



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS - GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO BÁSICA



VÊDA SÁ MALTA

**O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS
COM O USO DO PIXTON PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS
ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS NO COLÉGIO MILITAR
TIRADENTES I**



São Luis
2023

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GESTÃO DE ENSINO DA EDUCAÇÃO
BÁSICA**

YÊDA SÁ MALTA

**O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS COM O USO DO *PIXTON*
PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS ESTUDANTES DO
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS NO COLÉGIO MILITAR TIRADENTES I**

São Luís
2023

YÊDA SÁ MALTA

**O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS COM O USO DO *PIXTON*
PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS ESTUDANTES DO
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS NO COLÉGIO MILITAR TIRADENTES I**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) da Universidade federal do Maranhão (UFMA), na área de concentração: Ensino na Educação Básica, linha de pesquisa: Tecnologias Educacionais como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestra em Educação.

Orientadora: Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira

São Luís
2023

Capa e projeto gráfico: Mariceia Ribeiro Lima
Elementos gráficos: Canva Creative Commons

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

MALTA, YÊDA SÁ.

O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS COM O USO DO *PIXTON* PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS NO COLÉGIO MILITAR TIRADENTES I/ YÊDA SÁ MALTA. - 2023.

268 p.

Orientador(a): Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira.
Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica/CCSO, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023.

1. Competências socioemocionais. 2. Educação. 3. Ensino Fundamental. 4. História em Quadrinho. 5. Pixton. I. Teixeira, Cenidalva Miranda de Sousa. II. Título.

YÊDA SÁ MALTA

**O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS COM O USO DO *PIXTON*
PARA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PELOS ESTUDANTES DO
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS NO COLÉGIO MILITAR TIRADENTES I**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), na área de concentração: Ensino na Educação Básica, linha de pesquisa: Tecnologias Educacionais como requisito obrigatório para obtenção do título de Mestra em Educação.

Aprovada em: 30/11/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira (Orientadora)
Doutora em Engenharia Elétrica – PPGEEB/ UFMA

Prof. Dr. João Batista Bottentuit Junior (1^o Examinador)
Doutor em Educação – PPGEEB/UFMA

Prof.^a Dra. Cássia Furtado Cordeiro (2^a Examinadora)
Doutora em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais – PPGDg/UFMA

Prof.^a Dra. Kaciana Nascimento da Silveira Rosa (1^a Suplente)
Doutora em Educação (Psicologia da Educação) – PPGEEB/UFMA

Prof. Dr. Roosevelt Lins Silva (2^o Suplente)
Doutor em Informática da Educação – PROGCIN/UFMA

Dedico, inicialmente, a minha família pelo amor, harmonia, serenidade, carinho, paciência e companheirismo que sempre tiveram comigo.

Aos meus irmãos Emmanuel Sá Malta, Francisco Lobão Malta Junior e Yole Sá Malta (in memoriam), pois, mesmo que eles tivessem partido muito tarde, para mim seria sempre muito cedo, pois o aprendizado da convivência com eles foi enriquecedor neste plano terreno.

Yêda Sá Malta

AGRADECIMENTOS

A Deus, inteligência suprema sobre todas as coisas, por tudo que tem me concedido e confiado, pois sem a força deste Ser Superior nada somos;

Aos meus pais, Francisco Lobão Malta e Maria Iracema Sá Malta, por todo o amor, compreensão e pelas lições de vida diárias e, ainda, por me fazer acreditar que tudo é possível, basta querer vivenciar os sonhos. Amo vocês!!!;

Aos meus irmãos, Percy e Rômollo, pelo amor, pela amizade, pelo companheirismo e pela atenção devotada durante toda a nossa convivência e, porque estiveram comigo durante a jornada do Mestrado, torcendo sempre pelo meu sucesso, e mesmo assim, souberam compreender e respeitar as minhas ausências em função das horas de estudo e pesquisa;

Aos meus cunhados, João e Valéria, pelo incentivo, carinho e respeito em todos os nossos momentos de convívio familiar.

Aos meus sobrinhos, Ricardo, Juliana, Thalissa, Mariana, Mateus e Marina, por ser o oxigênio juvenil que me faz sentir vontade de seguir apesar dos muitos obstáculos. Eles são as minhas fontes de inspiração e de energia para que eu persista na concretização dos meus sonhos!!!;

Ao Prof. Mestre Fernando Ferreira Amorim, meu amor, amigo, companheiro, confidente e maior incentivador de meus sonhos de vida, que contribuiu muito em cada etapa nesses anos de estudo, sempre me fortalecendo e não me deixando esmorecer apesar dos desafios vivenciados para que eu concretizasse mais uma vitória pessoal e profissional;

À Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira, minha orientadora, porque juntas construímos várias pontes de conhecimentos e transformamos uma ideia em um trabalho dissertativo e, buscamos conduzir essa jornada educacional com apoio, empatia, objetividade, compreensão, parceria, cordialidade e respeito;

Ao Prof. Dr. João Batista Bottentuit Junior, Prof.^a Dra. Kaciana Nascimento da Silveira Rosa e Prof.^a Dra. Cássia Furtado Cordeiro pelas contribuições teóricas e orientativas que redimensionaram a estruturação da pesquisa, o texto da dissertação e do produto educacional final do curso deste Mestrado Profissional;

Ao Prof. Doutorando João de Deus Cabral Jr., um amigo que sempre está presente e que na minha experiência como pesquisadora, contribuiu com sua

sabedoria fraternal na construção dos meus conhecimentos sobre a temática;

Aos Coordenadores do Mestrado PPGEEB, Prof.^a Dra. Vanja Maria Dominices Coutinho e ao Prof. Dr. Antônio de Assis Cruz Nunes por toda dedicação em ajudar a produzir ciência neste Estado, por todas as oportunidades de acolhimento recheado de orientações, carinho e presteza nos atendimentos administrativos quando foram necessários.

Aos colegas do mestrado da 6^a turma do PPGEEB/UFMA, que compartilharam alegrias, angústias, amizade cheia de energia positiva, conhecimentos e ideias durante cada disciplina do Mestrado, nos encontros *on line* ou presenciais e por me elegerem como sua representante no Colegiado do PPGEEB. Foi uma convivência maravilhosa e enriquecedora. “Juntos formamos uma grande e vitoriosa equipe nessa caminhada educacional!”;

Aos meus amigos, por continuarmos juntos apesar do tempo cada dia mais escasso, mas, de muita qualidade que vivenciamos nos últimos anos, pois, dizemos sempre que “Juntos somos mais fortes!”;

Aos docentes e seus discentes, sujeitos da pesquisa que colaboraram imensamente para enriquecer esta investigação científica e também o meu aprendizado sobre as competências socioemocionais e a funcionalidade do aplicativo *Pixton* no ambiente escolar, em cada fase desta pesquisa.

Ao Prof. Mestre Jermamy Soeiro e a Prof.^a. Especialista Letícia Gonçalves, de Língua Portuguesa do Colégio Militar Tiradentes I por aceitar o convite para fazer a aplicação do produto final em suas turmas do 9^o ano. Gratidão!

À Prof.^a. Mestra Mariceia Ribeiro Lima pelo excelente projeto gráfico da capa desta dissertação e pela criatividade na diagramação do Produto Educacional.

Aos gestores militares e gestores pedagógicos do Colégio Militar Tiradentes I – unidade de São Luís, pois sua parceria autorizando a execução desta pesquisa e contribuindo com informações importantes para o êxito da mesma.

Aos meus alunos dos vários níveis e modalidades com os quais convivi em escolas da Educação Básica, escolas técnicas profissionalizantes, no ensino superior em Faculdades privadas e Universidades públicas e privadas, nos treinamentos organizacionais do Banco financeiro que trabalhei nas áreas de agência, da previdência e seguros, visto que, todos em função da boa vivência me instigaram a querer entender mais sobre a temática tratada nesta dissertação.

E a todos que de forma direta ou indireta contribuíram para a execução exitosa desta pesquisa e construção do produto educacional.



Deus te entregou um barco, que é a tua vida, e por mares ou rios, entre a calma e a tempestade, tu tens o dever de pelo menos segurar no leme e buscar dirigir esse barco da melhor maneira possível, conservando-o com carinho, para um dia devolvê-lo ao seu verdadeiro dono.

Se tua viagem tem sido agitada por tempestades, se raios e trovões têm te colocado em situação de medo e apreensão, hoje, neste dia abençoado, tu vais ter a oportunidade de recomeçar, de jogar fora teus problemas e deixar o teu barquinho mais leve. (...)

Paulo Roberto Gaefke

RESUMO

A pesquisa trata do ensino de competências socioemocionais com o uso do *Pixton* como recurso didático para elaboração de Histórias em quadrinhos (HQs). Esta pesquisa é regida pela questão central: Como desenvolver as competências socioemocionais por meio das histórias em quadrinhos com o uso do aplicativo *Pixton* nos anos finais do Ensino Fundamental no Colégio Militar Tiradentes I? Apresenta como objetivo geral: investigar a aplicabilidade de histórias em quadrinhos, elaboradas com o uso do aplicativo *Pixton*, como recurso didático de ensino das competências socioemocionais pelos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Militar Tiradentes I (CMT I). A metodologia utilizada foi pesquisa aplicada do tipo pesquisa-ação com abordagem predominantemente qualitativa, de exploratória e descritiva, com os procedimentos técnicos pautados na pesquisa bibliográfica para fundamentação teórica sobre as competências socioemocionais, o aplicativo *Pixton* para criação de HQs digitais. Os sujeitos desta pesquisa foram os docentes e estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental anos finais. Os instrumentos de coleta de dados foram, inicialmente, questionários *on-line* realizados via *Google Forms* perguntas abertas e fechadas aplicado a oitenta e cinco por cento dos docentes do 6º ao no 9º do Ensino Fundamental para verificar os conhecimentos desses profissionais a respeito da temática abordada nesta pesquisa. Posteriormente, foi realizada entrevista, em presencial, com dois docentes de Língua Portuguesa do 9º ano que aplicaram o produto final desta pesquisa em suas salas de aula, visando acolher as informações relacionadas a esta fase da pesquisa e, na sequência, por meio de um questionário, foram acolhidas as impressões, de forma voluntária, dos cento e sessenta estudantes do 9º ano que vivenciaram a aplicação do produto educacional e ao final construíram as HQs nas aulas de Língua Portuguesa. Ressalta-se que a análise e interpretação dos dados foi estruturada com enfoque qualitativo, por meio de gráficos, figuras e quadros, que foram utilizados para sistematizar as informações acolhidas via questionários e entrevista adequando o formato do registro de acordo com o formato da pergunta, para as perguntas quantitativas (gráficos) e perguntas qualitativas (quadros). Foi organizado um Manual pedagógico em formato digital como produto educacional que foi aplicado durante três meses nas turmas do 9º ano, nas aulas de Língua Portuguesa visando gerar ajustes e validar seu conteúdo. Antes da aplicação do produto, foi ministrada uma oficina formativa denominada “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais”, em formato presencial, aos dois docentes dessa fase da pesquisa, com explicações teóricas e práticas sobre os conteúdos desse manual. Os resultados desta pesquisa permitem concluir que existe relevância na abordagem das competências socioemocionais no Ensino fundamental com uso do recurso digital *Pixton* para criação de histórias em quadrinhos, porque essa ação pedagógica estimula nos estudantes a criatividade, a colaboração em equipe, reflexão ativa, conseqüentemente, gera uma aprendizagem significativa permeada pelo exercício das competências socioemocionais e protagonismo estudantil ao produzir sua narrativa autoral e digital. Além disso, mostrou, também, que o uso do aplicativo *Pixton* nos anos finais do Ensino Fundamental feito com planejamento adequado aos direitos e objetivos de aprendizagem ajuda na construção de conhecimentos e pode ser utilizado pelos docentes de qualquer componente curricular.

Palavras-Chave: Competências socioemocionais; Educação; Ensino Fundamental; História em Quadrinho; *Pixton*.

ABSTRACT

The research deals with teaching socio-emotional skills using Pixton as a teaching resource for creating comic books (comics). This research is governed by the central question: How to develop socio-emotional skills through comic books using the Pixton application in the final years of Elementary School at Colégio Militar Tiradentes I? Its general objective is to investigate the applicability of comic books, created using the Pixton application, as a teaching resource for teaching socio-emotional skills by teachers in the final years of Elementary School at Colégio Militar Tiradentes I (CMT I). The methodology used was applied action research with a predominantly qualitative, exploratory and descriptive approach, with technical procedures based on bibliographical research for theoretical foundations on socio-emotional skills, the Pixton application for creating digital comics. The subjects of this research were teachers and students in the 9th year of Elementary School in their final years. The data collection instruments were, initially, online questionnaires carried out via Google Forms, open and closed questions applied to eighty-five percent of teachers from the 6th to the 9th of Elementary School to verify the knowledge of these professionals regarding the topic covered. in this research. Subsequently, a face-to-face interview was carried out with two 9th year Portuguese language teachers who applied the final product of this research in their classrooms, aiming to receive information related to this phase of the research and, subsequently, through a questionnaire, the impressions of one hundred and sixty 9th year students who experienced the application of the educational product and, in the end, built the comics in Portuguese language classes were received voluntarily. It should be noted that the analysis and interpretation of the data was structured with a qualitative focus, through graphs, figures and tables, which were used to systematize the information collected via questionnaires and interviews, adapting the record format according to the question format, for quantitative questions (graphs) and qualitative questions (tables). A pedagogical manual was organized in digital format as an educational product that was applied for three months in 9th year classes, in Portuguese language classes, aiming to generate adjustments and validate its content. Before applying the product, a training workshop called "The Pixton application as a didactic resource for teaching socio-emotional skills" was given in person, to the two teachers in this phase of the research, with theoretical and practical explanations about the contents of this manual. The results of this research allow us to conclude that there is relevance in approaching socio-emotional skills in elementary school using the Pixton digital resource to create comic books, because this pedagogical action stimulates creativity, team collaboration and active reflection in students, consequently, generates significant learning permeated by the exercise of socio-emotional skills and student protagonism when producing their authorial and digital narrative. Furthermore, it also showed that the use of the Pixton application in the final years of Elementary School, carried out with planning appropriate to the rights and learning objectives, helps in the construction of knowledge and can be used by teachers of any curricular component.

Keywords: Socio-emotional skills; Education; Elementary School; Story in comic; Pixton.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Entendendo o conceito de Competências	31
Figura 2 – Modelo dos cinco comportamentos da Inteligência Emocional	34
Figura 3 – Tipos de Inteligências Múltiplas	47
Figura 4 – Competências Gerais da BNCC	57
Figura 5 – Computação na Educação Básica conforme a BNCC	69
Figura 6 – Grupo de disciplinas envolvidas na construção de uma HQ	85
Figura 7 – Organização metodológica da pesquisa	95
Figura 8 – Fases da Pesquisa	96
Figura 9 – Fachada do Colégio Militar Tiradentes I – São Luís/MA	99
Figura 10 – Tela de acesso ao <i>site</i> do <i>Pixton</i>	112
Figura 11 – Tela para fazer cadastro	113
Figura 12 – Tela inicial após o acesso	113
Figura 13 – Tela para escolher o nome da turma	114
Figura 14 – Tela para definição do ano/serie da turma	114
Figura 15 – Tela de montagem do avatar de docente da turma	114
Figura 16 – Tela com exemplo de foto da turma	115
Figura 17 – Tela para criar histórias em quadrinhos	115
Figura 18 – Tela para criar história ou <i>Prompt</i> de escrita no <i>Pixton</i>	115
Figura 19 – Exemplo 1 - HQ – “Como Vai Você!”	116
Figura 20 – Exemplo 2 – HQ – “Conversando sobre as CSE na escola.”	117
Figura 21 – Exemplo 3 – HQ – “Criando HQs com o <i>Pixton</i> na sala de aula.”	118
Figura 22 – Exemplo 4 – HQ – “Aula on line: Competências Socioemocionais.”	119
Figura 23 – Identificação da Licença do produto educacional	165

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Os Pilares da Inteligência Emocional	33
Quadro 2 – Ações apoiadas nas Competências Socioemocionais	36
Quadro 3 – Descrição das Inteligências identificadas na Teoria de Inteligências Múltiplas de Howard Gardner	47
Quadro 4 – Desenvolvendo Competências	56
Quadro 5 – Cinco campos de Competências Socioemocionais da BNCC	58
Quadro 6 – Balões utilizados para montagem de histórias em quadrinhos	80
Quadro 7 – Exemplo de quadro e requadro utilizado na HQ	81
Quadro 8 – Exemplo de Recordatório ou legenda utilizado na HQ	81
Quadro 9 – Exemplos de Onomatópeias utilizadas na HQ	82
Quadro 10 – Exemplos de Linhas Cinéticas utilizadas nas HQs da Mônica	82
Quadro 11 – Exemplos de Metáforas visuais utilizadas nas HQs da Mônica	83
Quadro 12 – Cerimônias específica do Colégio Militar Tiradentes/PMMA	100
Quadro 13 – Espaços de convivência e aprendizagem do CMT I/PMMA	102
Quadro 14 – Critérios definidos para identificação do aplicativo/ <i>site</i> para criação de Histórias em Quadrinhos	110
Quadro 15 – Análise da Ferramenta digital <i>Pixton</i> para criação de HQs	111
Quadro 16 – Perfil dos Docentes	121
Quadro 17 – O exercício das CSE gerando aprendizagens significativas	127
Quadro 18 – Utilização de aplicativos em sala de aula	133
Quadro 19 – A utilização do <i>Pixton</i> ajuda na reflexão das CSE	134
Quadro 20 – Influência das emoções na aprendizagem dos estudantes	136
Quadro 21 – Impressões dos estudantes na construção de HQs com o <i>Pixton</i> nas aulas de Língua Portuguesa	151
Quadro 22 – Registro das impressões dos estudantes sobre a importância de aprender sobre as CSEs	156
Quadro 23 – Oficina orientativa do uso do Manual Pedagógico	167
Quadro 24 – Aplicação das sequências didáticas inspiradoras	168
Quadro 25 – Publicação das HQs criadas nas aulas de Língua Portuguesa	171

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Conhecimento sobre as Competências Socioemocionais	122
Gráfico 2 – Identificação de CSE vivenciadas em sala de aula	123
Gráfico 3 – Conhecimento dos docentes sobre site/aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos	131
Gráfico 4 – Recursos pedagógicos que possibilitam o expressar das emoções pelos estudantes na sala de aula	140
Gráfico 5 – Construção de HQ pelos estudantes do 9º ano	149
Gráfico 6 - Identificação do conhecimento dos estudantes sobre o <i>Pixton</i>	150
Gráfico 7 – Competências percebidas pelos estudantes durante as aulas sobre CSE e a criação de HQs no <i>Pixton</i>	160

LISTA DE SIGLAS

ANPED – Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CASEL – *Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*

CC BY-NC-ND – Licença *Creative Commons*

CEB – Conselho de Educação Básica

CMT I – Colégio Militar Tiradentes I

COPEL/SP – Coordenadoria Pedagógica da Prefeitura de São Paulo

COVID 19 – Coronavirus Disease 2019

DER/PMMA – Diretoria de Ensino Regular da Polícia Militar do Maranhão

EF AF – Ensino Fundamental anos finais

ESE – Educação socioemocional

HQ – Histórias em quadrinho

JPEG – *Joint Photographic Experts Group*

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação

MEC – Ministério da Educação e Cultura

NEM – Novo Ensino Médio

OPEE – Orientação Profissional, Empregabilidade e Empreendedorismo

OCDE – Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico

PDF – *Portable Document Format*

PMMA – Polícia Militar do Maranhão

PPP – Projeto Político Pedagógico

PPGEEB – Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica

SAEB – Sistema de Avaliação da Educação Básica

SEAMA – Sistema Estadual de Avaliação do Maranhão

SEDUC – Secretaria de Estado da Educação

SESP – Secretaria de Estado da Segurança Pública

SEL – *Social and emotional learning*

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TIM – Teoria das Inteligências Múltiplas

UFMA – Universidade Federal do Maranhão

UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	21
2 INTELIGÊNCIA EMOCIONAL E COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS: conceitos e fundamentos teóricos	30
3 AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: um exercício de transversalidade	45
4 O USO DA LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR COM A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS	61
5 A POTENCIALIDADE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNERO TEXTUAL	78
6 METODOLOGIA DA PESQUISA	90
6.1 Caracterização dos procedimentos metodológicos da pesquisa	90
6.2 Tipo de pesquisa	91
6.3 Percurso metodológico	96
6.4 Caracterização do local da pesquisa	98
6.5 Participantes da pesquisa	102
6.6 Instrumentos da pesquisa	105
6.6.1 Questionários	105
6.6.2 Entrevista	106
7 A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O USO DO PIXTON PARA O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS	108
8 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA	120
8. 1 Aplicação dos questionários aos docentes do Ensino Fundamental anos finais	120
8. 2 Aplicação da entrevista aos Docentes do componente Língua Portuguesa que participaram da oficina formativa sobre o produto educacional	142
8. 3 – Aplicação de questionário para acolher as impressões dos Estudantes do 9º ano após a vivência do produto educacional nas aulas de Língua Portuguesa	148
9 O PRODUTO EDUCACIONAL DA PESQUISA	163
9. 1 Detalhamento da aplicação o produto educacional da pesquisa na sala de aula	166
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS	174

REFERÊNCIAS	177
APÊNDICE A – Questionário - Docentes do Ensino Fundamental anos finais (vários componentes curriculares)	186
APÊNDICE B – Entrevista – questionário utilizado na entrevista com os docentes que aplicaram o manual pedagógico denominado “O aplicativo <i>Pixton</i> como recurso didático de ensino das competências socioemocionais” nas aulas de Língua Portuguesa do 9º ano no Ensino Fundamental	188
APÊNDICE C – Questionário para acolher as impressões dos estudantes após a vivência do produto educacional nas aulas de Língua portuguesa	189
APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	190
APÊNDICE E – Produto Educacional	191
ANEXO A – Carta de apresentação para concessão de pesquisa de campo	253
ANEXO B – HQs criadas no <i>Pixton</i> nas aulas do Docente 1, Prof. J. G. S nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais do CMT I	254
ANEXO C – HQs criadas no <i>Pixton</i> nas aulas do Docente 2, Profª. L.T.S.G nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais do CMT I	264

1 INTRODUÇÃO

O que vale na vida não é o ponto de partida e sim a caminhada. Caminhando e semeando, no fim terás o que colher.

