

EDUCAÇÃO QUE TRANSFORMA GERAÇÕES: UMA VIVÊNCIA ACADÊMICA EM HQ

Limarrian Conceição de Camargo Almeida ¹

Jhæssika Marques Evangelista Cordeiro ²

Ana Daniele do Nascimento Ferraz ³

Rejane Souza de Assunção de Campos ⁴

Liana Deise Silva Pereira ⁵

Suammy Priscila Rodrigues Leite Cordeiro ⁶

RESUMO

O presente trabalho descreve uma experiência acadêmica realizada no curso de Licenciatura em Pedagogia, do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), por meio da Universidade Aberta do Brasil (UAB), no contexto da disciplina de Introdução à Educação a Distância (EaD) e vinculada ao Programa de Incentivo à Docência (PID). A atividade consistiu na criação de uma história em quadrinhos (HQ) inspirada em uma vivência pessoal significativa: a trajetória da avó materna da estudante, que, aos oitenta anos, decidiu retornar à escola para concluir o ensino fundamental. O objetivo foi representar, de forma criativa e sensível, como essa experiência influenciou diretamente a escolha pelo curso de Pedagogia. A proposta utilizou uma metodologia ativa e interdisciplinar, articulando conteúdos de disciplinas como Didática e Psicologia da Educação. A produção da HQ foi desenvolvida na plataforma digital Canva, exigindo habilidades de organização textual, domínio de recursos tecnológicos e sensibilidade para transformar uma memória real em narrativa visual. Elementos próprios do gênero HQ, como balões de fala e cenas emotivas, foram utilizados para reforçar a expressividade e o engajamento da história. O trabalho fundamenta-se em Valente (1999), que destaca o papel das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem; Kenski (2012), que analisa a necessidade de adaptação dos professores ao novo ritmo da era digital; e Cordeiro (2021), que discute a formação docente em contextos inclusivos. A experiência foi fundamental para a formação acadêmica da discente, pois promoveu o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e emocionais, além de fortalecer os vínculos interpessoais por meio do compartilhamento de histórias durante o encontro presencial, valorizando o processo formativo de cada participante.

Palavras-chave: Educação a Distância, História em quadrinhos, Formação docente, Aprendizagem, Tecnologias digitais.

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Várzea Grande, e-mail:

limarrian.c@estudante.ifmt.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Octayde Jorge da Silva, e-mail:

jhessika.marque@estudante.ifmt.edu.br

³ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Octayde Jorge da Silva, e-mail:

anadaniferraz@gmail.com

⁴ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Octayde Jorge da Silva, e-mail:

xwassuncao@gmail.com

⁵ Doutora pelo curso de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS, e-mail:

liana.silva@ifmt.edu.br

⁶ **Professora orientadora:** Docente do IFMT, Doutora em Educação pelo Instituto de Educação da Universidade de Lisboa - Portugal, e-mail: suammy.cordeiro@ifmt.edu.br



INTRODUÇÃO

A educação contemporânea desafia docentes e discentes a integrarem dimensões tecnológicas, afetivas e sociais em suas práticas pedagógicas, de modo a promover processos formativos mais críticos e humanizados. Nesse cenário, o uso de linguagens artísticas e narrativas, como as histórias em quadrinhos (HQs), tem se revelado uma estratégia significativa para aproximar o conhecimento acadêmico da realidade dos estudantes, articulando emoção, criatividade e reflexão. Conforme aponta Freire (1996), a educação é um ato político e libertador, que se realiza no diálogo entre sujeitos e no compromisso ético com a transformação social. De maneira convergente, Vygotsky (2001) destaca que o aprendizado é construído socialmente, mediado pela linguagem e pelas interações culturais, o que reforça a importância de práticas que valorizem a expressividade e o contexto de vida dos educandos.

A partir dessa perspectiva teórico-pedagógica, observa-se que as práticas educativas que unem sensibilidade, linguagem e tecnologia podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem, sobretudo quando vinculadas à realidade e às experiências dos sujeitos. Assim, a proposta desenvolvida no âmbito do IFMT, por meio do Programa de Incentivo à Docência, alinha-se a essa concepção de educação dialógica e significativa, ao promover a criação de histórias em quadrinhos como recurso didático e expressivo. Essa iniciativa traduz, na prática, os princípios defendidos por Freire e Vygotsky, ao favorecer o protagonismo discente, a valorização da cultura e das vivências pessoais, e a compreensão da educação como espaço de humanização e emancipação.

No Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), a formação docente na modalidade a distância, por meio da Universidade Aberta do Brasil (UAB), tem possibilitado o desenvolvimento de experiências pedagógicas inovadoras. O Programa de Incentivo à Docência (PID) destaca-se nesse contexto por incentivar ações integradoras que fortalecem o vínculo entre teoria e prática, estimulando o protagonismo discente e o exercício da docência como espaço de criação e reflexão. Foi nesse âmbito que se originou a vivência relatada neste trabalho, cuja proposta consistia na produção de uma HQ baseada em uma memória afetiva: o retorno da avó da autora aos estudos, aos oitenta anos de idade. A escolha desse tema expressa a valorização da educação ao longo da vida e o reconhecimento das múltiplas trajetórias que compõem o universo



formativo, destacando a potência do aprendizado contínuo como elemento de transformação pessoal e social.

A escolha da temática da HQ encontra justificativa no diálogo com os princípios da Educação de Jovens e Adultos (EJA), que reconhece a diversidade das trajetórias e temporalidades do aprender. A narrativa da avó que retorna aos estudos simboliza o direito à educação em todas as fases da vida e reflete o compromisso ético e social com a inclusão de sujeitos historicamente afastados da escola. Ao abordar essa temática, a proposta contribui para a reflexão sobre a importância da valorização dos saberes da experiência, da memória e da identidade cultural, reafirmando a EJA como espaço de resistência, acolhimento e emancipação.

A proposta de criação da HQ teve como objetivo compreender de que forma uma experiência artística e narrativa pode contribuir para o desenvolvimento de competências técnicas, afetivas e reflexivas no processo de formação docente. Ao unir memória, arte e pedagogia, a atividade buscou construir uma ponte entre o conhecimento acadêmico e a realidade sensível dos sujeitos, promovendo o diálogo entre saberes e afetos.

Dessa forma, para compreender e sistematizar o percurso formativo vivenciado, tornou-se necessário definir uma metodologia capaz de articular teoria e prática, integrando a dimensão artística, afetiva e reflexiva da proposta. Optou-se por uma abordagem qualitativa, voltada à interpretação das experiências e significados atribuídos pelos participantes ao processo de criação da HQ. Essa escolha metodológica buscou valorizar o protagonismo discente e o caráter processual da aprendizagem, reconhecendo o potencial formativo das interações e reflexões emergidas ao longo da atividade.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência com abordagem qualitativa e descritiva, desenvolvido no âmbito do Programa de Incentivo à Docência (PID) do Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), ofertado na modalidade a distância por meio da Universidade Aberta do Brasil (UAB). A escolha dessa abordagem fundamenta-se na perspectiva freiriana de que o conhecimento se constrói no diálogo e na experiência vivida, e na concepção vygotskiana de que a aprendizagem ocorre de forma mediada pelas interações sociais e culturais. Assim, a metodologia adotada



buscou compreender o processo formativo em sua dimensão humana, criadora e relacional, valorizando as narrativas pessoais como instrumentos de reflexão e produção de saberes docentes.

O percurso metodológico foi estruturado em etapas integradas de planejamento, produção e reflexão, articuladas às atividades propostas pelo PID. Inicialmente, os participantes realizaram um estudo teórico sobre o uso de linguagens visuais e narrativas na educação, explorando o potencial das HQs como ferramenta pedagógica e expressiva. Em seguida, foi proposto que cada licenciando escolhesse uma memória significativa de sua trajetória pessoal ou familiar relacionada à educação, a fim de transformá-la em narrativa visual. No caso da autora, a experiência retratada foi o retorno de sua avó aos estudos aos oitenta anos de idade, memória que se mostrou potente para discutir temas como o direito à educação ao longo da vida e as aprendizagens construídas na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Após a escolha das memórias, os participantes desenvolveram o roteiro narrativo e, posteriormente, a produção artística da HQ, utilizando ferramentas digitais de ilustração e diagramação, como Canva e Pixton, que permitem a criação de personagens, cenários e balões de fala de forma intuitiva e acessível. O processo foi acompanhado por orientações pedagógicas, rodas de conversa e socialização das produções, momentos que favoreceram o diálogo, a escuta e a cooperação entre os envolvidos, em consonância com os princípios de uma pedagogia democrática e emancipatória.

