por escrito de informações, no entanto, esses registros deverão cumprir o estabelecido no roteiro.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	A avaliação “reguladora”, ocorrerá a partir da observação das produções realizadas pelos alunos durante a oficina, bem como do comportamento durante a construção do roteiro.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Produzir uma História em Quadrinhos;</li> <li>● Desenvolver a competência digital;</li> <li>● Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>● Agir com empatia;</li> <li>● Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na</li> </ul>

	produção do conhecimento.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Celular, computador ou notebook;</li> <li>• Acesso à internet;</li> <li>• Datashow.</li> </ul>
<b>4º Encontro</b>	
<b>Ações planejadas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada aluno irá produzir uma revista em quadrinhos a partir das fotos e informações coletadas no evento interdisciplinar utilizando o Comica.</li> <li>• Cada aluno irá colocar a página produzida pelo Comica num arquivo colaborativo, para que possam organizar a sequência e realizar os ajustes necessários para a produção final da HQ.</li> <li>• Após a conclusão da HQ, postar o PDF no site do Calaméo (<a href="https://pt.calameo.com/">https://pt.calameo.com/</a>) para disponibilizá-la em versão digital.</li> <li>• Por meio de uma roda de conversa, professor e alunos poderão dialogar como foi a experiência de utilizar a tecnologia para a produção de uma história em quadrinhos.</li> </ul>
<b>Avaliação:</b>	A avaliação “final”, terá como base a produção da HQ digital e a roda de conversa.
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produzir uma História em Quadrinhos digital;</li> <li>• Desenvolver a competência digital;</li> <li>• Desenvolver as competências socioemocionais;</li> <li>• Utilizar a tecnologia educacional como recurso pedagógico na produção do conhecimento;</li> <li>• Avaliar como foi a aprendizagem dos alunos acerca do gênero textual História em Quadrinhos utilizando uma ferramenta tecnológica.</li> </ul>
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Celular, computador ou notebook;</li> <li>• Acesso à internet;</li> <li>• Datashow.</li> </ul>

---

## Referenciais

MUENCHEN, Cristiane; DELIZOICOV, Demétrio. Os três momentos pedagógicos e o contexto de produção do livro. *Ciência & Educação (Bauru)*, [S.L.], v. 20, n. 3, p. 617-638, set. 2014. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1516-73132014000300007>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/y3QT786pHBdGzxcRtHTb9c/#>. Acesso em: 06 set. 2023.

OCDE, Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômicos -. **Estudos das OCDE sobre competências: competências para o progresso social? o poder das competências socioemocionais**. São Paulo: Fundação Santillana, 2015. 140 p. Disponível em: <https://www.fundacaosantillana.org.br/publicacao/estudos-da-ocde-sobre-competencias-comp-etencias-par>. Acesso em: 17 mar. 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo, Sp: Contexto, 2022. 155 p. (Coleção Como usar na sala de aula).

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. Datagramazero: Revista de Ciência da Informação, Rio de Janeiro, RJ, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 07 set. 2022.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.

## ANEXO I

### Declaração de ciência do uso das aulas para realização da pesquisa

#### Declaração

O Prof. Dr. Gilvan da Costa Santana, sob matrícula SIAPE 1080639, responsável por ministrar a disciplina Língua Portuguesa III na 3ª série do Curso Técnico em Alimentos - integrado ao Ensino Médio - do Instituto Federal de Sergipe/*Campus* Aracaju, declara ter ciência de que algumas aulas ministradas durante os meses de outubro e novembro de 2023 serão utilizadas para o desenvolvimento do projeto “A contribuição do uso da tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”, da pesquisadora Geiza Lessa Sobral da Conceição, que é orientada pelos professores Dr. Breno Fabrício Terra Azevedo e Dr. Adelson Siqueira Carvalho.

Atenciosamente,

Professor Dr. Gilvan da Costa Santana



Documento assinado digitalmente  
GILVAN DA COSTA SANTANA  
Data: 11/07/2023 17:44:23-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

CCHSL/ IFS- Aracaju, 11/072023