Cora Coralina

Entende-se que as situações de vida servem para caracterizar a evolução e desenvolvimento pessoal instigando o ser humano a utilizar o seu cabedal de informação sensória, visto que, o corpo humano é composto de cinco sentidos, que fazem parte do sistema sensorial, os quais são responsáveis por enviar as informações obtidas do ambiente externo para o sistema nervoso central, que analisa e processa a informação recebida. Esse vivenciar da sensibilidade afeta a convivência em todos os ambientes de forma positiva ou negativa.

No ambiente escolar percebe-se, portanto, a ocorrência de uma ampliação de exigências que perpassa pela ação laboral das equipes pedagógicas, para além, da formação dos estudantes nas competências cognitivas, pois tem direcionado os debates para competências chamadas de socioemocionais. Assim, compreende-se que as características como persistência, estabilidade emocional, capacidade de resolver conflitos, de tomar decisões, de trabalhar em equipe, entre outras passaram a ser necessárias e estimuladas no convívio escolar.

A respeito do transbordamento da ação da escola, Nóvoa (2009, p. 33) disserta que a escola no centro da coletividade prolonga as tendências de transbordamento da escola que assinalamos anteriormente. A escola orientar-se-ia primordialmente para missões sociais, de apoio às crianças e às suas famílias, sobretudo no caso dos meios menos favorecidos. Sem negligenciar a transmissão do saber, a escola ocupar-se-ia de um conjunto de outras competências sociais e culturais, constituindo um lugar de referência para as comunidades locais. Inserindo-se numa tradição longa de ligação escola-sociedade, este cenário concede à escola um relevante papel assistencial e de compensação face à incapacidade das famílias para assegurarem as condições necessárias ao desenvolvimento das crianças.

As escolas como ambiente de exercício educativo visa na sua ação estrutural e organizacional o desenvolvimento das potencialidades físicas, cognitivas e afetiva dos estudantes, por meio da aprendizagem dos conteúdos permeado de conhecimentos, habilidades, competências, procedimentos, atitudes, valores, para que se tornem cidadãos com autonomia preservada e mais colaborativos nas comunidades em que vivem e, além disso, o alinhamento das fragilidades de aprendizagens identificadas a cada etapa de estudo da Educação Básica. Nesse

sentido, entende-se que as tecnologias educacionais com a utilização plataformas, sites, aplicativos, e jogos manuais e/ou digitais, que são ações dinâmicas e colaborativas, tem possibilidade de ressignificar a aprendizagem.

Destacamos que o interesse pelo objeto da investigação científica relacionado com a temática desta pesquisa é uma consequência de nossas observações na atuação docente por vários anos e posteriormente as instigações surgidas no exercício da gestão pedagógica de uma escola pública na rede estadual do Maranhão. Além disso, apesar das campanhas de vacinação que, ainda, estão em cursos, vivenciamos dois anos letivos pandêmico, que foram na sua plenitude os anos de 2020 e 2021, que nos fez reorganizar toda a ação pedagógica para ressignificar os atendimentos que foram efetivados aos estudantes e suas famílias no ambiente. Imbernón (2011) ressalta a necessidade da formação permanente para equilíbrio e fortalecimento de nossa prática a partir da reorganização ou mesmo reformulação dos sistemas teóricos aplicados nos ambientes escolares.

Em vista disso, ocorreu-me um aguçamento de percepções relacionadas aos saberes permeados pela emocionalidade no ambiente da escola, pois, acredito que fortalecida pela minha experiência como docente e também como gestora da Educação Básica que essas ações sejam desenvolvidas pelos docentes em alguns momentos de forma intencional e em outros de forma intuitiva.

Nesse sentido, D'Ambrosio (2007, p. 87) destaca que o processo de ensino ultrapassa a utilização pura e simples da técnica quando afirma que

Ninguém poderá ser um bom professor sem dedicação, preocupação com o próximo, sem amor num sentido amplo. O professor passa ao próximo aquilo que ninguém pode tirar de ninguém, que é o conhecimento. Conhecimento só pode ser passado adiante por meio de uma doação. [...]

Corroborar-se esse autor ao pensar que o construir do conhecimento necessita do exercício equilibrado da emocionalidade, de dedicação e de empatia, que ajudam o ambiente escolar a ser mais saudável. Desta forma, observa-se que no ambiente escolar é fácil reconhecer o vínculo existente entre a saúde e a educação, visto que, um ambiente educativo com vivências socioemocionais saudáveis refletirá, em tese, nos seus índices de aprendizagem, gerando um apoderamento de conhecimentos significativos.

A Coordenadoria Pedagógica da Prefeitura de São Paulo/SP (COPEP) é um órgão da Prefeitura que tem as atribuições de planejar, coordenar e implementar as ações pedagógicas, técnicas e administrativas das divisões e núcleos para

atendimento às demandas pedagógicas da Rede Municipal de Ensino. A equipe da COPED montou um manual denominado Aprender Sempre (São Paulo, 2023) com orientações para articular o desenvolvimento das competências socioemocionais dos estudantes às sequências de atividades, o qual traz informações importantes sobre a vivência dessas competências na escola, dentre elas, a necessidade da participação ativa dos estudantes, da mobilização dos educadores e do uso de metodologias ativas para reforçar o protagonismo no processo de aprendizagem. Esse manual visa esclarecer que o desenvolvimento de competências socioemocionais não se dá por meio de aulas expositivas que expliquem o que é determinada competência, mas de situações de aprendizagem com participação ativa e protagonista dos estudantes, com uso de metodologias ativas que reforçam o movimento de pensar e conceituar, a partir de algumas condições indissociáveis, que perpassam por uma relação de confiança e de abertura para o erro entre estudantes e docentes para que sejam criadas situações de aprendizagem colaborativas, estruturadas e intencionais para o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Assim, levando em consideração a minha experiência como pedagoga, psicopedagoga, especialista em Psicologia da educação e Psicologia organizacional. gestora escolar na área pública no estado do Maranhão, minha vivência na área bancária tanto na área financeira, quanto como integrante da área de gestão do sistema de Recursos Humanos (RH) de um dos maiores conglomerados financeiro privado deste país, especificamente no subsistema de Treinamento e Desenvolvimento (T & D) por quase 20 anos e, o meu caminho percorrido na área da Educação, com o exercício de docência na educação básica e no ensino superior, constatei que em todas essas áreas as competências socioemocionais se mostraram essenciais e fortalecedoras no convívio diário.

Registra-se, portanto, que é infinito o número de situações em que a competências socioemocionais por meio do desenvolvimento da inteligência emocional pode ser aplicada no ambiente escolar, a citar: resolver um problema complicado com um colega de sala ou docentes; exercitar a escuta ativa, aberta e tolerante; dedicar-se com entusiasmo a uma tarefa até completá-la; mediar conflitos; cumprir prazos de forma correta; minimizar conflitos intrapessoais, interpessoais e intergrupais. Tudo isso, buscando conviver de forma equilibrada com comunicação empática para ajudar a superar os desafios que aparecem nas nossas relações diárias e, visando também, gerar mais compreensão e colaboração nas relações pessoais, profissionais e, até conosco.

Necessário, também, tratarmos nesta pesquisa, sobre como as tecnologias digitais de informação e comunicação que são destacadas na Base Nacional Comum Curricular como competências específicas de linguagens para o Ensino Fundamental na Educação Básica e como ajudam na construção do conhecimento, posto que o texto da BNCC (Brasil, 2017) aduz a 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, exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

A formação de um ser humano mais completo com capacidades cognitivas e socioemocionais mais equilibradas são orientadas pela BNCC, os estudantes devem ser preparados para exercer o seu protagonismo e ser estimulado a ser o autor primaz da sua história a partir do seu projeto de vida que deveria ser construído desde a sua vivência no Ensino Fundamental para fortalecer sua caminhada na educação básica.

Nessa mesma linha de pensamento, Delors (2010, p. 90) afirma que a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: aprender a conhecer, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes. Isso nos remete a reflexão sobre a importância do aprender relacionado ao exercício das quatro aprendizagens fundamentais e interdependência entre elas, posto que se inter-relacionam e destacam o pilar aprender a ser um ser humano integral com fragilidades e potencialidades.

Justificamos a escolha da temática em razão de consideramos que as competências socioemocionais tem um potencial relevante na convivência diária no ambiente escolar e tem potencialidade de fomentar o exercício dos pilares da educação, principalmente, o pilar que trata de aprender a conviver.

Com base nessas justificativas e considerações iniciais a respeito da pesquisa, concorda-se com Cervo & Bervian (2002, p. 84) quando destacam que “a primeira etapa de uma pesquisa é a formulação do problema, que deve ser na forma de perguntas”.

Nessa linha de raciocínio, Lakatos & Marconi (1992) afirmam que para ser considerado apropriado, o problema deve ser analisado sobre os seguintes aspectos de valoração: viabilidade, relevância, novidade, exequibilidade e oportunidade. Diante destas proposições, esta pesquisa é regida pelo seguinte questionamento central: Como desenvolver as competências socioemocionais por meio das histórias em quadrinhos com o uso do aplicativo *Pixton* nos anos finais do Ensino Fundamental no Colégio Militar Tiradentes I?

Nessa perspectiva, para melhor instrumentalizar o processo de investigação deste estudo, desdobramos outros questionamentos que ajudam no esclarecimento do problema em análise, a citar:

- ☛ Que conhecimentos os docentes do Colégio Militar Tiradentes I possuem sobre competências socioemocionais?
- ☛ Quais os conhecimentos dos docentes do Colégio Militar Tiradentes I sobre aplicativos para construir histórias em quadrinhos?
- ☛ Como a oficina formativa com foco nas competências socioemocionais e uso do aplicativo *Pixton* ajudará os docentes que ministram aulas de Língua Portuguesa no 9º ano do Ensino Fundamental?
- ☛ Que implicações podem ser observadas com a criação de HQs, por meio do aplicativo *Pixton* nos anos finais do Ensino Fundamental para o desenvolvimento de competências socioemocionais?
- ☛ Como um manual pedagógico com informações sobre as competências socioemocionais e o uso do *Pixton* para criar HQs poderá ajudar os docentes que atuam no Ensino Fundamental do CMT I?
- ☛ Qual serão as impressões dos estudantes após o convívio em sala de aula com as informações contidas no Manual Pedagógico a respeito das competências socioemocionais e o uso do *Pixton* para criar HQs nas aulas de Língua Portuguesa no 9º ano do ensino fundamental?

A partir dos questionamentos descritos, a pesquisa tem como objetivo geral, investigar a aplicabilidade de histórias em quadrinhos, elaboradas com o uso do aplicativo *Pixton*, como recurso didático de ensino das competências socioemocionais pelos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Militar Tiradentes I. Em vista disso, formulamos os seguintes objetivos específicos:

- ☒ Identificar o conhecimento dos docentes do Ensino Fundamental anos finais a respeito das competências socioemocionais e o uso de jogos e aplicativos digitais em suas aulas;

- Investigar a necessidade de uma oficina formativa para fortalecer os conhecimentos dos docentes de Língua Portuguesa do 9º ano do Ensino Fundamental na aplicação do produto educacional desta pesquisa;
- Verificar as práticas adotadas para construção de histórias em quadrinhos com uso do aplicativo *Pixton*;
- Identificar as impressões dos estudantes após o convívio em sala de aula com as informações contidas no Manual Pedagógico a respeito das competências socioemocionais e o uso do *Pixton* para criar HQs nas aulas de Língua Portuguesa no 9º ano do ensino fundamental;
- Elaborar como produto final da pesquisa um manual pedagógico sobre a produção de histórias em quadrinhos com foco nas competências socioemocionais utilizando o aplicativo *Pixton*.

Do ponto de vista da abordagem metodológica do problema definiu-se pela pesquisa qualitativa, pois, ao copilar e fazer a análise dos dados, objetivamos interpretar os dados à luz de conceitos teóricos relacionados ao tema. Na abordagem qualitativa os dados coletados são descritivos, pois buscam demonstrar o máximo possível as informações relacionadas à realidade estudada sem fazer interferências.

O método de procedimento técnico selecionado foi a pesquisa bibliográfica com caráter exploratório sobre as competências socioemocionais, utilização do aplicativo *Pixton* e, criação de HQs digitais. Para coletar os dados, inicialmente, foi aplicado a oitenta e cinco por cento dos docentes do Ensino Fundamental um questionário digital via *Google Forms* com perguntas abertas e fechadas, entrevista aos docentes de Língua Portuguesa, participantes da aplicação do produto final em formato presencial, além de questionário aplicado aos alunos.

Ressalta-se que a análise e interpretação dos dados teve enfoque qualitativo e, foi organizada com uso de gráficos, figuras e quadros, que foram utilizados para sistematizar as informações do questionário aplicado a todos os docentes do Ensino Fundamental da escola, os registros da entrevista dos dois docentes que aceitaram o convite para fazer a aplicação do produto final e, também, o registro das impressões acolhidas de forma voluntária dos estudantes que construíram as HQs nas aulas de Língua Portuguesa.

Desta forma, fundamenta-se a escolha do uso nesta pesquisa das histórias em quadrinho (HQs) em razão desse gênero literário chamar a atenção e estimular os hábitos de leitura de crianças e adolescentes, principalmente nos anos finais do Ensino Fundamental. Esse exercício educativo com Histórias em Quadrinhos pode

ser vivenciado com uso de *sítes* e aplicativos, visando melhorar a prática de um contexto mais digital nesse processo de ensino e aprendizagem.

Justifica-se a escolha do aplicativo *Pixton*, plataforma digital que objetiva disponibilizar um ambiente virtual que funciona como suporte tecnológico para criação de Histórias em Quadrinhos, em razão da facilidade de acesso e manuseio pelo usuário.

Acredita-se que o convívio no ambiente escolar e na vida cotidiana podem ser afetados pelo não desenvolvimento das competências socioemocionais e do domínio digital, que se postam como competências exponenciais para convívio no século XXI, no qual o uso de metodologias ativas, aplicativos e *sítes* tem ajudado muito para o desenvolvimento de novos formatos de aprendizagens nas escolas.

Nesta caminhada educativa em busca de respostas foi necessário respaldar as leituras que embasaram esta pesquisa com a seguinte fundamentação teórica: abordando as relações construídas pelo sujeito no meio em que estar inserido, Piaget (1993, 1998); Vygotsky (1998); Wallon (1990; 2007), sobre inteligência emocional destacamos Goleman (1997), as contribuições sobre competências socioemocionais são fundamentadas por Mahoney e Ramalho (2005); Delors (2010) BNCC (2017); Mayer e Salovey (1990), a respeito das dinâmicas de grupo destacamos Dias e Silva Neto (2012), consideramos as informações de Kishimoto (2003) para tratar sobre jogos na educação e, o suporte teórico dos conhecimentos psicopedagógicos de Fernández (1991), dentre outros estudiosos e teóricos que complementaram o suporte bibliográfico.

Do exposto, esta pesquisa visa investigar essencialmente a respeito das competências socioemocionais no ambiente escolar sob o olhar das respostas dos profissionais do Ensino Fundamental anos finais e, principalmente, dos docentes de Língua Portuguesa que ministram aulas no 9º ano, além disso, verificar se a utilização de um aplicativo digital chamado *Pixton* poderá servir de apoio reflexivo e fortalecimento de conhecimentos nas aulas do componente curricular Língua Portuguesa no momento da construção das histórias em quadrinhos digitais.

O local definido para aplicação da pesquisa foi o Colégio Militar Tiradentes I, uma escola da rede pública estadual do Maranhão localizada no bairro da Vila Palmeira, no município de São Luís que é conveniada à Secretaria de Estado da Segurança e Secretaria de Estado da Educação.

A pesquisa se propõe a instigar reflexões que possam resultar em melhoria dos relacionamentos vivenciados no ambiente escolar, permeados por competências

socioemocionais, levando-se em conta suas limitações quanto ao tempo, ao espaço e ausência de recursos.

Para validar a investigação no presente estudo utilizamos várias fontes de pesquisa bibliográficas sobre os tipos de inteligência, jogos digitais aplicados à Educação Socioemocional (ESE), o aplicativo *Pixton* para criação de histórias em quadrinho no formato digital, noção tecnologias educacionais, competências socioemocionais e a BNCC. Como podemos observar em artigos publicados pelos autores: Leite (2022); Pavão (2003); Bottentuit Junior e Coutinho (2008); Trindade; Drullius; Neide (2016); Leite (2018); Silva e Oliveira (2018); Souto e Gomes (2013); Silva (2020); Nemer (2020); Monfardini; Grazinoli; Ferreira (2022) entre outros.

Em suma, esta pesquisa versa sobre uma temática instigante e, por isso, visa contribuir de forma a ampliar a relevância da temática abordada tanto científica quanto social no contexto educacional. Além disso, consideramos que a temática das competências socioemocionais se enquadra na linha de pesquisa: Ensino e Aprendizagem na Educação Básica do Mestrado em Gestão de Ensino da Educação Básica da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Sendo assim este trabalho busca fomentar as pesquisas direcionadas para a temática das CSE.

Com o objetivo de orientar a leitura, ressalta-se que esta dissertação tem uma estrutura textual composta por nove seções.

Na primeira seção faz-se esta introdução, na qual apresentamos a justificativa da escolha do objeto da investigação científica com a problematização, sua caracterização, sua configuração teórica e metodológica, os objetivos geral e específicos que norteiam o estudo, as justificativas pessoal, acadêmica, científica e social quanto à vinculação do processo referencial relacionado ao Pixton na construção de HQs e as competências socioemocionais, a estruturação organizativa da dissertação, as possíveis contribuições e a relevância da pesquisa.

A segunda seção trata dos fundamentos teóricos sobre inteligência emocional e competências socioemocionais e suas especificidades.

A terceira seção tece informações sobre as competências socioemocionais no contexto escolar: um exercício de transversalidade que pode ajudar no processo de ensino e na aquisição de novos conhecimentos.

A quarta seção descreve sobre o uso da ludicidade no ambiente escolar no que se refere ao uso de jogos, brincadeiras, dinâmicas, exercícios interativos com jogos, aplicativos e plataformas digitais, como recurso de ensino.

A quinta seção apresenta informações do gênero textual história em quadrinho e sua potencialidade como apoio pedagógico ao estudo sobre as competências socioemocionais.

Na sexta seção discorremos sobre o processo metodológico da pesquisa empírica, a caracterização do Colégio Militar Tiradentes I (CMT I), com informações sobre a escola, seu aspecto físico-administrativo (condições estruturais, materiais, pedagógicas e funcionais); caracterização dos procedimentos metodológicos da pesquisa; percurso metodológico; tipo de pesquisa; caracterização do local da pesquisa; sujeitos da pesquisa; instrumentos da pesquisa; questionários e entrevista.

A sétima seção aborda de forma detalhada sobre a criação de histórias em quadrinhos com o uso do *Pixton* para o ensino das competências socioemocionais.

Na oitava seção descrevemos a análise e interpretação dos dados relacionados com os objetivos da pesquisa registrados nesta Dissertação.

Na nona seção, apresentamos o detalhamento do produto educacional da pesquisa que se configura em um manual pedagógico com orientações sobre o uso do aplicativo *Pixton* para criar HQs sobre as competências socioemocionais para ser utilizado pelos docentes do Ensino Fundamental anos finais.

A seguir, na décima seção, apresentamos as considerações finais, nas quais trazemos uma retrospectiva das seções desenvolvidas com detalhes relacionados ao alcance dos objetivos desta pesquisa, destacamos a contribuição da pesquisa para o meio acadêmico e a sociedade, sinalizamos que as competências socioemocionais podem ser vivenciadas em todos os componentes curriculares, que a utilização de metodologias digitais, como por exemplo, o aplicativo *Pixton* para tornar as aulas mais criativas e lúdicas.

Ao final desta dissertação registram-se as referências que embasaram a pesquisa, os apêndices e os anexos.

2 INTELIGÊNCIA EMOCIONAL E COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS: conceitos e fundamentos teóricos

“O homem é essencialmente um SER para os demais, um SER em relação, que depende dos demais e está feito para os demais. Disto, em geral, as pessoas têm pouca consciência, mas é algo que não se adquire a não ser pela vivência.”

Silvino José Fritzen

O ambiente escolar se posta em alguns momentos como uma gangorra de sensações positivas e negativas, as quais vão se alinhando em um entretecer de fatos e ações permeadas por um gama de emocionalidade que fortificam ou enfraquecem os fios sensórios que se refletem nas relações interpessoais e intergrupais diariamente. No caso do exercício da docência de sala isso fica muito explícito, posto que, nele estão inseridas as mais variadas competências, dentre as elas, as técnicas, emocionais, sociais, psicossociais e outras mais que fomentam o seu fazer pedagógico. Nesse sentido Chiavenato (2010, p. 81) afirma que “O comportamento humano das pessoas é orientado para a satisfação de suas necessidades pessoais e para o alcance de seus objetivos e aspirações.”

Wallon identifica várias etapas no desenvolvimento da personalidade, posto que, desde o nascimento o ser humano vivencia uma dependência extremada com as pessoas que o cercam, principalmente com a mãe, "A sensibilidade da criança se estende ao ambiente; ela reproduz os seus traços e não se sabe distinguir deles" (Wallon, 2007, p. 121).