Para fins de registro e análise do processo formativo, foram utilizados instrumentos como diário reflexivo, anotações em fóruns virtuais de aprendizagem e relatos compartilhados nos encontros síncronos. Esses materiais permitiram a observação das percepções, dos desafios e das aprendizagens que emergiram durante a construção da HQ. A análise qualitativa dos registros foi realizada a partir de categorias interpretativas, tais como: criatividade, sensibilidade docente, protagonismo discente e articulação entre teoria e prática.

No que diz respeito aos aspectos éticos, o trabalho não envolveu coleta de dados junto a terceiros nem aplicação de instrumentos avaliativos, dispensando, portanto, submissão a comitê de ética em pesquisa. Foram, contudo, respeitados os princípios de privacidade e direito de imagem, com a utilização de recursos livres de direitos autorais ou provenientes de bancos públicos e das próprias plataformas de criação digital.



Dessa forma, a metodologia adotada não se limitou à produção de uma narrativa visual, mas configurou-se como um processo formativo e investigativo, que integrou dimensões artísticas, afetivas e reflexivas. O relato de experiência permitiu compreender como o uso das HQs, inspirado em fundamentos freireanos e vygotskianos, pode potencializar o desenvolvimento de competências docentes, promover o diálogo entre saberes e fortalecer o vínculo entre emoção, memória e prática educativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação, compreendida como um processo contínuo de transformação humana, encontra em Paulo Freire (1996) uma de suas bases teóricas mais significativas. Para o autor, ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a construção autônoma do saber, em um movimento dialógico e libertador. Assim, a prática docente exige do educador uma postura crítica, sensível e comprometida com a realidade social dos educandos. Essa perspectiva inspira a concepção de uma educação que transforma gerações, pois reconhece o potencial emancipatório do conhecimento e valoriza as experiências de vida como fonte legítima de aprendizagem.

Na mesma direção, Vygotsky (2001) destaca que o desenvolvimento cognitivo e afetivo ocorre de forma mediada pelas interações sociais e culturais, e que a linguagem — em suas múltiplas expressões — constitui-se como instrumento fundamental na formação do pensamento. Nesse sentido, o uso de recursos artísticos, como as histórias em quadrinhos (HQs), pode ampliar o alcance das práticas pedagógicas, promovendo aprendizagens significativas que unem razão e emoção, teoria e prática.

As HQs, enquanto forma de arte sequencial, apresentam uma linguagem híbrida que articula texto, imagem e narrativa, favorecendo múltiplas leituras e interpretações. Para Ramos (2009), essa linguagem potencializa a construção de sentidos e o desenvolvimento de competências leitoras, criativas e reflexivas. No contexto educacional, seu uso ultrapassa o caráter lúdico, assumindo uma função mediadora no processo de ensino-aprendizagem, pois estimula a imaginação, a comunicação visual e o pensamento crítico.

Autores como Vergueiro (2017) e Silva (2020) reforçam que as HQs podem ser empregadas como recursos didáticos interdisciplinares, capazes de integrar conteúdos e



promover aprendizagens contextualizadas. A produção de HQs pelos próprios estudantes, por sua vez, representa um exercício de autoria e protagonismo, no qual o aluno se torna sujeito ativo da construção do conhecimento. Essa prática contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à escrita, à leitura de imagens e à expressão de ideias complexas por meio de linguagens acessíveis e criativas.

Ao relacionar arte, educação e tecnologia, a proposta de criação de HQs no contexto da formação docente dialoga com as ideias de Moran (2015), que defende uma educação inovadora, centrada na colaboração, na autonomia e na afetividade. Nessa perspectiva, o ato de produzir uma HQ baseada em uma memória pessoal — como o retorno aos estudos na terceira idade — assume um sentido simbólico e formativo, pois resgata valores humanos, reforça a importância da educação ao longo da vida e amplia o olhar docente sobre as diferentes trajetórias de aprendizagem.

Desse modo, o referencial teórico que embasa esta pesquisa evidencia que a arte e a narrativa visual podem ser instrumentos pedagógicos transformadores, capazes de aproximar o conhecimento acadêmico das experiências concretas dos sujeitos, fortalecendo o vínculo entre emoção, reflexão e prática educativa.

A partir dos referenciais apresentados, compreende-se que a articulação entre arte, linguagem e prática educativa constitui um caminho fecundo para repensar os processos formativos e ampliar as possibilidades de aprendizagem. As ideias de Freire, Vygotsky, Ramos, Vergueiro, Silva e Moran convergem ao reconhecer a importância da mediação simbólica, da autoria e da dimensão afetiva na construção do conhecimento. Nesse sentido, a produção de histórias em quadrinhos como prática pedagógica não apenas concretiza os princípios teóricos discutidos, mas também possibilita observar, na experiência vivenciada, como a arte se transforma em instrumento de reflexão, diálogo e emancipação. Assim, os resultados e discussões a seguir buscam evidenciar como tais concepções se materializaram na prática, revelando aprendizagens significativas, processos de autoria e o fortalecimento da identidade docente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste trabalho emergiram da análise reflexiva do processo de criação e socialização da história em quadrinhos (HQ) intitulada “Educação que transforma gerações”. A experiência possibilitou identificar diferentes dimensões formativas vivenciadas pelas participantes, as quais foram organizadas em três categorias



analíticas: (1) a arte como mediação pedagógica, (2) o protagonismo discente na formação docente e (3) a educação como processo contínuo e afetivo de aprendizagem.

A primeira categoria, a arte como mediação pedagógica, evidencia o potencial das HQs como recurso didático capaz de integrar linguagem visual e textual em um mesmo campo de significação. A produção artística favoreceu o diálogo entre sensibilidade e conhecimento, aproximando os conteúdos teóricos da prática educativa. Conforme afirma Ramos (2009), a linguagem das HQs potencializa a aprendizagem por meio da articulação entre o cognitivo e o afetivo, despertando interesse e engajamento. No caso desta vivência, a arte sequencial se consolidou como ferramenta de expressão e reflexão, permitindo que a história de vida representada se transformasse em instrumento de reflexão pedagógica.

A segunda categoria, o protagonismo discente na formação docente, refere-se à autonomia e à autoria desenvolvidas ao longo da produção da HQ. A atividade promoveu o envolvimento ativo das participantes em todas as etapas do processo — desde a escolha do tema até a elaboração dos roteiros e das ilustrações. Essa prática dialoga com os princípios freireanos de uma educação libertadora, que reconhece o sujeito como agente de sua própria formação (FREIRE, 1996). Produzir uma HQ a partir de uma memória pessoal significou, portanto, transformar a experiência individual em material pedagógico coletivo, fortalecendo o sentido de pertencimento e identidade docente.

Já a terceira categoria, a educação como processo contínuo e afetivo de aprendizagem, revela o valor simbólico do tema escolhido: o retorno aos estudos na terceira idade. A narrativa expressa a ideia de que a educação transcende faixas etárias e contextos sociais, reafirmando-se como direito humano e caminho de emancipação. Vygotsky (2001) sustenta que o desenvolvimento humano ocorre ao longo de toda a vida, mediado pelas interações sociais e pelas experiências compartilhadas. Nesse sentido, o enredo da HQ reflete a crença na aprendizagem permanente e no papel transformador da escola como espaço de acolhimento e valorização das trajetórias diversas.

Durante o processo de socialização da HQ entre os colegas e orientadores do Programa de Incentivo à Docência, emergiram reflexões sobre a importância de metodologias que articulem teoria, prática e emoção. Os comentários evidenciaram que a produção artística favoreceu o desenvolvimento de competências relacionadas à comunicação, criatividade, empatia e reflexão crítica — elementos essenciais à docência



contemporânea. Essa constatação corrobora Moran (2015), ao afirmar que a inovação pedagógica se efetiva quando o conhecimento é construído de forma colaborativa e significativa, envolvendo razão, emoção e ação.