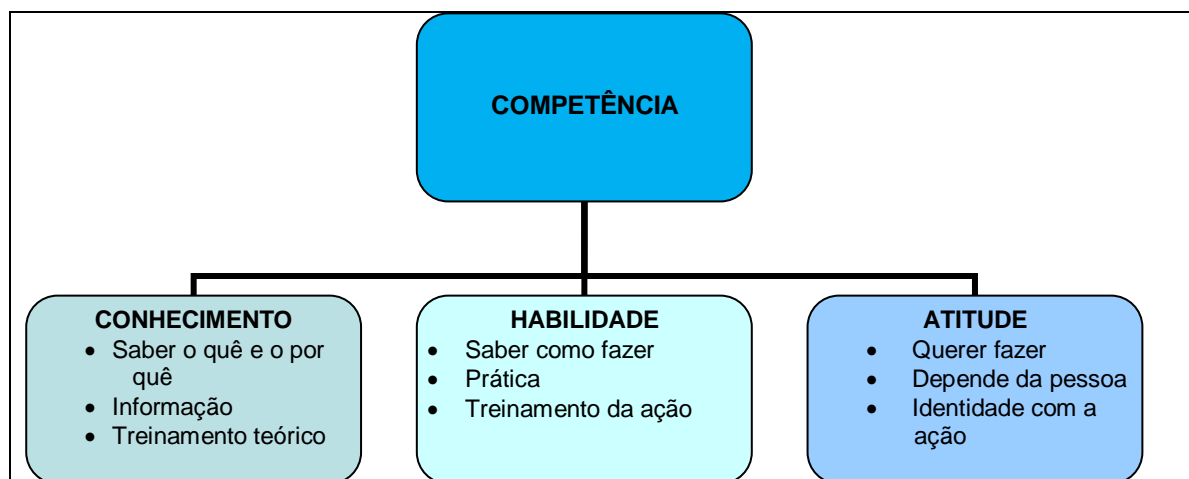
Esse período inicial de vida é essencialmente nutrido de emoções e, a criança se comunica por meio do choro, pois, não sabe falar e expressar suas necessidades. Segundo esse autor há nessa relação com vínculo maternal surge uma linguagem nutrida de emocionalidade, na qual o indivíduo vai aos poucos concebendo a consciência de si e do mundo.

Na sequência do desenvolvimento e crescimento da pessoa, essa interação diária com outras pessoas significativas vai dando suporte à construção da individualização desse ser humano e ao exercício da sua inteligência emocional, a partir das situações, de concordância e/ou oposição às outras pessoas e também ao mundo, que podem ser observadas no ambiente escolar ou qualquer espaço de socialização que esteja participando ao longo da sua vida.

De acordo com o dicionário Holanda (2010, p. 398) a palavra inteligência significa “faculdade de conhecer, compreender e aprender; capacidade de

compreender e resolver novos problemas e conflitos e de adaptar-se a novas situações. Zarifian (2001, p.72) enfatiza que “A competência é um entendimento prático de situações que se apoia em conhecimentos adquiridos e os transforma na medida em que aumenta a diversidade das situações”. Corrobora-se, portanto com as ideias emergidas por Oliveira et al (2008) quando ressalta que “para que haja competência total é necessário que os conhecimentos teóricos sejam acompanhados das qualidades e da capacidade que permitam executar decisões.”

Figura 1 – Entendendo o conceito de competência



Fonte: figura criada pela autora da pesquisa

Nesse sentido, observa-se na figura 1, que o exercício da competência necessita do acúmulo de conhecimento sobre algo, da habilidade de saber executar ações referentes a esse conhecimento e, principalmente, da atitude, que se caracteriza por decidir fazer algo. Essa determinação de fazer algo deverá estar alinhada aos valores do indivíduo que a executa, pois poderá gerar consequência para si e para seu entorno de vivência. Atualmente, essas competências socioemocionais recebem o nome de *Soft skills*, principalmente na área empresarial.

Para Robles (2012, p. 457) conceitualmente “*Soft skills* são traços de caráter, atitudes e comportamentos, em vez de aptidão técnica ou conhecimento”. As *soft skill* são intangíveis, competências não técnicas específicas da personalidade que determinam os pontos fortes como líder, facilitador, mediador e negociador.

Nessa perspectiva, Swiatkiewicz (2014, p. 678), ao trata das habilidades universais/transversais as aproxima do entendimento das competências socioemocionais ao afirmar que

Habilidades universais/transversais, não acadêmicas e não relacionadas com a formação ou desempenho de funções técnicas, traços de personalidade, objetivos, preferências e motivações, atributos de carreira, tais como: capacidade de comunicar, de diálogo, de resposta, cooperação com o outros, trabalho em equipe/grupo, capacidade de resolver problemas/conflitos,

motivar, estimular, incentivar, facilitar, apoiar, saber adaptar-se, criatividade, iniciativa, saber comportar-se e ter etiqueta.

Concorda-se com este autor quando trata dessas habilidades universais e as possibilidades de melhoria comportamentais que podem advir do seu exercício, principalmente se forem estimuladas no ambiente escolar e que podem ajudar na moldagem da personalidade se forem vivenciadas mais cedo estimulando a inteligência emocional.

Atualmente em ambientes empresariais ao exercitar as *Soft skills* os colaboradores podem a partir das competências socioemocionais gerenciar suas emoções, formular metas, buscar atingir objetivos, problematizar situações, buscar solucionar problemas, além de, manter relações sociais e tomar decisões com responsabilidade. Essas situações podem ser vivenciadas em ambientes de trabalho, sociais ou escolares. A dinâmica da ação laboral em diversos ambientes se modificou a partir do momento que estes passaram a identificar que seus colaboradores podem dominar tanto as habilidades técnicas quanto demonstrar habilidades comportamentais, emocionais e sociais subsidiadas pelas competências socioemocionais na efetivação das tarefas e ações propostas nos setores em que estão inclusos.

Na escola, essa complexidade do conviver humano também pode ser observada em vários setores. Na sala de aula, por exemplo, quando os educadores efetivam a organização de trabalhos em equipe, resolução de problemas, adaptação, criatividade, urge a necessidade do exercício de características cognitivas e socio-comportamentais para que a proposta educativa seja exitosa, apesar do nível de complexidade da tarefa definida.

Ao efetivar as pesquisas teóricas sobre a Inteligência Emocional (IE) encontra-se os psicólogos Mayer e Salovey (1990, p. 189) que a definiram como "a capacidade do indivíduo monitorar os sentimentos e as emoções dos outros e os seus, de discriminá-los e de utilizar essa informação para guiar o próprio pensamento e as ações". (tradução livre)

Posteriormente, Mayer, Caruso e Salovey (2001) aperfeiçoaram esse conceito de Inteligência Emocional e ressaltaram, a existência do Quociente (QE) que possui quatro componentes que são: a capacidade de perceber avaliar e expressar corretamente uma emoção; a capacidade de gerar ou ter acesso a sentimentos quando eles puderem facilitar sua compreensão de si mesmo ou de outrem; a capacidade de compreender as emoções e o conhecimento derivado delas e a

capacidade de controlar as próprias emoções para promover o crescimento emocional e intelectual. A inteligência emocional implica tanto as relações intrapessoais quanto as relações interpessoais e intergrupais.

Fernández-Berrocal et al. (2012), destacam que o desenvolvimento da inteligência emocional aumenta o sentimento de bem-estar e ajuda a formular o conceito de felicidade das pessoas, além e ajudar no enfrentamento das situações problemáticas, gerando adaptação e regulação, o que pode aumentar as chances de sucesso e minimização da possibilidade de fracasso.

Entende-se, portanto, que uma pessoa emocionalmente saudável é aquela que vivencia suas emoções quando estas ocorrem, que se frustra com as perdas, que se irrita quando algo foge ao seu controle, que busca entender seus medos e inconstâncias, mas, também, é aquela que busca se aprimorar diariamente compreendendo suas potencialidades e suas fragilidades.

A seguir, mostra-se os pilares da IE no quadro 1, conforme Goleman (2007) que organizou a conceituação de Inteligência Emocional com base em competências, que incluem habilidades afetivas e cognitivas, estruturadas em cinco dimensões e duas categorias.

Quadro 1 – Os Pilares da Inteligência Emocional

Dimensões relacionadas a IE	Habilidades	Categorias de Competência
1. Conhecimento das próprias emoções – Autoconhecimento	Habilidades cognitivas	Lidar consigo
2. Controle das próprias emoções – Autocontrole		Lidar consigo
3. Capacidade de motivar a si mesmo – Automotivação	Habilidades afetivas	Lidar consigo
4. Empatia		Lidar com o outro
5. Bom relacionamento interpessoal		Lidar com o outro

Fonte: Adaptada de Goleman (2007)

A partir dessa linha de raciocínio, compreende-se que a organização estrutural das competências socioemocionais podem ser entendidas como um conjunto, interdependente, formado por conhecimentos, posturas, ações e atitudes permeadas pela emocionalidade e que necessárias ao exercício do conviver no ambiente escolar, tornando esse espaço produtivo e harmonioso.

Nesse contexto, Malta e Teixeira (2022, p. 296) no artigo denominado “Competências socioemocionais no Ensino Fundamental com o uso de jogos e dinâmicas” ao tratar sobre as boas relações no ambiente laboral destacam que

Esse bem-estar relacionado ao ambiente laboral escolar pode ativar competências não cognitivas e se transmutar em motivação, engajamento

funcional, boas relações interpessoais e intergrupais e, compromisso com suas tarefas diárias.

Em razão da minha vivência na área da Educação Básica, Ensino Superior e também dos meus estudos a partir das especializações na área da Psicologia entendo que as competências socioemocionais se alinham às capacidades individuais quando ocorre a construção do pensamento e a estimulação no cérebro das funções cognitiva, conativa, afetiva e prática que podem despertar habilidades, competências e atitudes assertivas, as quais são essenciais para o exercício de uma vivência social mais saudável. Para melhor entender as funções conativas, explica-se que estas, estão relacionadas às emoções, à motivação, à formatação do temperamento e à organização da personalidade da pessoa.

Assim, ao longo dos anos essas competências receberam outros nomes e foram se adaptando aos vários ambientes de convivência para estimular a aprendizagem significativa visando o desenvolvimento individual e coletivo.

Assim, destaca-se que respeito da inteligência emocional Goleman (1997, p. 54) trata sobre a necessidade de regulação do estado de espírito na organização do pensamento

A capacidade de a pessoa se motivar a si mesma e persistir a despeito das frustrações, de controlar os impulsos e adiar a recompensa; de regular o seu próprio estado de espírito e impedir que o desânimo subjuguie a faculdade de pensar; de sentir empatia e de ter esperança.

Segundo este autor, a inteligência emocional agrupa cinco comportamentos (Figura 2) num modelo generalizado a citar: “a autoconsciência, o autocontrole, a motivação, a empatia e a gestão de relacionamento” (Goleman,1997, p. 63).

Figura 2 - Modelo dos cinco comportamentos da Inteligência Emocional



Fonte: site da escola objetivo (2016)

Observando a Figura 2, é possível entender as competências socioemocionais como o conjunto de habilidades relacionadas com as competências

cognitivas que ativam características capazes de fazer o convívio ficar mais sociável, tais como: empatia, processo decisório, flexibilidade em conflitos, curiosidade, persistência, criatividade, entre outras, que são muito significativas para a formação do ser humano integral. Mullins e Sabherwal (2018, p. 66) a respeito da importância da emoção para variedade da experiência humana e construção da sua força motivacional ressaltam que

A importância da emoção para a variedade da experiência humana é evidente ao evocar sentimentos de alegria, tristeza, prazer e dor. A emoção fornece a moeda principal nas relações humanas, bem como a força motivacional para o que há de melhor e pior no comportamento humano. (tradução nossa)

Logo, torna-se relevante conhecer cada dia mais a si mesmo e tentar conviver de forma colaborativa com as outras pessoas para que possamos dar mais significado ao ato de viver neste mundo. Nesse raciocínio, destaca-se que Meier e Garcia (2008), a partir de contribuições de Feuerstein, elencam alguns critérios de mediação, em concordância com ações apoiadas nas competências socioemocionais, que podem ser transpostos para o convívio da sala de aula, a citar: intencionalidade e reciprocidade; significado; transcendência; competência; compartilhar; diferenciação psicológica; planejamento objetivação; consciência da mudança; sentimento de pertença e construção do vínculo.

Corroborando com as ideias dos autores citados anteriormente sobre o exercício das relações sociais, Malta e Teixeira (2021, p. 322) afirmam que

A educação precisa sempre está focada no exercício das relações sociais, visto que, o ser humano é um ser essencialmente social. Assim, entende-se que o desenvolvimento do pensamento social é tão importante quanto o pensamento operatório. Assim, é interessante não só estudar o desenvolvimento do pensamento lógico como também estimular os estudantes a pensar e aplicar este pensamento não somente às ciências e às artes, mas à vida moral e social, à relação do homem com seus semelhantes e com a sociedade.

Ressalta-se que podemos supor que quando as relações sociais no ambiente escolar são permeadas por afetividade ocorre uma regulação das relações que se estabelecem entre a mediação feita pelos docentes, os estudantes (sujeitos de aprendizagem) e os objetos de conhecimento que se entretecem nos componentes curriculares existentes na base comum e na base diversificada que são ministrados na sala de aula ou qualquer espaço de aprendizagem da escola, tais como: experimentação no laboratório, jogos na quadra, projetos de leitura na biblioteca.

A seguir no quadro 2, organizamos e adaptamos da BNCC os critérios de mediação que se inter-relacionam com as competências socioemocionais e dão suporte para ação docente.

Quadro 2 - Ações apoiadas nas Competências Socioemocionais

CRITÉRIOS DE MEDIAÇÃO	COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS DA BNCC	AÇÕES QUE PODEM SER FEITAS PELO EDUCADOR A PARTIR DOS CRITÉRIOS DE MEDIAÇÃO QUE ESTIMULA AS CSE
Intencionalidade e reciprocidade	Autocontrole	Apresentar objetivos/metapas claras e concretas – busca aumentar congruência de objetividade entre os estudantes.
Significado	Autoconhecimento	Explicar o conceito/tema ministrado na aula e suas inferências com outros conceitos de forma clara e verificar o nível de compreensão do estudante.
Transcendência	Consciência social	Articular as aprendizagens de maneira que favoreça ao estudante o entendimento da sublimidade existente nas informações que estão sendo repassadas e o contexto social no qual está inserido.
Competência	Tomada de decisão responsável	Ativar no estudante sua capacidade de aprender, com motivação, autoestima e autoconfiança, oportunizando situações de explicações, avaliações e, linguagens de acordo com tema e nível de complexidade abordado nas aulas. Estimulando a capacidade de realizar escolhas pessoais conscientes.
Regulação e controle do comportamento	Autocontrole	Orientar o estudante a perceber/controlar/regular suas emoções/ações nas diferentes situações, incluindo as estressoras. A discussão reflexiva, na sala de aula é uma estratégia importante.
Compartilhar	Habilidades de relacionamento	Reforçar o clima escolar de respeito permeado pela troca de ideias e afins, visando ajuda mútua e a valorização do convívio compartilhado e o equilíbrio entre os objetivos/metapas pessoais e do grupo.
Indivuação e diferenciação psicológica	Consciência social	Esclarecer e valorizar as diferenças, desenvolvendo a consciência de individualidade e também de coletividade em cada sala de aula.
Planejamento e busca por objetivos	Autocontrole	Apoiar o aluno na identificação de suas metas, visto que precisam ser objetivas, claras, exequíveis e que respeitem as outras pessoas. A antecipação por imagens mentais ajuda no planejamento concreto dos passos possíveis de serem realizados. O diálogo é uma ferramenta importante nesse momento.
Procura pelo novo e pela complexidade	Tomada de decisão responsável	Propor situações com vários níveis de complexidade que possam favorecer a busca do conhecimento novo e resolução de problemas de forma equilibrada e respeitosa.
Consciência da modificabilidade	Autoconhecimento	Buscar novos caminhos, recursos, estratégias para gerar apoio cognitivo e socioemocional a todos os estudantes. A cada dia uma nova aprendizagem por ser concretizada.
Sentimento de pertença	Consciência social	Auxiliar os alunos a se sentirem pertencentes identificados com um grupo, atividade ou espaço físico, assim poderão aprender a identificar nas pessoas de sua convivência suas congruências ou discordâncias de ideias.
Construção do vínculo	Habilidades de relacionamento	Buscar interagir com estudantes de forma a gerar a criação de vínculos para melhorar convivência diária pela retroalimentação da confiança.

Fonte: Adaptado do texto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017)

No quadro 2 observa-se a interligação existente entre o aprender e o ensinar permeado pelas competências socioemocionais que tem uma abordagem interacionista que consta na fundamentação teórica desta dissertação a partir das teorias de Jean Piaget, Lev Vygotsky e Henri Wallon. As contribuições de Alícia Fernández ajudam no delineamento de olhar psicopedagógico que busca resgatar a complexidade do processo ensino-aprendizagem, tecendo, assim, uma trama de interrelações e interdependência entre os inúmeros fatores envolvidos no aprendizado. Os autores escolhidos e citados trazem em suas teorias subsídios para refletir sobre alguns dos aspectos da problemática da integração entre as habilidades e competências cognitivas, sociais e emocionais.

Dentre eles concentraremos as pesquisas em Henry Wallon na temática da afetividade tão necessária para o bom conviver em uma sociedade que se posta com a sensibilidade aflorada por muitas motivações transmutadas em diversas situações cotidianas e somada a tudo isso uma pandemia mundial que afetou de forma contundente a educação de todo mundo, principalmente a Educação Básica.

Por essa razão, a participação da família no acompanhamento dos seus filhos no ambiente escolar pode ser caracterizada como um fator preponderante de fortalecimento emocional dos estudantes, quanto mais próxima essa relação, mais se fortalece a possibilidade de situações problemas serem resolvidas com equilíbrio, consistência e harmonia.

Nessa perspectiva, Vera Vale no artigo “Do tecer ao remendar: os fios da competência socioemocional”, sugere que é fundamental que haja uma interação mais concreta e esclarecida entre docentes e família ao destacar que

Classicamente, a função social e emocional era atribuída aos pais, e aos professores a função intelectual. Hoje em dia essas fronteiras encontram-se diluídas, e pais e educadores entram por vezes em conflito no que diz respeito aos sistemas de valores. Uma prevenção que realmente previna fundamenta-se numa educação emocional adequada, precoce e concertada entre pais e educadores. (Vale, 2009, p. 142)

Corroborar-se com esta autora afirmando que ressignificar essa divisão de tarefas entre família e escola na formação das crianças e adolescentes em seus vários aspectos e, especificamente no socioemocional se posta como imprescindível. Nesse sentido, a Resolução nº 4/2010 do Conselho Nacional de Educação, que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica ressalta que a educação básica deve se reger no princípio do cuidar e educar e também no seu trabalho pedagógico

[...] busca garantir a aprendizagem dos conteúdos curriculares, para que o estudante desenvolva interesses e sensibilidades que lhe permitam usufruir dos bens culturais disponíveis na comunidade, na sua cidade ou na sociedade em geral, e que lhe possibilitem ainda sentir-se como produtor valorizado desses bens. (Brasil, 2010, p. 9)

Nesse sentido, se aduz que a educação tem o poder de resgatar o desenvolvimento do ser humano apesar de toda a sua complexidade e diversidade, além de estruturar a possibilidade de criação de novos saberes sociais e culturais. Cabe à educação, segundo Morin e Le Moigne (2000, p. 212), desenvolver o pensamento complexo, que

[...] não é absolutamente um pensamento que elimina a certeza pela incerteza, que elimina a separação pela inseparabilidade, que elimina a lógica para permitir todas as transgressões. A caminhada consiste em fazer um ir e vir incessante entre as certezas e as incertezas, entre o elementar e o global, entre o separável e o inseparável. Não se trata de opor um holismo global e vazio ao reducionismo mutilante; trata-se de ligar as partes à totalidade.

Nesse contexto, ressalta-se que as políticas públicas e os projetos político-pedagógicos dos ambientes escolares precisam dar prioridade a ações que propiciem no processo de aprendizagem, a construção do conhecimento cognitivo e a busca do desenvolvimento de competências socioemocionais. Assim, é fundamental que haja mais investimentos na construção de materiais pedagógicos que possam fortalecer o desenvolvimento integral dos estudantes, principalmente no Ensino Fundamental, fase em que muitas aprendizagens são estimuladas a partir do conhecimento de si e também do outro.

A respeito da necessidade da descoberta do outro, Delors (2010, p. 97) afirma que “educação tem por missão, por um lado, transmitir conhecimentos sobre a diversidade da espécie humana e, por outro, levar as pessoas a tomar consciência das semelhanças e da interdependência entre todos os seres humanos do planeta.” Entende-se que por sermos seres bio-físico-psico-espírito-social estamos em constante adaptação aos ambientes e às pessoas.

A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE (2018, p. 4) formada por países-membros que se dedicam a promover o desenvolvimento econômico e o bem-estar social destaca no seu projeto “The Future of Education and Skills” a respeito da mobilização do conhecimento que

Os alunos mais bem preparados para o futuro são agentes de mudança. Eles podem ter um impacto positivo em seu entorno, influenciar o futuro, entender as intenções, ações e sentimentos dos outros e antecipar as consequências de curto e longo prazo do que fazem. O conceito de competência implica mais do que apenas aquisição de conhecimentos e habilidades; envolve a mobilização do conhecimento. (tradução nossa)

Nessa linha de pensamento, observa-se que a mudança tão vislumbrada se posta a partir do momento que tanto a escola com seus projetos pedagógicos quanto os estudantes e suas famílias estejam direcionados para o mesmo objetivo que é a formação de um ser humano integral capaz de acumular cognitivamente os conhecimentos e também conviver com a emocionalidade equilibrada. Entende-se que nem essa preocupação e nem os estudos são recentes em relação às competências socioemocionais na educação.

Destaca-se que o papel e a importância das competências socioemocionais receberam destaque nos anos de 1990, visto que, nesse período ocorreu a publicação do Relatório Jacques Delors, organizado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), que representou um importante passo para as discussões sobre a importância de uma educação plena, que vise considerar o ser humano de forma integral. “O processo de aprendizagem do conhecimento nunca está acabado, e pode enriquecer-se com qualquer experiência”. (Delors, 2010, p. 92)

Nesse documento identifica-se a preocupação a respeito do trabalho do professor no ambiente escolar, visto que, sua ação funcional não consiste apenas em transmitir informações ou conhecimentos aos estudantes, mas, deve pensar em formas de apresentar os conteúdos de forma a estimular a resolução de problemas e a contextualização, buscando assim, a ampliação do olhar sobre as perspectivas que fazem parte do seu contexto de vida.

Nesse sentido, Malta e Teixeira (2021, p. 318) no artigo denominado “As competências socioemocionais no ambiente escolar: uma breve discussão” ressaltam

De forma geral, observa-se que é infinito o número de situações em que a inteligência emocional por meio da ativação das competências socioemocionais pode ser aplicada no ambiente escolar. Entende-se, portanto, que a inteligência emocional influencia tanto as relações intrapessoais quanto as relações interpessoais e intergrupais para tomada de decisões certas ou equivocadas.

As autoras sinalizam que em várias situações a inteligência emocional ajuda no desenvolvimento do pensamento social, ajudante em igual grau de importância a concretização da ação por meio do pensamento operatório. Assim, é interessante não só estudar o desenvolvimento do pensamento lógico como também estimular as crianças a pensar e aplicar este pensamento não somente às ciências e às artes no ambiente escolar, mas à vida nos seus aspectos moral e social, à relação do homem com seus semelhantes e com a sociedade. A respeito das relações sociais Minicucci (2001, p. 73) afirma que

Nosso conhecimento com outras pessoas nunca pode chegar a grau de certeza lógico-abstrato que podemos aplicar à realidade física. No entanto, nosso intelecto pode parar o seu funcionamento quando chega às relações sociais. Os efeitos de maior alcance de um êxito intelectual importante se manifestam finalmente numa mudança na maneira como a sociedade encara a pessoa. Este é uma rede completa de valores, interesses, tradições e costumes que a sociedade transmite às gerações mais jovens.

Este autor nos faz refletir que a realidade social inclui as pessoas em relação concreta com outras e faz perpassar pelas gerações sua rede de valores, intencionalidade, criando assim, suas tradições e costumes.

Piaget (1993, p. 31) disserta que “a aprendizagem é uma consequência do desenvolvimento.” Resulta das ações e interações do sujeito com o ambiente onde vive e que todo o conhecimento é uma construção que vai sendo elaborada desde a infância, por meio da interação do sujeito com os objetos que procura conhecer, sejam eles do mundo físico, cultural ou social.

Neste sentido, acredita-se que um processo de aprendizagem desenvolvido de forma criativa, permite ao indivíduo elaborar suas habilidades cognitivas de forma mais completa. Assim, a sala de aula requer interação social com os colegas e os adultos que vivenciam esse ambiente para que possam torná-lo produtivo cognitivamente e emocionalmente.

Fernández (1991, p. 48), a respeito da relação entre ensinante e aprendente no processo de aprendizagem ressalta que

A aprendizagem é um processo com uma matriz vincular e lúdica e com raiz corporal que possui níveis de relação entre ensinante e aprendente que podem ser organizados para entendimento da seguinte forma: orgânico (organismo individual herdado), cognitivo (inteligência construída internacionalmente), corporal (corpo construído especularmente) e afetivo (desejo que é sempre desejo do outro).

Destacando o aspecto afetivo no processo de aprendizagem, aponta-se pesquisas (Tassoni, 2000; Negro, 2001; Silva, 2001) que buscaram delimitar o possível papel da afetividade no processo de mediação do docente e seus estudantes na sala de aula. Tassoni (2000), identificou na interpretação dos dados acolhidos em relatos dos estudantes de três turmas da 1ª série do Ensino Fundamental que o comportamento de natureza afetiva das suas professoras na sala de aula ajudava a aprendizagem deles.

Negro (2001), em sua pesquisa em uma turma de 4ª série do Ensino Fundamental, buscou dar destaque aos aspectos da proximidade e da receptividade e identificou que os estudantes relataram que *"estar próximo é ter amizade, é gostar deles, é se importar com o que fazem, é explicar com carinho"* e isso gerava

motivação para aprendizagem de cada um dos estudantes, pois gerava confiabilidade e afetividade e além disso, as docentes utilizavam elogios em suas aulas que ajudavam a incentivar a vontade de aprender e superar suas fragilidades e erros. Silva (2001) fez sua pesquisa em uma turma de 5ª série do Ensino Fundamental nas aulas do componente curricular Língua Portuguesa sobre a relação Professor-Aluno e a partir das palavras verbalizadas dos estudantes pesquisados, observou que a mediação afetiva feita pela docente intervia na dinâmica relacional da sala de aula.

Segundo este pesquisador os estudantes-participantes da pesquisa teceram comentários como "a gente se sente mais à vontade para perguntar, não dá medo, dá mais segurança, tenho vontade de ficar perto da professora."

Em síntese, nesse recorte dessas três pesquisas aqui exemplificadas, identifica-se que a interpretação feita pelos estudantes a respeito do comportamento de suas docentes na sala de aula era direcionada na natureza afetiva do mesmo. Isso demonstra mais uma vez a influência positiva do relacionamento no processo ensino – aprendizagem. Outro ponto importante observado nessas três pesquisas foi a evidência de intencionalidade no comportamento das docentes, pois, demonstraram preocupação em cuidar da relação vivenciada no ambiente escolar com objetivo de fazer a mediação com afetividade entre o estudante e o objeto do conhecimento para fortalecer a ação motivacional de aprender.

Nessa linha de pensamento, lembrando pontos teóricos piagetiano, entende-se que para que a aprendizagem se efetive, deve ocorrer uma articulação entre inteligência e desejo de aprender, para que ocorra a efetivação do equilíbrio na assimilação e acomodação das informações apreendidas.

Piaget, Vygotsky e Wallon tutelam a grande importância da afetividade na constituição do desenvolvimento cognitivo. Para Piaget, a inteligência e a afetividade, embora de naturezas múltiplas, são indissociáveis, sendo a afetividade um fator gerador de energia para o desenvolvimento cognitivo e a estruturação do conhecimento; para Vygotsky, a afetividade seria a mola propulsora para uma aprendizagem significativa e estimuladora na zona potencial visando a busca da ampliação dos conhecimentos na zona potencial e para Wallon "o desenvolvimento vai se dando por sucessivas diferenciações e integrações entre os campos funcionais afetividade, ato motor e inteligência." (ABED, 2014, p. 49)

Ao estudar a Teoria de Wallon nota-se que o processo de evolução depende tanto da capacidade biológica do ser humano quanto do ambiente no qual ele estiver inserido, visto que, este o afeta de variadas formas. Segundo essa teoria o

ser humano tem características orgânicas que lhe favorecem a determinadas situações, mas que o ambiente de convívio poderá permitir que essas potencialidades se desenvolvam.

Para Wallon (2007, p. 65) “Os domínios funcionais entre os quais se dividirá o estudo das etapas que a criança percorre serão, portanto, os da afetividade, do ato motor, do conhecimento e da pessoa.”

Em uma perspectiva psicogenética, a teoria do desenvolvimento de Wallon destaca que o desenvolvimento da pessoa se faz a partir da interação do potencial genético típico da espécie e de uma grande variedade de fatores ambientais. A essência dessa teoria é o destaque dado à interação da criança com o meio, uma relação integrativa entre os fatores orgânicos e socioculturais.

O olhar Walloniano perpassa pela dicotomia entre o aspecto biológico e o aspecto social relacionado ao desenvolvimento humano, visto que, existe uma inter-relação eles. Destarte, Wallon (1990, p. 133) a respeito das interações entre o organismo e o ambiente afirma que

Mas nestas interações, entre o organismo e o ambiente, sempre sob o controle seletivo da atividade nervosa superior, o biológico não é completamente distinto do social. A inter-relação dos dois é primária e fundamental. Não é mais válido determinar as propriedades dos dois separadamente de acordo com suas naturezas particulares. Os processos se dão de forma tal que os dois, o biológico e o social, são componentes complementares. Estas substituições: processos em lugar de propriedades, atos no lugar de substâncias, são precisamente a revolução que dialética provocou em nossos modos de cognição.

Wallon fortalece a teia informativa destacando que o desenvolvimento humano se organiza a partir de quatro campos ou domínios funcionais: a motricidade, a afetividade, a cognição e a formação do eu. O campo “formação do eu” é um campo em si, mas também é resultante da convergência dos outros três campos (Prandini, 2004, p. 68).

Mahoney e Almeida (2005) no artigo intitulado “Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon” tratando sobre as emoções que acompanha o ser humano desde o início da vida e a afetividade que está relacionada a disponibilidade do ser humano de ser afetado de forma negativa ou positiva por sensações advindas do mundo externo e interno. Nesse ponto de vista, as autoras evidenciam que

Na puberdade e adolescência, o recurso principal de aprendizagem do ponto de vista afetivo volta a ser a oposição, que vai aprofundando e possibilitando a identificação das diferenças entre ideias, sentimentos, valores próprios e do

outro, adulto, na busca para responder: *Quem sou eu? Quais são os meus valores? Quem serei no futuro?* que é permeada por muitas ambiguidades. O processo de ensino-aprendizagem facilitador do ponto de vista afetivo é aquele que permite a expressão e discussão dessas diferenças e que elas sejam levadas em consideração, desde que respeitados os limites que garantam relações solidárias.

Alguns jovens utilizam o exercício da oposição a tudo que precisa vivenciar como uma forma de criar seu mundo em uma redoma. O entendimento de quem é como ser humano e como melhor se identificar com o seu entorno cria conflitos internos e possibilidade de mau uso de suas competências socioemocionais, caso não seja orientado com respeito e abertura de diálogo.

Nunes (2022, p. 138) afirma que “Reconhecer as capacidades socioemocionais como um dos eixos estruturantes do desenvolvimento humano é, assim, algo fundamental para não escaparmos de uma visão integrada e integradora dos sujeitos.” Entende-se, portanto, que essa visão integradora sirva de suporte para o desenvolvimento dos jovens estudantes.

No artigo denominado “Aprendizagem social e emocional: reflexões sobre a teoria e a prática na escola portuguesa” de Costa e Faria (2013), observa-se uma valorização implícita da função das competências de natureza emocional na escola e a busca por seu papel transdisciplinar e universal. Assim, as autoras destacam que

Nesta perspectiva, poder-se-á salientar que a Escola, para garantir o seu papel, cada vez mais transdisciplinar e universal, deverá integrar um modelo de desenvolvimento do aluno mais amplo e holístico, não incidindo apenas no seu desenvolvimento cognitivo, mas também no seu desenvolvimento social e emocional. (Costa; Faria, 2013, p. 412)

Concorda-se com as autoras quando afirmam que é necessário preparar os estudantes para o sucesso na vida entremeando as competências cognitivas e socioemocionais que ajudam a regular as emoções. Esse sucesso precisa ser entretido de um olhar mais abrangente de afetividade. Corroborando com essa ideia Laurinda Almeida em seu excepcional artigo sobre a teoria Walloniana chamado “Cognição, corpo e afeto” nos faz refletir sobre a criança como uma pessoa completa e ressalta que

Cabe lembrar que a escola pensada por Wallon, como a de hoje, é uma instituição social que assume múltiplos papéis na continuidade da socialização dos alunos. A cultura da escola, tanto pela via dos conteúdos explícitos que veicula como pelo currículo oculto que corre paralelo ao explícito, impõe mecanismos sutis para incutir valores e modelar comportamentos. Compreender a criança como uma pessoa completa, integrada, contextualizada, é o caminho para que a escola seja promotora de inclusão, e não de exclusão social. (Almeida, 2010, p. 31)

Observar o ser humano de forma ampla pode ser essencial para compreender a multiplicidade de papéis vivenciados rotineiramente e o quanto as emoções positivas e negativas podem ser causadoras de sensações oscilantes no ambiente de aprendizagem.

Por essa razão, no ambiente escolar, principalmente, no Ensino Fundamental deve-se levar em consideração as diferenças individuais de desenvolvimento cognitivo e as potencialidades de ações colaborativas dos estudantes, posto que, tudo isso implica diretamente no fazer pedagógico. E tanto o estudante quanto os docentes são seres bio-psico-espírito-sociais. Essas relações interpessoais bem alinhadas podem ajudar a consolidação do desenvolvimento cognitivo-afetivo nas relações que estimula a colaboração e a solidariedade exercitada entre indivíduo e sociedade, conforme preconiza a teoria Walloniana.

A próxima seção tecerá informações sobre as competências socioemocionais e o exercício da inteligência emocional nos relacionamentos interpessoais no contexto escolar.

3 AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: um exercício de transversalidade

Há três modos gerais para conduzir as relações interpessoais. O primeiro é considerar somente a si mesmo, desconsiderando os outros... O segundo é sempre colocar os outros antes de você... O terceiro é a regra de ouro... considerar a si mesmo e também aos demais.

Joseph Wolpe

Considera-se que a interação social e as relações linguísticas estão intrinsecamente relacionadas ao exercício da linguagem em todos os níveis, posto que, melhora a comunicação entre os indivíduos e o desenvolvimento destes na sociedade em que estão inseridos. Com base nos níveis de desenvolvimento identificados por Vygotsky (1998) pode-se entender que o desenvolvimento cognitivo é produzido pelo processo de internalização da interação social com informações fornecidas pela cultura e, nesse caso, o processo se constrói de fora para dentro.

O ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos (motivação, necessidade) para o aprendizado. Alguns aprendizados, como o ato de aprender a falar, a andar, necessitam passar pelo processo de maturação física, fisiológica, psicológica e social. Na maioria dos casos a aprendizagem ocorre no meio social e temporal no qual o indivíduo convive, como por exemplo, a família e a escola. Por isso, a necessidade de organização dessa vivência. “Cada vez mais se acentua o valor de compreender melhor a si mesmo, para favorecer a aprendizagem.” (Pavão, 2003, p. 20)

Nesse ínterim pandêmico que ocorreu em todo o mundo nos últimos anos, percebe-se que a ação dos psicólogos e psicopedagogos no ambiente escolar foi crucial para gerar um equilíbrio, muitas vezes, necessário para seguir de forma alinhada a rota educacional desses anos letivos. A educação foi um dos campos bastante afetado nesse contexto pandêmico, visto que, teve que se adaptar rapidamente ao cenário remoto com o fechamento das escolas (Unesco, 2020; Senhoras, 2020).

Nesse sentido, compreende-se que todos precisam trabalhar as suas emoções para alinhar as suas relações intrapessoais e, as ações psicomotoras que trabalham os aspectos motor, cognitivo e afetivo. Essa integração de todas as funções psíquicas e motoras gera a maturidade do sistema nervoso e possibilita o desenvolvimento das competências que ajudam a ter segurança no trato social. Freire (2005, p. 29) nestas frases: “não há educação sem amor” e “quem não ama não

compreende o próximo”, nos faz refletir sobre a intersecção entre educação e amor ao próximo que deve ser sempre debatida e vivenciada nos ambientes educativos.

Entende-se que essa reflexão justifica a necessidade do acolhimento permeado pela afetividade no processo de aprendizagem no ambiente escolar a todo momento, e não apenas em tempos pandêmicos do coronavírus que foram vividos nos últimos anos letivos, falando especificamente de educação, pois esse vírus mudou tudo na vida das pessoas. “Os aspectos cognitivos e afetivos são essenciais na formação humana, porém ocorrem alternâncias em que um mergulha para que o outro possa emergir.” (Bernardes; Ditomaso; De Souza, 2020)

Zeferino e Passeri (2007, p. 39) destacam que “O processo de aprendizagem pode ser entendido de forma sintética a partir da maneira como os seres humanos adquirem novos conhecimentos, desenvolvem competências e mudam o comportamento.” De acordo com Fontes (2019, p. 27) “Vivemos um momento de resgate a educação humanista, em que vários teóricos afirmam a necessidade de buscar uma concepção de escola afetiva que possa facilitar a construção de uma sociedade mais justa, democrática e solidária.”

A educação do ser humano deve ser organizada em sentido amplo, levando em consideração a interação e melhoria dos seus aspectos social, individual, cognitivo, físico e espiritual. Todos esses aspectos se alinham com a pluralidade de combinações de inteligências e os seus estímulos que podem gerar a aprendizagem das competências socioemocionais. Nesse sentido, Gardner (1995, p. 21) afirma que

A teoria das inteligências múltiplas, por outro lado, pluraliza o conceito tradicional. Uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural. A capacidade de resolver problemas permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota adequada para esse objetivo. A criação de um produto cultural é crucial nessa função, na medida em que captura e transmite o conhecimento ou expressa as opiniões ou os sentimentos da pessoa. Os problemas a serem resolvidos variam desde teorias científicas até composições musicais para campanhas políticas de sucesso.

Por essa razão estamos conscientes da importância do entretecimento dessas inteligências, principalmente da intrapessoal que alinha o autoconhecimento e, da interpessoal que subsidia a capacidade de percepção das distinções no humor, intenções, aceitações, contradições, motivações e interações de sentimentos com as outras pessoas.

Assim, ao analisar a figura 3 se observa que a ideia de multiplicidade alinhada à inteligência não é estanque, mas, que se entremeia fortalecendo uma a outra, principalmente no convívio diário do ambiente escolar.

Figura 3 – Tipos de Inteligências Múltiplas



Fonte: Armstrong e Veronese (2001)

A Figura 3 nos mostra de forma bem didática a Teoria das Inteligências Múltiplas (TIM) fundamentada teoricamente por Howard Gardner na década de 1980, que no seu escopo busca desmitificar a ideia de que o ser humano tem uma inteligência única, como era referenciada a partir de testes de Inteligência (QI) criados por Alfred Binet.

No início, Gardner identificou sete tipos de inteligências e alguns anos depois catalogou mais dois tipos de inteligências, totalizando nove tipos de inteligências. A seguir no quadro 3, mostra-se uma descrição para dar mais suporte ao entendimento das características encontradas na teoria de Gardner.

Quadro 3 - Descrição das Inteligências identificadas na Teoria de Inteligências Múltiplas de Howard Gardner

Inteligência Linguística	Competência para utilizar as palavras, ambicionando uma multiplicidade de fins (argumentar, persuadir, contar histórias, escrever poesia ou prosa, até ensinar). Os indivíduos, que apresentam uma capacidade para esta Inteligência, apreciam o uso criativo das palavras, recorrendo quer a trocadilhos, quer a metáforas ou a outros recursos estilísticos, sendo a leitura outro dos seus interesses.
Inteligência Logico-Matemática	Aptidão para o pensamento lógico, matemático e científico. O indivíduo capacitado para esta tipologia enfatiza a racionalidade, dada a sua aptidão para detectar padrões, estabelecer relações de causa e efeito, conduzir experiências controladamente e estabelecer sequências, enquanto pensa conceptualmente, questiona e testa ideias.
Inteligência Musical	Capacidade para produção, compreensão e apreciação musical, sublinhando-se a capacidade de cantar afinadamente, de manter um ritmo, de analisar ou criar

	composições musicais. A aptidão para este tipo de inteligência torna, também, o indivíduo sensível a todos os tipos de sons não-verbais, aos ruídos e ritmos do dia-a-dia.
Inteligência Espacial	Aptidão para formar, manobrar e operar um modelo mental de um mundo espacial. Denota-se nos indivíduos capazes para esta inteligência uma superior percepção, criação e recriação de imagens, um funcionamento cognitivo predominantemente espacial, uma profunda percepção de detalhes visuais, inclusive mínimos, detendo aptidão para apresentação de ideias por recurso a gráficos, quadros ou imagens.
Inteligência Corporal-Cinestésica	Capacidade de solucionar problemas ou de executar produtos utilizando o corpo inteiro, ou partes do corpo. Os indivíduos com predisposição para esta inteligência apreciam desafios e atividades físicas, aprendem melhor executando, movendo e agindo com extrema precisão.
Inteligência Intrapessoal	Capacidade centrada no indivíduo e que este detém para conceber um modelo apurado e autêntico de si mesmo, que utiliza com o intuito de operar efetivamente na vida. Relaciona-se com o acesso a sentimentos e estados emocionais pessoais, esta inteligência encontra-se mais desenvolvida em indivíduos mais introspectivos, capazes de estabelecer objetivos realistas e de formular auto imagens precisas, que optam por trabalhar independentemente, visto usarem e confiarem no seu auto compreensão para orientarem as suas ações.
Inteligência Interpessoal	Competência para compreender outras pessoas (as suas motivações, o seu modo de trabalho e como devem de agir cooperativamente com elas). São pessoas naturalmente sociáveis, amáveis e extrovertidas. Trabalham e relacionam-se bem com terceiros, sabendo avaliar, identificar-se com e reagir às suas atitudes, aos seus estados de espírito e aos seus desejos. Demonstram, portanto, excelentes aptidões para o trabalho em equipa e aprendem melhor em interação com os outros.
Inteligência Naturalista	Aptidão que permite ao sujeito manter-se em sintonia com o mundo natural, com a geografia física e com os objetos naturais. Trata-se de um sujeito que aprecia o ar livre e revela apreço e profunda compreensão pelo meio ambiente, distinguindo nele padrões, características e anomalias e a que recorre para classificar e categorizar objetos naturais e seres vivos.
Inteligência Existencial	Durante a evolução da Teoria das Inteligências Múltiplas, após estudar traços comuns ligados à espiritualidade de personagens históricas compreendeu a existência dessa nova inteligência. A Inteligência existencial carrega a habilidade de refletir sobre questões fundamentais a respeito do propósito do ser humano na Terra.

Fonte: Adaptado de Silver, Strong e Perini (2010)

Conforme Gardner, as inteligências anteriormente descritas de forma separadas, são interdependentes no seu funcionamento, posto que, o ser humano pode ter diferentes graus de inteligência, dessa forma, não seria correto afirmar que um dançarino profissional possui apenas a inteligência Corporal-Cinestésica, ou que alguém que seja defensor da natureza possua somente a inteligência naturalista. Esses tipos de inteligências não são fixos, pois as pessoas têm capacidades em vários domínios e em percentuais de potencialidades diferentes.