A seguir, apresentam-se uma imagem representativa da HQ produzida no Canva (<https://www.canva.com>), que sintetizam visualmente a experiência formativa relatada:

Figura 1 – História em quadrinhos “Educação que transforma gerações” (Parte 1)



Fonte: autoria própria (2025), produzido no Canva (<https://www.canva.com>)

Os resultados discutidos demonstram que o uso de HQs na formação de professores potencializa práticas pedagógicas inovadoras e humanizadoras, promovendo aprendizagens mais sensíveis e contextualizadas. A atividade permitiu aos participantes

ressignificar suas próprias experiências com a educação, compreendendo-a não apenas como transmissão de conteúdos, mas como processo dialógico, criativo e afetivo, capaz de inspirar e transformar vidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste trabalho reafirma que a educação é um processo contínuo de transformação e reconstrução de saberes, no qual a arte, a memória e a sensibilidade se unem em prol de uma prática docente mais humanizada e criativa. A produção da história em quadrinhos *“Educação que transforma gerações”* evidenciou o poder formativo da narrativa visual ao integrar emoção, reflexão e técnica em um mesmo processo educativo. A vivência demonstrou que é possível aliar práticas inovadoras a experiências pessoais, ressignificando o papel da criatividade e da afetividade na formação docente.

A experiência relatada também evidenciou o poder transformador da educação ao integrar memórias pessoais, tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras. A produção da HQ demonstrou que é possível unir emoção, criatividade e aprendizado, contribuindo para o desenvolvimento integral do futuro professor. Além disso, o trabalho reafirma que o uso consciente das tecnologias na formação docente não se limita ao aspecto técnico, mas envolve dimensões éticas, estéticas e sociais. Nesse sentido, corrobora as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), que destacam a importância do uso crítico e criativo das tecnologias digitais na educação, orientando para uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Do ponto de vista empírico, a experiência contribui para o campo da formação inicial de professores, ao demonstrar o potencial das linguagens artísticas como instrumentos de reflexão pedagógica e inclusão educacional. A criação da HQ mostrou-se uma prática capaz de despertar a autonomia discente, o protagonismo e a reflexão crítica sobre o papel social do educador, fortalecendo o elo entre teoria e prática.



Por fim, o estudo aponta a necessidade de novas pesquisas que ampliem o debate sobre o uso de HQs e outras expressões artísticas como recursos didáticos, investigando seus impactos em diferentes contextos formativos e modalidades de ensino. Tais investigações podem contribuir para a consolidação de práticas pedagógicas mais criativas, colaborativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

Em síntese, a experiência vivenciada demonstrou que educar é também narrar, sentir e criar. Por meio da arte e da memória, a docência renova sua potência transformadora e reafirma o compromisso ético e humano do educador com o conhecimento e com a vida. Assim, a HQ produzida não apenas contou uma história, mas inspirou outras, confirmando que a educação, quando vivida com amor e significado, é capaz de transformar gerações.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) e à Coordenação do Curso de Pedagogia EaD, pelo constante incentivo à prática docente reflexiva e criativa. Estendemos nossa gratidão aos programas PID e PICEI/CAPES, pelo suporte acadêmico e financeiro que possibilitam a continuidade das trajetórias formativas e o desenvolvimento de projetos que unem sensibilidade, arte e educação transformadora.

REFERÊNCIAS

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 26 out. 2025.

CORDEIRO, S. P. R. L. **Desenvolvimento pessoal/profissional docente na perspectiva da educação para todos**. 2021. Tese de doutorado. Universidade de Lisboa, Instituto de Educação. Orientadora: Ana Sofia Martins Silva Freire dos Santos Raposo. Disponível em: <https://repositorio.ulisboa.pt/search?query=suammy> Acesso em 25 set 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.



MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2015. p. 25-44.

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

SILVA, M. L. da. **Histórias em quadrinhos na educação: práticas interdisciplinares e desenvolvimento criativo.** Recife: EdUFPE, 2020.

VALENTE, J. A. **O uso da informática na formação de professores.** Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

VERGUEIRO, W. **HQs e educação: um diálogo possível.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