Nesse sentido, Antunes (2006, p. 27) corrobora afirmando a respeito do cérebro humano e as inteligências que

Não existe no cérebro humano um núcleo, um ponto ou uma área específica para esta ou aquela inteligência e, dessa maneira, quando se coloca em ação os atributos de uma ou de outra inteligência utiliza-se áreas presentes praticamente em todo o cérebro.

Ressalta-se, ainda, que a aprendizagem é um processo integrado que provoca uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende.

Nessa lógica, Mahoney e Almeida (2005, p. 26) a partir de reflexões compartilhadas sobre afetividade e processo ensino-aprendizagem ressaltam a luz da teoria de Wallon que o processo de aprendizagem

Comporta fluxos e refluxos, certezas e dúvidas; tal como o desenvolvimento é um processo em aberto, portanto sujeito a reformulações constantes. Na relação professor-aluno, o papel do professor é de mediador do conhecimento. A forma como o professor se relaciona com o aluno reflete nas relações do aluno como conhecimento e nas relações aluno-aluno. Queira ou não, o professor é um modelo, na sua forma de relacionar-se, de expressar seus valores, na forma de resolver conflitos, na forma de falar e ouvir.

Essa transformação se dá a partir da alteração de conduta do indivíduo, seja por condicionamento operante, experiência ou ambos, de uma forma razoavelmente permanente. As informações podem ser absorvidas por meio de técnicas de ensino ou até pela simples aquisição de hábitos, valores e cultura. Assim, confirmando as reflexões das autoras entende-se que esse fluxo e refluxo se assemelha ao entendimento mais simples e do pensar para entender um conteúdo mais complexo.

Refletindo-se após análise de vários materiais teóricos, compreende-se que o ato ou vontade de aprender é uma característica essencial do psiquismo humano, pois somente este possui o caráter intencional. Essa intenção de aprender é dinâmica, por estar em constante mutação na busca de informações para aprendizagem, mas também é criadora, por buscar novos métodos visando a construção da aprendizagem, o que pode ocorrer por meio da tentativa de erro e acerto que faz parte da vivência educacional e construção consciente e significativa do conhecimento.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) gerou uma ampliação na discussão das competências socioemocionais na educação, esse texto normativo indica a existência de dez competências transversais, chamadas de competências gerais, que deveriam repercutir em todos os componentes curriculares os aspectos ligados à dimensão socioemocional. Esse direcionamento por meio da BNCC ressalta o compromisso com a efetivação da educação integral a serviço do desenvolvimento pleno da pessoa para convivência em uma democracia inclusiva, na qual todas as pessoas devem ser consideradas em suas singularidades (Brasil, 2017).

No ambiente escolar existe o convívio de variadas personalidades, crenças e valores que são inerentes a cada ser humano, por essa razão torna-se imprescindível o exercício da afetividade e entendimento da emocionalidade nas

relações. Fazendo uma congruência com esse entendimento, Fontes (2019, p. 12) contribui ao afirmar que

O ideal é que se estabeleça uma relação de ensino e aprendizagem onde todos possam interagir, compartilhar e complementar diferentes ideias e posições, mas respeitando e enriquecendo o diálogo a partir da diversidade de pensamentos, sentimentos, sonhos, esperanças e trajetórias que se caracterizam.

Entende-se, portanto, que o tema das competências socioemocionais na educação se dissemina em razão do entendimento de que o papel da escola não se restringe apenas ao repasse ou transmissão de conteúdos cognitivos e instrutivos, mas, que deve haver a promoção da educação integral, que considera no seu bojo, os conteúdos intelectuais, sociais e emocionais, pois, todos são necessários para entender a complexidade do convívio na sociedade atual que se posta a cada dia, por vários motivos, cheia de desafios, dilemas e paradigmas.

Nessa perspectiva, Chabot e Chabot (2015, p. 1131) ressaltam que

Um dos papéis do educador emocionalmente inteligente consiste em estimular as competências emocionais de seus alunos. [...] O professor deve, pois, utilizar meios que permitam ao aluno sentir as coisas que aprende. Deverá então encontrar o modo de estimular seu lóbulo pré-frontal esquerdo, a fim de otimizar seu bem-estar emocional. Poderá, conseqüentemente, solicitar e estimular todas as competências emocionais do aluno.

Concorda-se com estes autores a ideia de que para efetivar a aprendizagem deve se propiciar a ativação dos cinco sentidos (olfato, paladar, visão, audição e tato), visto que, estes estão relacionados com a percepção do meio interno e externo a partir da grande variedade de sensações que são proporcionadas pelo ambiente de convivência de cada pessoa.

Nesse sentido, corrobora-se com Nemer (2020, p. 48) no entendimento de que o pilar da educação “Saber-conhecer” é tecido pelos conhecimentos acadêmicos na formação profissional e fortalecido no cotidiano da docência, visto que, o ato de ensinar resulta também em aprendizagem.

A prática docente é uma atividade que envolve diversos conhecimentos, habilidade didática e, sobretudo, a atitude de mobilizar não apenas os saberes pedagógicos, mas a vontade de transmitir tais saberes, lançando mão de técnicas, estratégias e metodologias que possam facilitar a aprendizagem. E quando falamos em saberes pedagógicos, estamos nos referindo a um conjunto de saberes plurais, oriundos de fontes diversas, que compõem o saber-conviver, o saber-ser e o saber-fazer

Todo este aprendizado dos docentes entretecido pelos conhecimentos gerados pelos pilares da educação respaldam a essência da transversalidade, que é entendida como uma forma de organizar o trabalho didático-pedagógico em que os

eixos temáticos são integrados aos componentes curriculares, às áreas de estudo, visando o fortalecimento da aprendizagem. Os quatro pilares da educação são compostos tanto por orientações cognitivas (aprender a conhecer e aprender a fazer) que abordam o processo da construção do conhecimento, quanto orientações sobre o relacionamento humano (aprender a conviver e aprender a ser) que tratam sobre o papel do cidadão e a razão de viver.

Na busca pelo desenvolvimento da dimensão social e do aprendizado completo, Delors (2010, p. 26) afirma que

À educação cabe a missão de fazer com que todos, sem exceção, façam frutificar os seus talentos e potencialidades criativas, o que implica, por parte de cada um, a capacidade de se responsabilizar pela realização do seu projeto pessoal.

Assim, o docente pode utilizar os temas transversais para tratar de problemas sociais atuais, repensando e reavivando as potencialidades de cada um e possibilitando aos alunos a reflexão que pode gerar estímulos motivacionais para que possam ampliar o olhar sobre diversos questionamentos, sob a égide do respeito e da tolerância às diferenças.

Uma educação de qualidade precisa ter suas raízes na construção de relações positivas entre todos os atores que convivem no ambiente escolar (gestores, docentes, funcionários de todas as áreas da escola, estudantes e suas famílias), por meio de uma escuta ativa que alimente uma comunicação respeitosa, promotora do estímulo de motivação para aprendizagem, isso gera um clima escolar salutar, significativo e estimulante.

A reflexão sobre o entrelaçamento existente entre as competências morais e as competências socioemocionais que envolvem simultaneamente as dimensões cognitiva, afetiva e moral em qualquer ambiente de convívio, inclusive, no ambiente de sala de aula, ressalta a importância de entender que os indivíduos quando em situações de estresse e intensificação de emoções podem ativar comportamentos problemáticos, seja pra si ou para outros.

Assim, a identificação de qual a emoção que emergiu e qual a estratégia de regulação emocional pode ser ativada pode ajudar aos envolvidos a refletir sobre as situações vivenciadas naquele momento e como solucionar mantendo as emoções equilibradas para si e também os outros. Nesse sentido, Leal e Rodrigues (2019, p. 21) relatam que

Assim como as emoções um repertório elaborado de habilidades sociais contribui para relações harmoniosas no trabalho, na vida familiar e social, e quando estimulado desde a infância, a chance de êxito é muito maior. E por estarem em desenvolvimento, as crianças precisam de apoio para que possam se conhecer emocionalmente, com o objetivo de saber entender e expressar suas emoções de maneira construtiva e assim se tornarem adultos saudáveis emocionalmente.

Logo, o desenvolvimento dessas competências mencionadas anteriormente, ocorre de forma processual ao longo de toda a vida das pessoas. Esse processo é gerado a partir da qualidade das interações com o mundo ao seu entorno de forma pessoal ou ao seu alcance por meio das mídias sociais com o uso da internet. Essa situação vivencial é impregnada de significados sociais e culturais e possibilita a construção de valores nas pessoas, assim como, a sua mobilização relacionada à complexidade do cotidiano.

Acredita-se que a aprendizagem socioemocional permeada por uma educação entretida de valores poderá ressaltar a perspectiva ética e o estímulo da empatia, principalmente, nos tempos atuais que se postam tão sensíveis no exercício diário da convivência social.

Observa-se, portanto, que a vivência das competências socioemocionais instigada pela perspectiva moral tem a possibilidade de afastar a ideia de que sua promoção possa se tornar utilitarista, pois, promover o efetivo desenvolvimento da autorregulação, autoconhecimento e habilidades sociais sem considerar o aprendizado concomitante de valores, tais como: ética, justiça, cuidado consigo e com o outro, solidariedade, pode servir de apoio para uma pessoa se tornar individualista e egocêntrica.

Isso geraria o inverso da propositura, pois, em vez de conviver de forma pacífica, a pessoa poderá ser um gerador de sofrimento a si e também às pessoas que lhe são próximas qualquer circunstância ou ambiente em razão da exarcebação do egocentrismo. Assim, ao pensar em promover uma educação para formação de um ser humano integral inter-relacionada com as competências socioemocionais no ambiente escolar deve despertar a perspectiva moral, para ter um resultado mais consistente e estruturado. No ambiente escolar as competências socioemocionais estão dentro de um movimento quem vem se fortalecendo chamado Educação Socioemocional, visto que, a escola deve ir além de transmitir conhecimentos, precisa ajudar na formação de valores, da cidadania, e da integralidade do ser humano. A respeito dessa situação Abed (2014, p.14) disserta que

A função da escola vai muito além da transmissão do conhecimento, pois é urgente e necessário fortalecer muitas e variadas competências nas nossas

crianças e jovens, que lhe possibilitem construir uma vida produtiva e feliz em uma sociedade marcada pela velocidade das mudanças. Motivação, perseverança, capacidade de trabalhar em equipe e resiliência diante de situações difíceis são algumas das habilidades socioemocionais imprescindíveis na contemporaneidade... E no futuro dos nossos alunos.

As competências socioemocionais quando vivenciadas no ambiente escolar podem ser vistas como uma ação preventiva de transtornos mentais em crianças e adolescentes. Esses transtornos podem acometer as crianças e os adolescentes em fases cada vez mais cedo, como exemplo, a ansiedade que é desenvolvida a partir de um ambiente familiar complicado, com problemas familiares percebidos pela criança ou adolescente, casos de separação que geram instabilidade emocional e financeira à família, e além disso, a agitação da vida cotidiana na qual as crianças iniciam na tenra idade o vivenciar de muitas atividades permeadas por uso exacerbado de tecnologia diariamente.

No ambiente escolar o cotidiano pode ser permeado por oscilações de humor dos vários participantes no ato de ensinar, de aprender e de conviver e, se não existir ações reguladoras poderá aflorar doenças psíquicas nesse espaço de aprendizagem. Nessa perspectiva, Albuquerque e Vasconcelos (2019, p. 56) a respeito das manifestações e dos sintomas da depressão sinalizam que

A depressão é uma doença psiquiátrica crônica que se caracteriza pela oscilação dos estados de humor e se manifesta pela demonstração de sentimento de tristeza, estado persistente de melancolia, apatia, perda de energia física e emocional, que se apresentam por manifestações de sintomas físicos, psicológicos e/ou comportamentais.

Assim, torna-se necessário entender a educação em um formato abrangente, visto que, a visão holística do ser humano dá preferência ao seu sistema completo e não apenas a uma parte dele. É importante visar além do desenvolvimento cognitivo dos estudantes, pois, a educação socioemocional a cada dia se torna necessária para prevenir os transtornos mentais ligados diretamente à saúde mental dos jovens, principalmente, no ambiente escolar.

Nesse contexto, a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2013) ressalta que a saúde mental é um estado de bem-estar no qual o indivíduo é capaz de usar suas próprias habilidades, recuperar-se do estresse rotineiro, ser produtivo e contribuir com a sua comunidade. A saúde mental implica mais que a ausência de doenças mentais, se reflete no equilíbrio psicossocial e se manifesta no corpo físico saudável, gerando, assim, segurança emocional no dia a dia.

Desta forma, o educador no exercício de sala de aula pode efetivar variadas ações pedagógicas relacionadas com as competências socioemocionais, pois, quando o estudante não externaliza suas emoções, não conseguindo refletir e nomear os sentimentos que o angustiam em sua vida, pode concentrar internamente níveis de estresse negativo, gerar tensão emocional constante, agir de forma passiva-agressiva, alimentar ansiedade e medo, ficando, assim, predisposto a manifestar algum tipo de doença mental que interferirá no seu conviver em qualquer ambiente. Essas situações emocionais podem acontecer também com os docentes e afetar tanto sua vida profissional quanto a pessoal.

Acredita-se que a partir da inserção da escuta ativa e diálogo construtivo na sala de aula, do uso de dinâmicas de grupo, jogos manuais ou digitais e brincadeiras que estimulem os estudantes a refletirem sobre suas emoções e como podem ser minimizadas as situações de crises emocionais espera-se, portanto, que esse ambiente se torne equilibrado e mais saudável.

Sobre a influência das emoções na aprendizagem dos estudantes, Fonseca (2016, p. 369) esclarece que “as emoções conferem, o suporte básico, afetivo, fundamental e necessário às funções cognitivas e executivas da aprendizagem que são responsáveis pelas formas de processamento de informação mais humanas, verbais e simbólicas”. Entende-se, portanto, que é imprescindível a construção de uma base emocional que precisa ser entremeada por palavras e ações de forma rotineira, pois, caso contrário, a aprendizagem dos estudantes, principalmente no Ensino Fundamental poderá ser comprometida.

As relações pessoais e as características de personalidades que são herdadas geneticamente dos pais ajudam na construção da identidade pessoal, mas, o exercício das competências socioemocionais nas vivências cotidianas, podem se transmutar em ponte ou barreira, gerando contato positivo ou negativo.

Portanto, entende-se que a emocionalidade pode ajudar ou atrapalhar o bom convívio em todos os ambientes nos quais as crianças e adolescentes estejam inseridas. Ter noção do conhecimento de si mesmo é algo necessário, visto que, o ser humano está em constante movimento construtivo, tentando entender o passado, vivenciar o presente e projetar o futuro. Nesse sentido, Meller e Campos (2020, p. 15) dissertam que

Cada pessoa é única. Não há ninguém igual a você no mundo. Além de diferenças físicas, os seres humanos, também apresentam, entre si, diferenças de gostos, habilidades, valores e personalidade. Dependendo de quem você é, da sua realidade socioeconômica, da sua formação, das pessoas com quem convive, você tem pela frente algumas opções de futuro

ao seu dispor. Saber quem nós somos é essencial para decidir o que queremos e o que poderemos fazer de nossa vida. Pensar em nós mesmos de forma justa, equilibrada e sem nos subestimar ou superestimar é uma tarefa que exige reflexão. Olhar para dentro de nós mesmos, analisar nossas relações pessoais e sociais, nossos sonhos, desejos e anseios não é uma tarefa muito simples, a princípio.

Corroborar-se com os autores citados anteriormente ao se entender que quando vivemos em sociedade com regras de convivência definidas e esclarecidas, o papel e as tarefas que cada participante desempenha nos variados grupos existentes tem uma significância e, por isso, interfere direta e exponencialmente na vida dos outros, propiciando a evolução das relações sociais já existentes, isso ocorre em transmissão direta de geração para geração, como se fosse a caracterização de um contrato social que pode ser transmutado a cada momento em razão das vivências.

Ao entender o lar como um espaço privado devemos também assimilar o espaço da escola como público, no qual ocorre um compartilhamento de experiências que não são nutridas por laços consanguíneos e familiares, mas sim, por laços sociais e submetidos a regras e normas comuns de conduta alinhadas por valores e atitudes. Nesse entendimento, Meller e Campos (2020, p. 104) acrescentam que

Para maioria das pessoas, além do ambiente familiar, é na escola que elas constroem novas relações sociais, conhecem e experimentam o mundo e passam a se conhecer melhor. No seu papel de instituição educadora e socializadora, a escola promove o encontro entre pessoas diferentes, com suas experiências, culturas, valores, comportamentos e modo de ser.

Desta forma, se sobressai o fato de que na escola também se aprende a conviver e esse convívio precisa ser entretido pelo exercitar da empatia, da civilidade, da resiliência, da urbanidade, da valorização da existência do outro, da escuta ativa, do falar cuidadoso e não agressivo mesmo quando as opiniões forem divergentes, do compreender o quanto as emoções ajudam e, às vezes, atrapalham na vivência em grupo. E além disso, também, aprender a conviver em ambientes multiculturais, com pessoas de diferentes formações, valores, credos, culturas, projetos e histórias de vida. Tudo isso pode ser aprendido na sala de aula independente do componente curricular que estiver sendo ministrado pelos docentes, mas isso ainda é um desafio a ser superado, pois ainda é um caminho sendo construído diariamente. O importante é deixar o diálogo fluir de forma equilibrada.

Nota-se que o desenvolvimento de competências que possibilitem a cada indivíduo se relacionar com a realidade que se posta sempre dinâmica em sua constituição primaz, que exige adaptação constante, leitura de cenários, aprendizagem contínua, o exercício do autoconhecimento e autocontrole diante de

desafios cotidianos e também abertura à mudança necessita ser iniciada nos ambientes familiares e continuado nos ambientes escolares, porque cada vez mais se torna preciso preparar as crianças e adolescentes para a vivência exitosa em uma comunidade que se posta planetária e digital, em constante transformação e que movimenta um volume exponencial de informações pelo uso intensivo de tecnologias diariamente e que inicia na mais terna idade.

A reflexão instigada sobre o desenvolver das competência no quadro 4 trata a respeito de algumas habilidades, atitudes e valores importantes para a vivência nesta configuração de mundo que estamos inseridos, posto que, essa situação afeta diretamente a construção da identidade e o comportamento de cada ser humano nas instituições sociais às quais estiver ligado, como por exemplo, a escola como lugar de aprendizagem para os estudantes e para os outros atores da comunidade escolar como ambiente de trabalho.

Quadro 4 - Desenvolvendo competências

DESENVOLVENDO COMPETÊNCIAS		
Habilidade cognitiva	Habilidade socioemocionais	Ação Ética: atitude e valores
Entender e explicar a realidade	Administrar as emoções	Respeitar os outros e os direitos humanos
Pensar de modo crítico e científico	Conhecer a si mesmo	Agir com responsabilidade e cidadania
Investigar	Demonstrar empatia	Colaborar com a sociedade
Estabelecer conclusões lógicas	Solucionar problemas	Valorizar a diversidade
Argumentar	Mediar conflitos	Ponderar as consequências
Ser criativo	Ser resiliente	Preservar o meio ambiente e promover a sustentabilidade

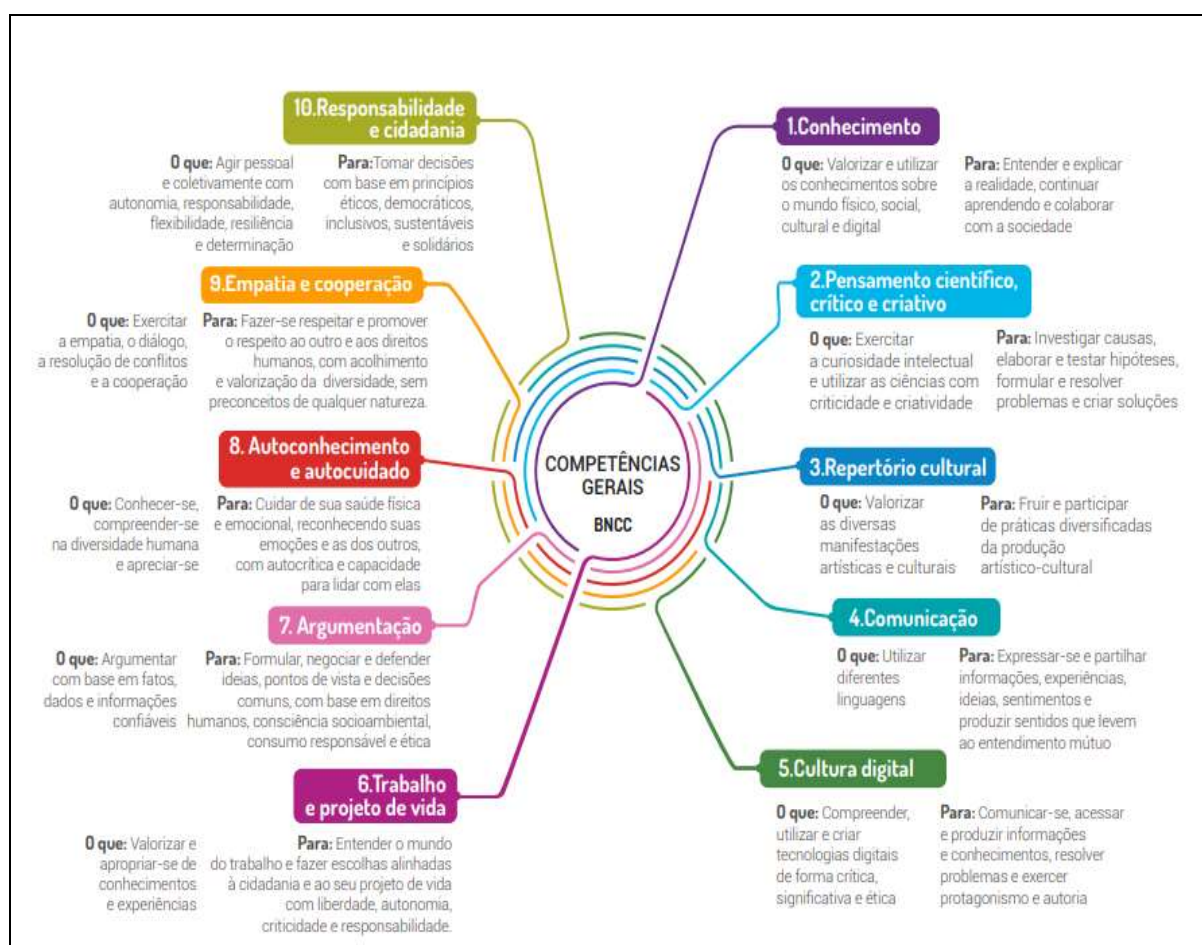
Fonte: Adaptado de Meller e Campos (2020)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é uma política pública importante na área de Educação, visto que, define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio).

No texto orientativo da BNCC (2017, p. 8), o conceito de competência é definido como “a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”.

A BNCC é orientada pelos princípios éticos traçados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e estabelece dez competências gerais (figura 4) que direcionam a educação brasileira para a formação integral dos alunos.

Figura 4 - Competências Gerais da BNCC



Fonte: Adaptado da BNCC (2017)

Observa-se na BNCC um maior alinhamento com o exercício das competências socioemocionais nas competências 8, 9 e 10, mas ao mesmo tempo, se nota a importância de todas as outras para que possa ocorrer a completude do ser humano integral, que reconhece a si e também enxerga de forma holística o seu entorno vivencial, dando sentido, assim, a sua existência neste plano terreno. Diante dessa situação, urge a necessidade de ampliar os conhecimentos a respeito da educação socioemocional (*Social Emotional Learning – SEL*).

Segundo o Colaborativo para Aprendizagem Acadêmica, Social e Emocional (CASEL), a educação socioemocional refere-se ao processo de entendimento e manejo das emoções, com empatia e pela tomada de decisão responsável. Dessa forma, é imprescindível a promoção da educação socioemocional visando o desenvolvimento das cinco áreas de competências essenciais relacionadas nos diferentes espaços de convívio dos discentes. Além disso, as competências socioemocionais estão inseridas na BNCC para guiar o aprendizado prático de crianças e jovens em relação ao desenvolvimento de atitudes e habilidades de uso cotidiano da convivência em sociedade. A BNCC recomenda a aplicação dessas

habilidades na educação desde o ensino infantil. Na BNCC (2017) o campo de experiências “O EU, o OUTRO e o NÓS”, vivenciado na Educação Infantil visa atingir os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, que serão ampliados e aprofundados posteriormente no Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Respeitar e expressar sentimentos e emoções. Atuar em grupo e demonstrar interesse em construir novas relações, respeitando a diversidade e solidarizando-se com os outros. Conhecer e respeitar regras de convívio social, manifestando respeito pelo outro.

Nesse sentido, observe no Quadro 5 os cinco campos de Competências Socioemocionais da BNCC e as possibilidades de atitudes e comportamentos a que podem ser desenvolvidos com o exercício dessas aprendizagens no ambiente familiar e na escola.

Quadro 5 – Cinco campos de Competências Socioemocionais da BNCC

Competências Socioemocionais presentes na BNCC	Objetivos	Atitudes e comportamentos a serem desenvolvidos
Autoconsciência	Ativar habilidades para entender as próprias emoções, pensamentos e valores e como eles influenciam o comportamento em todos os contextos. Isso inclui a capacidade de reconhecer os próprios pontos fortes e limitações com um senso bem fundamentado de confiança e propósito.	Autopercepção Identificação das emoções Reconhecimento dos pontos fortes Autoavaliação para reconhecer pontos fortes e fracos Autoconfiança Autoeficácia
Autogerenciamento	Estimular habilidades para gerenciar as emoções, pensamentos e comportamentos de forma eficaz em diferentes situações e para alcançar objetivos e aspirações. Isso inclui a capacidade de adiar a gratificação, gerenciar o estresse e sentir motivação e agência para atingir objetivos pessoais e coletivos.	Controle de impulsos Gestão do <i>stress</i> Autodisciplina Automotivação Definição de metas Planejamento e Organização
Conscientização social	Fomentar habilidades para entender as perspectivas e ter empatia com os outros, incluindo aqueles de diversas origens, culturas e contextos. Isso inclui a capacidade de sentir compaixão pelos outros, compreender normas históricas e sociais mais amplas de comportamento em diferentes contextos e reconhecer os recursos e apoios da família, escola e comunidade.	Tomada de perspectiva Empatia Reconhecimento da diversidade Respeito pelos Outros Compromisso Social
Habilidades de relacionamento	Despertar habilidades para estabelecer e manter relacionamentos saudáveis e de apoio e navegar efetivamente em ambientes com diversos indivíduos e grupos. Isso inclui a capacidade de se comunicar com clareza, ouvir ativamente, cooperar, trabalhar de forma colaborativa para resolver problemas e negociar conflitos de forma construtiva, navegar em ambientes com diferentes	Percepção social Comunicação Assertividade Construção de relacionamento Trabalho em equipe

	demandas e oportunidades sociais e culturais, fornece liderança e busca ou oferecer ajuda quando necessário.	
Tomada de decisão responsável	Aguçar habilidades para fazer escolhas cuidadosas e construtivas sobre comportamento pessoal e interações sociais em diversas situações. Isso inclui a capacidade de considerar padrões éticos e preocupações de segurança e avaliar os benefícios e consequências de várias ações para o bem-estar pessoal, social e coletivo.	Identificação de problemas Análise de situações Responsabilidade ética Resolução de problemas Avaliação de resultados Reflexão estruturada

Fonte: Adaptado da BNCC (2017)

O ser humano por si só, já é um ser bio-físico-psico-espírito-social e que possui várias necessidades a serem atendidas para que seu desenvolvimento ocorra com efetividade. Essas necessidades são consequências naturais de um mundo exponencialmente globalizado e tecnológico. Nessa perspectiva, é de grande importância que a comunidade escolar, formada por gestores, docentes, funcionários em geral da escola e familiares esteja sempre observando essas transições comportamentais e emocionais e se adapte a elas para que possam ajudar na formação de adultos mais conhecedores de suas emoções e aptos a encarar os desafios da vida com equilíbrio, objetividade e responsabilidade.

Antunes (2008, p. 88) em seu livro “Uma escola de excelente qualidade” nos leva a refletir sobre a importância do convívio escolar saudável ao afirmar que “A escola admirável – aquela que sonhamos trabalhar e na qual, com orgulho e entusiasmo, matriculamos nossos filhos – não é a mais rica, a mais bonita ou a mais cara. A eficiência é possível com determinação e persistência, com a firme disposição de transformar boas ideias em excelentes ações.”

Assim, entende-se que a educação de qualidade perpassa por uma escola que tenha os recursos básicos e uma equipe de educadores engajada, receptiva e em constante formação continuada, além de funcionários comprometidos e uma equipe gestora presente e atuante para que se constitua um clima de aprendizagem de conhecimentos cognitivos e socioemocionais.

O educador, a partir das suas ações pedagógicas vai construindo um cabedal de informações que estruturam seu fazer docente alinhado às dimensões técnica, política, estética e ética e por isso consegue ajudar na formação dos estudantes, principalmente no Ensino Fundamental, momento de muitas transições, em razão da passagem dos anos iniciais para os anos finais e que amplia no convívio no quantitativo de docentes e componentes curriculares.

- na dimensão técnica, que diz respeito à capacidade de lidar com os conteúdos – conceitos, comportamentos e atitudes – e à habilidade de construí-los e reconstruí-los com alunos;
- na dimensão estética, que diz respeito à presença da sensibilidade e sua orientação numa perspectiva criadora;
- na dimensão política, que diz respeito à participação na construção coletiva da sociedade e ao exercício dos direitos e deveres;
- na dimensão ética, que diz respeito às orientações da ação, fundada no princípio do respeito e da solidariedade, na direção da realização de um bem coletivo. (Rios, 2010, p. 108)

Essas dimensões ajudam a fortalecer a ação docente, a qual nutrida pelas orientações da BNCC, pela vivência das competências socioemocionais e, o exercício das múltiplas inteligências poderão servir de ponte para uma perspectiva mais positiva na educação, principalmente no Ensino Fundamental. Assim, entende-se que a escola pode se tornar um ambiente estimulador de novas maneiras de pensar, agir e conviver.

Para ter um espaço de aprendizagem que ajude na criação de um ser humano integral é preciso, que o ambiente escolar aprenda a valorizar mais os sentimentos no convívio diário, buscando respeitar as diferenças, aprendendo a lidar com os conflitos, enxergando a reversão das situações cotidianas negativas em possibilidades de reflexões da realidade concreta e consequente aprendizagem.

E, para fechar esta seção deixo a lição de vida expressada pela poetisa Cora Coralina (2006) que no seu poema “Saber viver” nos ensina que a verdadeira essência da vida está no conviver com os outros.

Não sei se a vida é curta ou longa para nós, mas sei que nada do que vivemos tem sentido, se não tocarmos o coração das pessoas. Muitas vezes basta ser: colo que acolhe, braço que envolve, palavra que conforta, silêncio que respeita, alegria que contagia, lágrima que corre, olhar que acaricia, desejo que sacia, amor que promove. E isso não é coisa de outro mundo, é o que dá sentido à vida. É o que faz com que ela não seja nem curta, nem longa demais, mas que seja intensa, verdadeira, pura enquanto durar. Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.

Nesta reflexão observamos que apesar da finitude da vida, o tempo vivido neste plano terreno deve ser utilizado para aprender e ensinar de forma amorosa, gerando sociabilidade por meio da afetividade.

Na seção seguinte apresentaremos informações sobre o uso da ludicidade no ambiente escolar e a reflexão sobre a construção de conhecimentos e aprendizagens mediados por jogos e dinâmicas de grupo como oportunidade de vivência do pilar da educação denominado “saber conviver” e como tudo isso afetam a comunicação, a dinamicidade e a fluidez das relações sociais no ambiente escolar.

4 O USO DA LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR COM A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade. Através dos outros, nos tornamos nós mesmos.”

Lev Vygotsky

A utilização de situações lúdicas, tais como: jogos, brincadeiras, dinâmicas de grupos e uso de ferramentas digitais para atividades individuais ou em grupo no ambiente da sala de aula, independente, do componente curricular a ser ministrado, tem a possibilidade de tornar a aprendizagem mais atrativa, interdisciplinar, interativa, e desafiadora, pois estimula o surgimento de sensações prazerosas que conseqüentemente se transmitem em benefícios não somente aos estudantes como também aos educadores, gerando um aprendizado mais significativo e potencializador. A respeito das funcionalidades dos ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, Bottentuit Junior e Coutinho (2008, p. 2) dissertam que

Hoje em dia temos uma gama variada de ambientes virtuais de ensino e aprendizagem com características que diferem em função dos recursos e das funcionalidades. Com os avanços tecnológicos estes ambientes virtuais tornam-se cada vez mais ricos e funcionais, embora, a questão dos custos continue a ser determinante, pois, apesar de existirem muitas plataformas, muitas delas são pagas, ou seja, exigem o pagamento de licenças para utilização.

Estes autores ressaltam o uso das ferramentas Web 2.0 que estimulam o exercício da distribuição e partilhamento de informações de forma autoral. “De acordo com essa nova filosofia, os utilizadores tornam-se também produtores da informação, distribuindo e partilhando através da internet os seus conhecimentos e ideias de forma fácil e rápida.” (Bottentuit Junior e Coutinho, 2008, p. 3).

Ressalta-se que o *Pixton*, o aplicativo apresentado nesta pesquisa, disponibiliza as funcionalidades de uma ferramenta digital 2.0, pois permite aos usuários criar personagens, que são avatares pré-definidos, ajustar suas expressões faciais e alinhamento corporal, além de escolher cenários para melhor contextualizar a HQ digital. A ferramenta possui uma interface simples e o usuário nem precisa saber desenhar, pois, sendo um espaço virtual intuitivo gera a oportunidade de deixar fluir a imaginação e a originalidade na organização dos personagens e cenários.

A BNCC (2017) sinaliza a respeito da progressão das aprendizagens essenciais do Ensino Fundamental direcionadas ao Ensino Médio e ressalta a

importância de existir uma congruência de ação e uma objetividade de articulação e define essas ações como um “conjunto das competências específicas e habilidades definidas para o Ensino Médio concorre para o desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica e está articulado às aprendizagens essenciais estabelecidas para o Ensino Fundamental anos finais”.

Nesse sentido, ressaltando a necessidade de efetivar a ação pedagógica para formação integral do ser humano, no contexto do Ensino Fundamental no texto da BNCC destacamos que a área de Linguagens informa que

Com o objetivo de consolidar, aprofundar e ampliar a formação integral, atende às finalidades dessa etapa e contribui para que os estudantes possam construir e realizar seu projeto de vida, em consonância com os princípios da justiça, da ética e da cidadania. A área de Linguagens, no Ensino Fundamental, está centrada no conhecimento, na compreensão, na exploração, na análise e na utilização das diferentes linguagens (visuais, sonoras, verbais, corporais), visando estabelecer um repertório diversificado sobre as práticas de linguagem e desenvolver o senso estético e a comunicação com o uso das tecnologias digitais. (Brasil, 2017, p. 471)

O ambiente da escola requer interação social com os colegas e os adultos. A ação pedagógica na sala de aula não deve se restringir à simples transmissão de conteúdos prontos, mas, sobretudo com a forma de alcançá-los. Assim como no conhecimento físico os conteúdos culturais e sociais exigem o questionamento da realidade pesquisada, oportunizando aos estudantes a possibilidade de criar hipóteses e modelos sobre determinadas realidades. Corroborando com essa ideia Porto (2006, p. 66) relata que

A escola defronta-se com o desafio de trazer para o seu contexto as informações presentes nas tecnologias e as próprias ferramentas tecnológicas, articulando-as com os conhecimentos escolares e propiciando a interlocução entre os indivíduos. Como consequência, disponibiliza aos sujeitos escolares um amplo leque de saberes que se trabalhado em perspectiva comunicacional, garantem transformações nas relações vivenciadas no cotidiano escolar.

Para Vygotsky (1998, p. 66) “o ato de brincar proporciona alterações das estruturas mentais, pois elas criam, representam e reproduzem muito mais do que ela vê.” No momento da brincadeira o estudante constrói novos saberes estabelecidos pela matriz curricular em uma vivência lúdica e geradora de uma aprendizagem mais fortalecida e significativa. Mas, ao fazer menção ao aprendizado, não nos referimos apenas ao ensino sistemático, pois desde muito pequenas as crianças interagem com o meio físico e social realizando uma série de aprendizados nos campos de experiências da educação infantil e, conseqüentemente, alargam os horizontes da

zona de desenvolvimento proximal e zona de desenvolvimento potencial, conforme a teoria Vygotskiana.

No ambiente escolar com foco nas competências socioemocionais a zona de desenvolvimento proximal pode ser estimulada com o uso de jogos e dinâmicas, pois os estudantes precisam interagir com seus pares e também com o docente regente da sala de aula.

Por meio dos estudos bibliográficos feitos a respeito da teoria de Vygotskiana, compreende-se que a ação educativa mediada por jogos e brincadeiras educativas entremeadas pelas competências socioemocionais tem uma importância fundamental no processo de ensino/aprendizagem, pois favorece a construção da reflexão, da autonomia e, ainda, da criatividade, o que conseqüentemente contribuirá definitivamente para a afirmação pessoal e integração social dos estudantes na sua comunidade.

Para Piaget (1998, p. 53), “os jogos são essenciais na vida da criança, pois ela se apropria daquilo que é da sua realidade em cada fase de seu desenvolvimento. As crianças aprendem em suas experimentações”. A esse respeito, identifica-se como fatores geradores de aprendizagens dos estudantes: a apropriação de normas de convívio social em razão da existência da necessidade de regulação dessa convivência; a interação dos estudantes com seus pares e com os adultos do cotidiano escolar, principalmente, com os docentes.

A geração digital necessita de instigações pedagógicas e orientações para o uso de recursos tecnológicos nas escolas permeado pelo exercício da ludicidade visando seu desenvolvimento intelectual e socioemocional.

Nessa linha de raciocínio, acredita-se que os elementos constitutivos dos jogos, tais como regras, pontuação, fases, desafios e prêmios, podem ser geradores de motivação para os estudantes, os envolvendo no processo de aprendizagem, conseqüentemente gerando um desenvolvimento global, pois, nesse caso, se torna uma oportunidade de experimentar fatores substanciais à gestão das emoções e dos papéis sociais.

O uso de jogos e dinâmicas por meio de tecnologias para estimular as competências socioemocionais na educação básica é uma realidade possível e uma reflexão necessária, pois, atualmente existem muitas novidades tecnológicas relacionadas à educação, uma variedade de softwares, aplicativos e sites que estimulam o raciocínio e a criatividade por meio da interatividade com fácil

manipulação. E, sobre esse manuseio de recursos tecnológicos digitais, Silva (2021, p. 199) corrobora afirmando que

O manuseio de recursos tecnológicos digitais requer o tratamento específico sobre o ponto de vista do domínio de habilidades para o manuseio de suas ferramentas e os efeitos são gerados para o ensino e conseqüentemente para a aprendizagem.

Considera-se que a intervenção do docente nesse processo, se bem conduzido e com as orientações adequadas, transforma a escola em espaço de informação e formação no qual a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de competências e habilidades entremeadas por procedimentos lúdicos gera uma multiplicidade de interações multidisciplinares.

Entende-se, ainda, que ao definir o uso estratégias de ensino diferenciadas na sala de aula, o docente busca transmutar a ludicidade que o ambiente digital permite, e que as vezes, passa a ideia de uma brincadeira, para um excelente material educativo de apoio pedagógico. Segundo Kishimoto (2003, p. 64), “essas estratégias metodológicas podem exercer ambas as funções, pois os jogos educacionais facilitam e estimulam a aprendizagem a partir da interação, desenvolvendo capacidades cognitivas e a coordenação motora.”

Assim, jogos como: “palavras cruzadas; bingo de palavras; dominós associativos de letras e desenhos; monta palavras; jogo da memória e a atividade de criação de Histórias em quadrinhos digital” usando aplicativos ou *sites* interativos são exemplos de possibilidades pedagógicas de interatividade com as competências e habilidades socioemocionais tanto no sentido da aprendizagem teórica do conteúdo quanto da aprendizagem de convívio interpessoal e intergrupar. Nessa perspectiva Trindade et al (2016, p. 10) afirmam que

O uso do computador e das mídias digitais auxiliam na construção do conhecimento, pois aproxima os alunos de um universo de informações e possibilidades de conhecimento rápido. Aos professores esses recursos oferecem possibilidades de aliar conteúdos obrigatórios a conhecimentos do cotidiano. Tanto os quadrinhos como a informática são mídias atualmente de fácil acesso. Por intermédio delas os alunos podem assimilar os conteúdos escolares, de forma espontânea e, por esses instrumentos eles podem ter acesso a um universo de informações, de forma lúdica e rápida, o que contribui para sua aprendizagem.

Nesta pesquisa buscamos fomentar conhecimentos sobre a utilização de histórias em quadrinhos em formato digital construídas por meio do aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais. Nos tempos atuais é importante que os docentes busquem se prepara para utilizar as tecnologias

e mídias digitais em prol da melhoria das orientações dos estudantes visando incentivar a criatividade e a aprendizagem colaborativa e cooperativa.

Percebe-se que o computador, notebooks, tablets e os celulares, ao serem utilizados no ambiente da sala de aula se transformam em um instrumento potencializador de ensino e aprendizagem. Mercado (2001), nos leva a refletir que com a expansão da internet temos que ressignificar nossas concepções perante a pesquisa nos meios escolares e, que a conectividade gerada pela internet é um versátil instrumento no processo educativo como recurso pedagógico.

Para Tajra (2000 p. 43), “com o uso da internet surge a necessidade de mudança da ação do professor. Professores abertos e inovadores podem realizar as novas mudanças de paradigmas”. Concorda-se plenamente com a autora, visto que, em um mundo globalizado e interligado por aplicativos sociais, interativos e ferramentas cada vez mais rápidas, urge a necessidade de total adaptação.

O momento pandêmico que foi vivenciado nos ambientes escolares nos anos letivos de 2020 a 2022, mostrou a importância do uso das mídias e ferramentas tecnológicas, por isso, corrobora-se com as ideias repassadas pela autora citada anteriormente, em razão, de afirmar que o contexto educacional precisa efetivar a quebra de paradigma relacionada às mídias e metodologias digitais na escola. O uso desse suporte tecnológico tornou-se indispensável.

Enfatiza-se que a vivência durante mais de dois anos em uma pandemia que se alastrou por todo o planeta e repercutiu de forma negativa na área da educação gerou várias reflexões e resultou em uma busca pela construção de práticas pedagógicas alinhadas às tecnologias gerando muitas repercussões nos currículos escolares. O processo emergencial de inserção dos recursos digitais, a efetivação de atividades via aplicativos, plataformas educacionais foi o que ajudou a minimizar as perdas educacionais ocorridas no momento pandêmico mais crítico.

No primeiro semestre de 2023, as autoridades da Organização Mundial de Saúde, finalmente, decretaram o final da vivência com a pandemia, mas, ainda existe um protocolo a ser respeitado, o qual inclui a continuação das campanhas de vacinação para eliminação da Covid-19² e suas variantes.

² Em dezembro de 2019, um surto local de pneumonia de causa inicialmente desconhecida foi detectado na cidade de Wuhan, província de Hubei, na China. Covid, sigla em inglês para Coronavirus disease (doença por coronavírus), enquanto “19” se refere ao ano de 2019, quando foram divulgados os primeiros casos publicamente pelo governo chinês no final de dezembro. Logo, Covid-19. Desde então, o coronavírus se espalhou por todas as províncias da China continental e para os demais continentes, com milhões de casos confirmados e milhares de vítimas fatais (FIOCRUZ, 2020, on-line).

A ambientação escolar já foi restabelecida com a presença de todos os atores na escola. A partir dessa situação, o convívio escolar se transmutou, e essa mudança vem do estímulo da utilização de mídias e aplicativos digitais em muitos ambientes educativos, o que neste ano se mostra sem maiores problemas, em razão da busca pelas equipes pedagógicas e docentes de formação continuada para aprendizagem e fortalecimento desses conhecimentos digitais.

De acordo com Gros (2003), os jogos, para fins educacionais, devem ter seu objetivo bem definido para o sucesso da aprendizagem, oferecendo auxílio ao conteúdo das disciplinas a serem trabalhadas ou, ainda, desenvolver habilidades que ampliem, nos alunos, as capacidades intelectual e cognitiva. Com o uso dos jogos seja digital ou não, os estudantes podem desenvolver diversas competências e ampliar sua motivação de aprender no ambiente escolar. Os jogos educacionais possuem peculiaridades e o objetivo de instruir algo a alguém. Dessa forma, a prioridade do jogo educacional não é propiciar entretenimento, e sim exercitar os objetivos pedagógicos, mas isso ocorre também de forma lúdica.

Os jogos educativos são definidos como aqueles que possuem um objetivo didático explícito e podem ser adotados ou adaptados para melhorar, apoiar ou promover os processos de aprendizagem em um contexto de aprendizagem formal ou informal. (Dondi; Moretti, 2007)

Em relação à caracterização dos jogos educacionais Prieto et al. (2005, p. 10) afirma que eles

Devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, por meio da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo.

De acordo com Lima et al. (2009), “Ao se efetivar a inserção do jogo no contexto educacional, este jogo passa a ser chamado de jogo educacional”.

Nesse sentido, Kishimoto (2003) afirma que “No campo educacional, há uma busca por conciliar a liberdade dos jogos com a orientação própria dos processos educativos.”

De acordo com Savi e Ubricht (2008, p. 86), a utilização dos jogos educacionais traz muitos benefícios ao processo de ensino e possibilita a melhoria da aprendizagem por vários fatores, dentre eles destaca-se

- **Aprendizado por descoberta:** os jogos desenvolvem a capacidade de exploração, experimentação e colaboração.
- **Coordenação motora:** diversos tipos de jogos digitais promovem o desenvolvimento da coordenação motora e de habilidades espaciais;

- **Comportamento expert:** jovens que jogam vídeo games se tornam experts no que o jogo propõe. Isso indica que jogos com desafios educacionais podem ter o potencial de tornar seus jogadores experts nos temas abordados.
- **Desenvolvimento de habilidades cognitivas:** os jogos promovem o desenvolvimento intelectual, pois o estudante necessita efetivar a elaboração de estratégias e entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam para que possa vencer os desafios propostos.
- **Efeito motivador:** ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado, os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter os participantes;
- **Experiência de novas identidades:** os jogos oferecem aos estudantes oportunidades de novas experiências de imersão em outros mundos e a vivenciar diferentes identidades, porque precisam se adaptar às características dos personagens já existentes no jogo mediado pelo docente;
- **Facilitador do aprendizado:** os jogos têm a capacidade de facilitar o ensino e a aprendizagem em vários campos de conhecimento;
- **Socialização:** os jogos podem servir como agentes de socialização à medida que aproximam os estudantes no papel de jogadores, competitivamente ou cooperativamente. (grifo nosso);

Observando os fatores citados anteriormente, conseguimos entender mais esclarecidamente a multidimensionalidade humana que é caracterizada como um modo de analisar o homem de forma multidisciplinar, considerando-o como um todo, no qual as diferentes dimensões estão inter-relacionadas e se organizam por meio dos diferentes níveis de realidade, de consciência, de percepção, de energia, de necessidades, de evolução, podemos perceber que tudo isso vivenciado internamente gera o externamento de atitudes e ações que são entretidas de características comportamentais e cognitivas que são observadas na adequação emocional que se posta necessária no desenvolvimento de relacionamentos interpessoais adequados e satisfatórios ao convívio social em qualquer grupo no qual esteja inserido.

A BNCC orienta em seu texto que as tecnologias digitais e a computação têm um significado expressivo na educação básica, pois, afeta diretamente a comunicação e conseqüentemente a dinamicidade e a fluidez das relações sociais.

A contemporaneidade é fortemente marcada pelo desenvolvimento tecnológico. Tanto a computação quanto as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes na vida de todos, não somente nos escritórios ou nas escolas, mas nos nossos bolsos, nas cozinhas, nos automóveis, nas roupas etc. Além disso, grande parte das informações produzidas pela humanidade está armazenada digitalmente. Isso denota o quanto o mundo produtivo e o cotidiano estão sendo movidos por tecnologias digitais, situação que tende a se acentuar fortemente no futuro. (Brasil, 2017, p. 473)

A utilização dos jogos no processo de aprendizagem tem a capacidade de fornecer variados estímulos para o desenvolvimento intelectual e social do aluno, a sua forma lúdica permite a expansão da imaginação e a construção do conhecimento de forma mais colaborativa, visto que, isso deve ser o foco maior da escola, gerar uma aprendizagem significativa, contextualizada e sustentável.

Conforme a teoria Piagetiana, as crianças constroem uma compreensão sofisticada das regras na fase das operações formais, isso ocorre entre os 11 e 12 anos, essa é a fase dos jogos mentais, das hipóteses e do planejamento. O jogo, nesse sentido, pode funcionar como um instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem e favorecer uma relação estreita com o exercício das múltiplas inteligências.

Existe uma constante transformação no funcionamento da sociedade ocasionada pelo passar do tempo e pela inserção de novas tecnologias. E, isso ocorre em uma velocidade exponencial, sua repercussão na forma como as pessoas se comunicam, refletem diretamente nas suas relações básicas de vivências, nas relações psicológicas, na sua relação financeira, nas relações interpessoais intergrupais. A BNCC já sinaliza que estar ativamente conectado faz parte do dinamismo cotidiano das pessoas e reflete no trabalho, posto que, a computação e tecnologias digitais, direta ou indiretamente, farão parte das futuras profissões e por isso se caracterizam como competências para o século XXI.

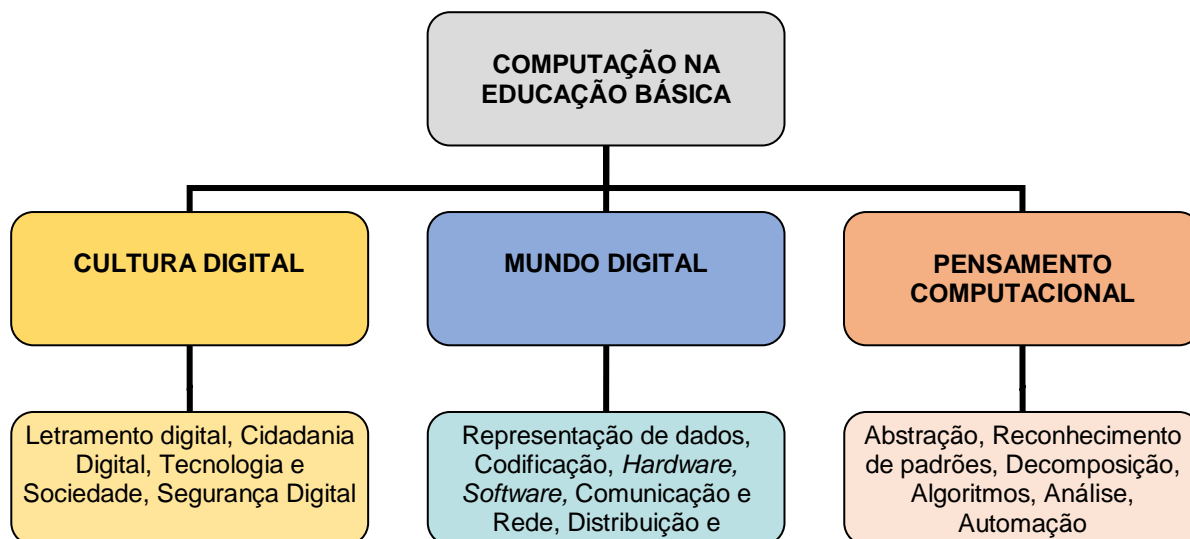
A dinamicidade e a fluidez das relações sociais – seja em nível interpessoal, seja em nível planetário – têm impactos na formação das novas gerações. É preciso garantir aos jovens aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos. (Brasil, 2017, p. 473)

No texto da BNCC existem diferentes dimensões que caracterizam a computação e as tecnologias digitais que são tematizadas, tanto no que diz respeito a conhecimentos e habilidades quanto a atitudes e valores, a citar

- **pensamento computacional:** envolve as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos;
- **mundo digital:** envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação;
- **cultura digital:** envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica. (Brasil, 2017 p. 473) (grifo nosso)

Destaca-se que essas dimensões se alinham aos objetivos de aprendizagem, se articulam com as competências gerais, competências específicas e habilidades dos diferentes componentes curriculares do Ensino Fundamental.

Figura 5 – Computação na Educação Básica conforme a BNCC



Fonte: Adaptado da Resolução nº 1- Complemento da BNCC - CNE-CEB (2022)

Como complemento à BNCC foi aprovada em 04/01/2022 a Resolução CEB 01/2022 que define as normas e dá outros encaminhamentos a respeito da Computação Básica na Educação Básica, tais como: o desenvolvimento de currículos pelas redes, formação inicial e continuada de professores, prazo de implementação e o estabelecimento de políticas.

Na figura 5 podemos observar os eixos que caracterizam a computação e as tecnologias digitais que estão normatizados no texto da Resolução CNE/CEB 01/2022 que complementa a BNCC e que são tematizados em formatos diferentes ao aplicar nas etapas da Educação Básica, adaptando os eixos, os objetos de conhecimentos e as habilidades aos anos de ensino.

Nessa linha de raciocínio, entendemos que a geração que convive atualmente na Educação Básica se posta como uma geração que vivencia os efeitos do dinamismo da cultura digital que reflete em todas as áreas da construção do conhecimento, por essa razão, urge a necessidade do reconhecimento das potencialidades das tecnologias digitais no ambiente escolar para realização de atividades variadas a serem utilizadas em todos os componentes curriculares. Na Resolução Conselho de Educação Básica - CEB 01/2022 que complementa a BNCC a respeito da normatização da computação no ambiente escolar da Educação Básica destaca sobre o uso de tecnologias computacionais que

Importante aqui o aluno identificar e refletir sobre o caminho e impactos em que a produção da tecnologia tem em nossa sociedade. Assim, espera-se que o aluno reconheça a cadeia de produção da tecnologia, seus usos no cotidiano do ser humano e os impactos no meio ambiente. (Brasil, 2022, p. 59)

Ainda no tocante à cultura digital relacionado ao objeto de conhecimento Tecnologia Digital e Sociedade, destaca-se a habilidade (EF69CO11) que orienta que o estudante deve “Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito”. (Brasil, 2022, p. 58). Isso nos faz perceber que, independentemente, do local, sempre as tecnologias devem ser usadas com responsabilidade, obedecendo os parâmetros de segurança, de forma ética, e obedecendo as leis vigentes relacionadas aos direitos autorais e de imagem. Isso se refere ao aprendizado do mundo digital.

A respeito das competências e habilidades definidas nas diferentes áreas de conhecimento observa-se que conforme a Base Nacional Comum Curricular elas permitem aos estudantes

- buscar dados e informações de forma crítica nas diferentes mídias, inclusive as sociais, analisando as vantagens do uso e da evolução da tecnologia na sociedade atual, como também seus riscos potenciais;
- apropriar-se das linguagens da cultura digital, dos novos letramentos e dos multiletramentos para explorar e produzir conteúdo em diversas mídias, ampliando as possibilidades de acesso à ciência, à tecnologia, à cultura e ao trabalho;
- usar diversas ferramentas de software e aplicativos para compreender e produzir conteúdo em diversas mídias, simular fenômenos e processos das diferentes áreas do conhecimento, e elaborar e explorar diversos registros de representação matemática;
- utilizar, propor e/ou implementar soluções (processos e produtos) envolvendo diferentes tecnologias, para identificar, analisar, modelar e solucionar problemas complexos em diversas áreas da vida cotidiana, explorando de forma efetiva o raciocínio lógico, o pensamento computacional, o espírito de investigação e a criatividade. (Brasil, 2017, p. 475)

No ambiente escolar do século XXI urge a necessidade do desenvolvimento dos conhecimentos das múltiplas linguagens da cultura digital e que seja estimulado os multiletramentos para que se amplie as possibilidades de aprendizagem, corroborando com os ideais democráticos e de inclusão defendidos pela BNCC e conseqüente exercício pleno da cidadania.

Nesse sentido, estes autores nos fazem refletir sobre as opções tecnológicas existentes para o fortalecimento do ensino ao afirmar que “Os professores têm hoje à sua disposição uma variedade de opções tecnológicas que podem promover aprendizagens mais significativas, bem como o desenvolvimento de

competências necessárias a um cidadão crítico e participativo da sociedade do conhecimento.” (Lisbôa; Bottentuit Junior; Coutinho, 2009)

Nessa linha de raciocínio, entende-se que o termo multiletramentos se refere a dois grandes aspectos da comunicação e da representação no momento educacional atual que são: a variedade de convenções de significados nas diferentes esferas da vida (cultural, social ou de domínio específico) e a multimodalidade resultante das características dos novos meios de informação e comunicação.

Aprender jogando ou utilizando *sites* que são autoexplicativos para efetivar atividades no ambiente escolar pode ser uma tarefa que exija tanto do estudante quanto do docente uma moldagem de conhecimentos e planejamentos específicos, os quais podem ser buscados nas variadas ferramentas na internet.

No *site* Q2L³ são destacados os 7 Princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos com o objetivo de ressaltar a importância de evitar situações negativas que se externam pela expressão “não deu certo”. Efetivamos uma adaptação desses princípios e enumeramos a seguir.

- 1. Analisar o fracasso como oportunidade** – entender a possibilidade de aprendizagem existente na ação de errar e acertar, em razão da continuidade de aprendizagem existente no erro.
- 2. Aprendizado pelo exercício prático** – os estudantes aprendem exercitando os conhecimentos teóricos em ações práticas, testando, construindo, reconstruindo em busca da melhoria da ação educativa.
- 3. Desafio** – necessita ser constante, visto que, os estudantes ao tentar solucionar situação complexas ativam a possibilidade de potencializar sua aprendizagem.
- 4. Exercício da ludicidade** – as experiências de ensino devem ser lúdicas, promover a criatividade e serem organizadas para efetivar a investigação e gerar a aprendizagem significativa.
- 5. Feedback constante** – a partir da análise do que conseguiu efetivar seja nas fases de um jogo ou na construção de um projeto dinâmico o estudante conseguirá ter um *feedback* do seu desenvolvimento.

³ A Q2L é uma escola pública experimental em Nova York que faz uso de metodologias baseadas em jogos para educar alunos no Ensino Fundamental e médio. Esse *site* pode ser acessado pelo link: <https://clalliance.org/institute-of-play/>. Acesso em: 22 jul.2022. O *Institute of Play* fechou em 2019, mas pode acessar o catálogo de recursos gratuitos no *site*.

6. Tudo está conectado – Os estudantes podem compartilhar seu conhecimento construído, as habilidades e competências adquiridas com outras pessoas em redes, grupos e comunidades virtuais.

7. Todos são participantes – todos os estudantes participam de forma colaborativa ativando as inteligências necessárias para efetivação da tarefa proposta no jogo ou dinâmica de grupos.

Ao efetivar a análise e adaptação para este estudo dos 7 Princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos do *site* Q2L entendemos que não é simples ou fácil mudar uma metodologia de trabalho tradicional efetivada a vários anos nos ambientes escolares, mas, importante ressaltar, que essa reflexão me faz destacar que é preciso exercitar uma mudança de ação pedagógica fortalecida pela formação continuada dos docentes e da equipe pedagógica. Garofalo (2019) afirma que “a aprendizagem criativa ajuda a engajar os alunos com o conteúdo da aula, desenvolver a resolução de problemas e construir conhecimento de forma ativa.”

Nesse sentido, entende-se que a instituição escolar como ambiente de múltiplas aprendizagens deve sempre buscar fomentar novas oportunidades de formação educativa para seus estudantes inserindo-os nessas novas realidades, nas quais encontram-se as chamadas competências do século XXI, visando fortalecer essas crianças e jovens para o enfrentamento dos inúmeros desafios contemporâneos, seja nos âmbitos cognitivos, pessoais ou sociais.

Assim, o uso de procedimentos de ensino diferenciados, a gameificação, uso de dinâmicas, utilização de jogos e aplicativos em atividades em grupo para estimular vivências de ensino e aprendizagem podem ser um aliado no contexto escolar, pois, poderá manter os alunos focados na ação orientada e construtores ativos da sua própria aprendizagem.

Nesse contexto, as dinâmicas de grupo podem ser entendidas como uma oportunidade de vivência do pilar da educação denominado “saber conviver” no ambiente escolar. Existem variadas dinâmicas de grupo estruturadas para o contexto específico das aulas e que podem ser adaptadas às infinitas possibilidades de ensino desde a ação *maker* de construir algo em dupla ou grupo de forma manual ou digital, até a reflexão em dupla ou grupo sobre determinada temática.

O trabalho grupal favorece o exercício do autoconhecimento e auto-gestão, pois, quebra barreiras de comunicações e faz as pessoas envolvidas interagirem de forma positiva ou negativa. Nesse caso, se torna importante a figura do professor mediador/orientador que vai mediando as possibilidades de conflito de forma

equilibrada. A respeito da complexidade da convivência e das possibilidades de aplicações da dinâmica de grupo para relações humana, Dias e Silva Neto (2012, p. 22) constatam que

Para entendermos isso, de que somos participantes do grande grupo humano, que operamos dinâmicas para o aprofundamento de nossas relações, apresentamos as suas diversas aplicações. São elas que nos revelam o outro e este, um pouco mais sobre nossas singularidades. É um aprendizado de nos apoderarmos de nossas potencialidades para a plena aplicação. De fato, um pouco de tudo que cremos ausente em nós ou presente demais esconde-se e/ou no outro se apresenta; portanto, as dinâmicas se nos fazem apresentarmos e nos acolhermos como seres gregários, sociais, complexos, a descobrirmo-nos mais humanos.

As dinâmicas de grupo, podem ser planejadas para gerar a autonomia e o exercício do processo decisório dos envolvidos, propiciar a formação de liderança, orientar para definição e cumprimento de prazos, metas e objetivos e ainda ajuda a desenvolver a capacidade de efetivar a distribuição de tarefas entre os componentes do grupo no momento da vivência da ação colaborativa na aula de qualquer componente curricular. Assim, destaca-se que as atividades em dinâmicas grupais com foco nas competências socioemocionais possibilitam uma vivência educativa que pode ajudar no desenvolvimento educacional dos estudantes e conseqüentemente sua melhoria como pessoa.

Desta forma, compreende-se que o processo de aprendizagem é contínuo e ocorre de forma gradativa e integrativa no sujeito. E nesse sentido, quanto à utilização das técnicas de dinâmicas de grupo no processo de ensino, Batllori (2006, p.16) comenta que

É dever dos educadores colocar ao alcance das crianças um leque variado de jogos para que possa acontecer esse crescimento harmônico, já que, se é certo que o jogo deveria ser livre e espontâneo, dificilmente ele poderá acontecer se não for conhecido, se não tiver o material adequado ou se as circunstâncias forem adversas para o seu desenvolvimento. É evidente que o jogo ajuda no desenvolvimento físico infantil, pois a maioria das atividades lúdicas tem um importante componente motriz. Mas, também pode ter uma vertente mental, social, que é trabalhada com as vivências, que caracteriza a outra vertente das dinâmicas de grupo.

Nessa perspectiva, podemos refletir que as técnicas de dinâmica de grupo podem ser entendidas como recursos motivacionais da aprendizagem e caracterizadas como um excelente meio que permite o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o aluno perceba. Que elas constituem, ainda, um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar sentimentos, tais como: alegria autoestima, autoconhecimento,

solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, auto aceitação, tolerância, concentração e muitos outros tão necessários à formação do educando de estruturada e global, como realmente deve ser.

Todas as vivências, mesmo aquelas que exercitam habilidades específicas, são potencialmente socializadoras, pois colocam os participantes em situação de troca recíproca de conhecimentos e sentimentos. Entende-se que a socialização humana é o princípio básico de toda aprendizagem, nela estão inseridos os processos dinamizadores da inteligência e memória proveniente da convivência com os outros.

A respeito da participação em grupos como manifestação social, Dias e Silva Neto (2012, 86) ressaltam que

A participação no grupo se constitui como um momento do sujeito afiliar-se ao outro ou outros, enquanto parte essencial de um grupo, manifestação social humana, que apresenta diferentes movimentos e que estabelece o que chamamos dinâmica grupal. Esta experiência está muitas vezes relacionada ao desejo singular de estar presente, à necessidade, ao simples interesse descomprometido, ao momento político e social vivenciado pelos membros do grupo. Sendo assim, a efetiva participação pode-se dar por motivos diversos.

Em nossa abordagem ao utilizar técnicas de dinâmicas de grupo, reconhecemos a influência de Kurt Lewin e Moreno, que tratam em seus trabalhos teóricos sobre como as dinâmicas grupais auxiliam no diagnóstico, na avaliação e no desenvolvimento de grupos. O objetivo do trabalho com grupos é promover algum tipo de mudança comportamental. Importante compreender que fazemos parte do grupo humano, chamado humanidade, que vivenciamos dinâmicas para o aprofundamento de nossas relações que nessa reorganização constante vão possibilitando a revelação das nossas singularidades.

No ambiente da sala de aula as dinâmicas de grupo se caracterizam por técnicas que envolvem a formação de duplas, de grupos de estudo ou equipes de trabalho e permite que os estudantes pratiquem o sentido grupal. Na sala de aula o docente deve permitir que definam de forma autônoma em qual grupo de estudo vão participar, definir os prazos, metas e objetivos, além de desenvolver a competência de distribuir tarefas entre os membros.

Na sala de aula quando o docente utiliza atividades como as dinâmicas de grupo está visando o desenvolvimento de várias características que podem ajudar na socialização e equilíbrio das atitudes cognitivas, afetivas, sociais e comportamentais. Nesse sentido, Dias e Silva Neto (2012, p. 25) afirmam que

Dinâmicas grupais podem e devem ser realizadas pra o desenvolvimento da autonomia, promover o crescimento, humanizar e gerar capacidade de foco

no universo de acontecimentos múltiplos. As ações empreendedoras surgem da capacidade de escolha, de planejamento e tomada de decisão. A realidade humana não é feita de coisas, mas de pessoas com variantes situações psicológicas que interferem diretamente no modo de vida.

Entende-se que o trabalho com dinâmicas de grupo é importante para o desenvolvimento da subjetividade dos participantes, pois sempre propicia uma reflexão que fortalece as forças emocionais internas e movimenta o ambiente social no qual está inserido. Os conhecimentos científicos da Psicologia buscam entender o homem no mundo e suas relações, as suas cicatrizes emocionais que interfere em suas vivências e estimulam o seu desenvolvimento a partir da subjetividade humana. Sobre essa subjetividade, Bock (1999, p. 7) destaca

Nossa matéria prima, portanto, é o homem em todas as suas expressões, as visíveis (nosso comportamento) e as invisíveis (nossos sentimentos), as singulares (porque somos o que somos) e as genéricas (porque somos todos assim) – o homem – corpo, homem afeto, homem-ação e tudo isso está sintetizado no termo subjetividade.

A aprendizagem da convivência no ambiente escolar é fundamental para o desenvolvimento humano. Nessa perspectiva, sobre os recursos materiais utilizados na dinâmica de grupo Dias e Silva Neto (2012, p. 37) ressalta que

Quanto aos recursos materiais utilizados na dinâmica de grupo, de qualquer ordem, desde pequenas caixas de papelão até outros objetos materiais mais elaborados, permitem estímulos visuais, sinestésicos, sensíveis que, como recurso auxiliar, promovendo dinâmicas de envolvimento, propiciando jogos interativos onde o objeto é mediador simbólico. O estímulo causado por sonoridades, música, atuações interventivas mixada, sonoplastias, despertam no participante como que uma sensação antecipada do que vem a seguir, promovendo objetivações e simultaneamente expectativas com respostas mediadas ligadas ao grupo. Os fatores estimulantes como o contar histórias, promover a desaceleração com relaxamentos, improvisações, dramatizações se compõem como um conjunto fundamental das ações.

Observa-se que a dinâmica de grupo quando utilizada em um processo de ensino e aprendizagem tem objetivos específicos e delimitados. Considera-se a dinâmica de grupo uma técnica que atualmente é muito agradável de ser aplicada e produtiva para o processo ensino-aprendizagem quando coordenada de forma estruturada, com planejamento adequado e aplicada para gerar uma reflexão pelas pessoas envolvidas ao final. Vista como uma variação simplificada das vivências sócio dramáticas, a dinâmica de grupo foi sugerida por Jacob Levy Moreno em 1925. Psiquiatra romeno, de origem judaica que estudou Medicina em Viena e dedicou-se aos estudos psicodramáticos.

Sobre a contribuição de seus estudos para as dinâmicas de grupo Militão (2000, p. 22) afirma que

Moreno volta-se para os problemas das relações profundas, verdadeiras, significativas entre os seres humanos, enfatizando a relação afetiva, viva de compreensão e comunicação completas, nos dois sentidos, baseadas na empatia entre o EU e o OUTRO.

Segundo Moreno (2014), para se conhecer a dinâmica de um grupo é importante determinar antes a sociometria desse grupo: as características das pessoas que o compõem, o peso (importância) de cada membro, bem como a rede de interrelações (o nível de afetividade). Essas atividades lúdicas, nas quais, ao participar, o estudante pode demonstrar suas variadas competências e habilidades, talentos e características, principalmente as comportamentais entretidas de emocionalidade possibilita a observação de características como a comunicabilidade, a iniciativa, a motivação, a liderança e capacidade de conciliação, a criatividade, o comportamento em grupo e, o trato com as diferenças.

A respeito da denominação das dinâmicas Militão (2000, p. 33) assinala que “toda atividade que se desenvolve com um grupo, que objetiva integrar, desinibir, divertir, refletir, aprender, apresentar, promover o conhecimento, incitar à aprendizagem, competir e aquecer pode ser considerada dinâmica”. Assim, entende-se que a orientação da ação pedagógica a ser efetivada em equipe de estudantes para uso do aplicativo *Pixton* para construir HQs proposta no produto final da pesquisa possa ser caracterizada como uma dinâmica de grupo alinhada com partes organizativas de um jogo digital, pois o estudante precisa seguir algumas orientações /regras para que consiga efetivar com êxito a construção nas HQs digitais.

Para que a aprendizagem possa ocorrer em qualquer tipo de grupo (escolar, de reflexão, trabalho, etc.), o educador conta com várias técnicas que fazem parte de uma nova forma de educação. Anteriormente, na metodologia clássica, a ação era centrada no professor, detentor de todo o saber; já na metodologia participativa emancipatória é permitido que o aluno participe ativamente do processo de aprendizagem, estando livre para expressar suas opiniões e ideias. Esta postura ativa do estudante diante do grupo promove sua emancipação, já que permite a aquisição da autoconfiança, saindo da posição de mero receptor de informações e repetidor de ações.

Além disso, essa nova situação permite que os membros de um grupo se conheçam dentro de um clima permeado por descontração, imbricado por um grande número de ideias e que estabeleçam um relacionamento mais vivo e cheio de energia humana. Diante disso, os problemas e expectativas do grupo podem ser expressos e

captados pelo educador que pode facilitar a quebra das percepções descontextualizadas e das barreiras comunicacionais gerando, assim, mais aprendizagens a partir da reflexão em grupo orientado.

No exercício de aprendizagem com trabalhos em grupo, as pessoas têm a possibilidade de deixar que o processo de comunicação que as envolve seja mais fluído, pois, tendem, muitas vezes, a torná-las mais espontâneas e colaborativas. O ser humano é extremamente complexo, por isso, o uso de diferentes instrumentos nos processos de ensino e aprendizagem, possibilitam maior segurança aos educadores no desempenho de sua função que, além de educacional é social.

Partindo do princípio de que o indivíduo é um ser social, entende-se que a sua coexistência tem estrutura focal nas relações humanas. Algumas vezes é preciso observar o dinamismo existente nesse grupo que vivencia a sala de aula, e assim, entender se esse comportamento grupal pode ser produtivo.

Seja qual for a ferramenta de ensino a ser utilizada no ambiente escolar, esta terá sempre uma grande possibilidade de gerar experiência significativa de aprendizagem se for bem planejada e adequada aos direitos de aprendizagem de cada etapa de ensino. Concorda-se com os autores Lisboa, Bottentuit Junior e Coutinho (2009, p. 2) que pesquisaram sobre as tecnologias de informação e comunicação com a utilização de desenho em quadrinhos *on line* em contexto educativo quando afirmam

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) são poderosas ferramentas no processo de ensino e aprendizagem que podem favorecer experiências ricas e diversificadas. A Internet constitui-se, hoje, como uma das tecnologias mais importantes, pois consegue integrar inúmeros recursos Multimidiático num só ambiente. Estes recursos são texto, som, imagem, animação, que, quando combinados, tornam as aulas mais motivantes, podendo estimular os diferentes estilos de aprendizagem.

Nessa perspectiva, entende-se que as mudanças na interface da internet e o aparecimento de novos jogos e aplicativos utilizados como recursos Multimidiático direcionados à educação precisam de mais oportunidade de formação continuada aos docentes, para que, possam levar esses conhecimentos ligados à cultura digital para as aulas de todos os componentes curriculares.

Na próxima seção abordaremos sobre a potencialidade das histórias em quadrinhos como gênero textual e o ensino das competências socioemocionais no Ensino Fundamental anos finais.

5 A POTENCIALIDADE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNERO TEXTUAL

“Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas.”

Nestor Canclini

As histórias em quadrinhos (HQ) se enquadram como textos literários de entretenimento. Esse gênero textual é usado para criar e contar histórias com a ajuda de imagens contendo ou não textos, o que facilita a compreensão do leitor e dinamiza a construção desse tipo de texto pelos estudantes nas aulas.

Normalmente as HQs apresentam uma linguagem mista, pois, são formadas de pequenos diálogos estruturados em uma sequência de imagens verbais e não verbais combinadas, ou apenas de imagens, que em algumas situações pode ocorrer um monólogo sendo vivenciado por um personagem durante a HQ tratando de uma temática específica, mas esse monólogo poderá ter uma amplitude de suporte gráfico para dar sentido ao enredo criado para que o leitor possa se apropriar da história apresentada. Isto ocorre em razão do leitor de HQ se caracterizar, basicamente, como um coautor da história, pois interpreta os personagens e as situações descritas ou narradas nas historinhas.

Eisner (2010, p. 2) nos faz refletir sobre as habilidades interpretativas visuais e verbais exercidas pelo leitor ao manusear uma história em quadrinhos devido a sobreposição das imagens com as palavras e destaca que

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavras e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Concorda-se com o Eisner quando trata da percepção estética, visto que, a compreensão de uma imagem requer uma interação entre autor e leitor, pois tanto a construção quanto a leitura de história em quadrinhos requerem a evocação de imagens armazenadas na mente de ambas as partes. Esse compartilhamento construtivo de ideias e experiências pode ser comunicado com o uso de palavras e recursos ou a partir da ausência total de diálogo, visando reforçar o exercício da mente na rememoração de experiências cotidianas.

A Unidade Curricular Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas, material de apoio à ação docente, é um documento da Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação do Estado de Pernambuco, que propõe ao docente, trabalhar com os estudantes as múltiplas linguagens e os multiletramentos ressalta no seu bojo que

A perspectiva de que a multimodalidade é um elemento constitutivo dos gêneros, fortalece a ideia que as HQs, por possuírem uma linguagem própria, dispõem de recursos expressivos para apoiar outros gêneros gerados pela forma particular de produzir sua linguagem. Assim os modos (imagem, escrita, som, música, linhas, cores, tamanho, ângulos, entonação, ritmos, efeitos visuais, melodia etc.) são realizados, produzindo efeitos de sentido que seduzem o leitor. As combinações entre os modos é que a deixam multimodal. As possibilidades de arranjos relacionados com outros elementos linguísticos que criam sentidos. Muitas ferramentas usadas na escola para desenvolver a compreensão de textos, ao invés de atrair os estudantes para a leitura, acabam os afastando. O gênero quadrinhos possibilita aos professores a superação dessa árdua tarefa de trabalhar o texto e suas diversas linguagens. (Pernambuco, 2022)

A respeito da multimodalidade encontradas nas HQs, Marcuschi (2008, p. 80) afirma que é um “Evento construído numa orientação multissistema, ou seja, envolve tanto aspectos linguísticos como não linguísticos no seu processamento”. Por esta definição observa-se que este autor, instiga a possibilidade de se perceber a dimensão do texto diante dos diversos contextos sociais, além disso, destaca que os quadrinhos combinam recursos semióticos que ajudam o estudante no desenvolvimento de habilidades de leitura para além do entendimento da linguagem verbal, exercitando, assim, os multiletramentos.

Ressalta-se que os modos chamados de desenhos, tipografia, balões ou semioses nas produções dos textos apresentados nos quadrinhos são relacionados pela “multimodalidade ou multissemiótica dos textos contemporâneos, que exigem multiletramentos” (ROJO, 2012, p.19).

De acordo, com este autor nas produções textuais contemporâneas relacionadas às histórias em quadrinhos se entremeiam a multimodalidade e os multiletramentos. De acordo com Iannone e Iannone (1995, p. 21) as HQs podem ser entendidas conceitualmente como





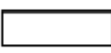





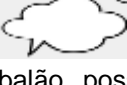

[...] a melhor definição para as histórias em quadrinhos está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto.

As histórias em quadrinhos apresentam os elementos básicos de uma narrativa (enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho), nelas utiliza-se balões de formas e tipos variados que servem de suporte para os diálogos dos personagens ou para que eles mostrem suas ideias, pois utiliza a linguagem verbal e não-verbal.

Também são usados com frequência recursos expressivos como onomatópeias, letras de tipos diferentes e sinais de pontuação.

Nessas histórias os balões devem ser entendidos como representação de fala ou pensamentos dos personagens nos quadrinhos, seja nas HQ desenhada ou digital. Além disso, o formato desses balões transmite intenções distintas, conforme observamos as figuras no quadro 6.

Quadro 6 - Balões utilizados para montagem de histórias em quadrinho

  <p>Balão Fala: Possui o formato oval e um rabicho indicando onde está saindo o som que fica próximo a boca do personagem.</p>	 <p>Balão de fala multipla: Quando várias pessoas estão falando ao mesmo tempo. Nesse caso, o balão possui mais de um rabicho e fica direcionado ao grupo que está se expressando no momento.</p>
 <p>Balão de Sussurro: Balão feito com linhas pontilhadas.</p>	 <p>Balão narrador: Não possui rabicho e não tem direcionamento a nenhuma personagem específico. Utilizado para gerar informações extras a história. O narrador pode colocar trechos específicos conforme sua vontade.</p>
 <p>Balão Grito: Quando um personagem está gritando, o balão passa a ter várias pontas de formatos variados e o rabicho em linha reta. Pode expressar raiva.</p>	 <p>Balão Pensamento: Balão em formato de nuvem e usado apenas para mostrar os pensamentos dos personagens.</p>
 <p>Balão com fala eletrônica: Quando o balão tem formato em linha simples e ponta em forma de raios. Usado para sons de radios, TV, telefone, Robos.</p>	 <p>Balão Frio: Quando o balão tem formato em linha e ponta escorridas. Pode ser usado para expressar frieza ao falar.</p>
 <p>Balão com expressão de medo: Quando o balão tem linha interiça e com pontas direcional em formato igual.</p>	 <p>Balão de fala estridente: Quando o balão possui o formato de nuvem e seta de formato convencional.</p>
	

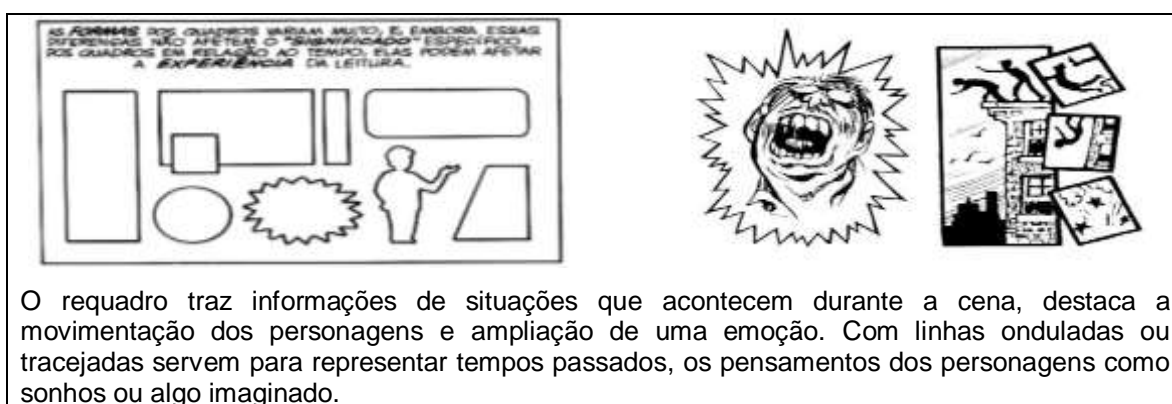
Fonte: quadro adaptado pela autora a partir de figuras do Google (2022)

Observa-se que os quadrinhos, são formados por dois códigos de signos: a imagem e a linguagem escrita. As imagens apoiam o texto e dão aos alunos pistas contextuais para o significado da palavra. Uma HQ tem características próprias que ajudam a diferenciá-las de ilustrações comuns, tais como o enquadramento da fala que é vivenciado pela utilização do balão que busca captar e dar visibilidade a um elemento que não pertence ao mundo material, ou seja, é fluido: o som. A respeito disso, Eisner (2010, p. 24) corrobora ressaltando que

A disposição dos balões que cercam a fala, a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. (...) Dentro do balão, letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e do personagem que fala.

As HQs possuem características que podem ser identificadas facilmente, tais como: Quadro ou Requadro que é a moldura da história em quadrinhos, visto que, dentro dela se desenha uma cena. Observe o quadro 7 que nos mostra uma explicação sobre quadro e requadro.

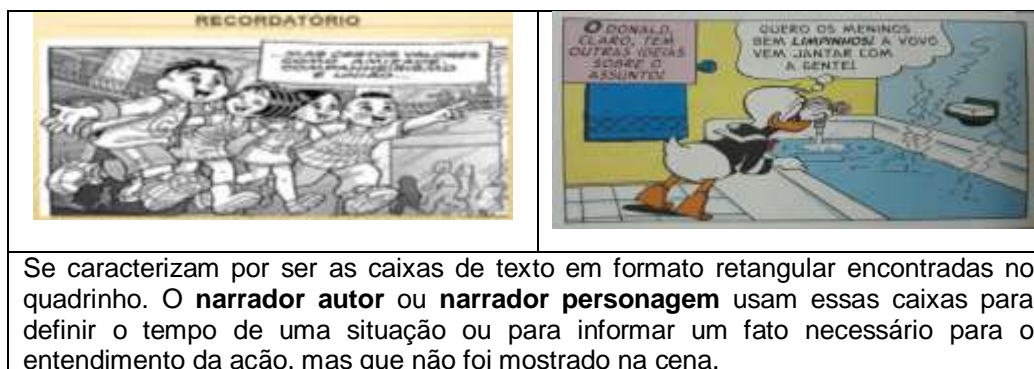
Quadro 7 - Exemplo de quadro e requadro utilizado na HQ



Fonte: Adaptado a partir de figuras de McCloud (1995)

No momento de estruturar a HQ os requadros podem ter as mais diversas aparências ou nem existir. Por exemplo, o traçado denteado pode expressar uma ação de tensão com explosão emocional e sonoridade áspera. Assim, compreende-se que as variações existentes na criação do traçado do requadro são delimitadas pelas exigências da narrativa e pelas dimensões da página.

Quadro 8 - Exemplo de Recordatório ou legenda utilizado na HQ



Fonte: quadro adaptado pela autora a partir de figuras do slideplayer (2022)

Nas HQs o recordatório são os painéis sem rabicho e que estão dentro dos quadrinhos e são usados pelo narrador para tratar de alguma informação não visível no quadro e, por isso, ajudam o leitor a entender o contexto. (ver quadro 8)

As onomatopéias representam sons de objetos ou barulhos e quando são colocadas dentro dos balões passam a representar emissão de sons produzidos pelas pessoas ou animais. (ver quadro 9)

Quadro 9 - Exemplos de Onomatopéias utilizadas na HQ

<p>COISA QUEBRANDO CRÁSI!</p> <p>TIRO BANG!</p> <p>BATENDO EM ALGO TUM!</p> <p>SOCO SOCI!</p> <p>PINGO PING!</p> <p>BATENDO NA MADEIRA OU EM UMA PORTA TOC! TOC!</p> <p>BARULHO DE MOLA TÓING!</p> <p>BEIJO CHILAC!</p> <p>RAPIDEZ VUPT!</p> <p>CAMPAINHA DLN! DÓN!</p> <p>CHUVA, TROVÕES CABRUM!</p>	
<p>As onomatopéias representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos e podem ser utilizadas nos balões ou fora deles.</p>	

Fonte: Quadro adaptado pela autora a partir de figuras do ecokidsecoteens (2022)

Ressalta-se, portanto, que o uso das onomatopéias varia de autor para autor, de acordo com a proposta definida para montagem do enredo, definição de cenário e comunicação dos personagens.

O elemento comunicativo Linhas Cinéticas são os riscos que indicam movimentos, podem representar a si mesmo ou o contorno do objeto. Essas linhas servem para dinamizar a narrativa, dando a ideia de luminosidade ou criar um relevo. Resumindo, é um elemento comunicativo muito usado nas histórias em quadrinhos desenhadas ou digitais. (ver quadro 10)

Quadro 10 - Exemplos de Linhas Cinéticas utilizadas na HQ da turma da Mônica

<p>LINHAS CINÉTICAS</p> 	<p>LINHAS CINÉTICAS</p> 
<p>No quadrinho as ações podem ser reforçadas com a utilização de um recurso chamado de linhas cinéticas, que são linhas desenhadas para indicar a trajetória desenvolvida pelo personagem.</p>	

Fonte: quadro adaptado pela autora a partir de figuras do slideplayer (2022)

Metáforas visuais ocorre quando uma imagem indica um sentimento ou um acontecimento. Essa imagem pode se associar a um conceito diferente de seu

significado original. Como podemos observar exemplos mostrados no quadro 11, os quais mostram nas cenas: um coração ao redor do personagem como sinal de paixão e amor; notas musicais indicando um assovio, corações ao redor da cabeça.

Quadro 11 - Exemplos de Metáforas visuais utilizadas na HQ da Mônica



Fonte: quadro adaptado pela autora a partir de figuras do *slideplayer* (2022)

Na construção dos quadrinhos o autor deve entender sobre a função primordial da perspectiva que fará o leitor buscar no plano narrativo os elementos da ação dramática e o emergir da emocionalidade vivenciada na história que está sendo construída. Assim, o formato do quadrinho combinados com a perspectiva provocam várias sensações no leitor. Nesse sentido, entende-se que deve haver uma preocupação do autor da HQ com a perspectiva e o realismo imbricados com a experiência da vivência cotidiana. Eisner (2010, p. 92) sobre a função da perspectiva e o propósito da orientação do leitor ressalta que

Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento- ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente.

Monfardini e Grazinolin (2012) ressaltam que os Estados Unidos foram os pioneiros na criação de histórias em quadrinhos de caráter educacional, com a criação, por exemplo, das revistas *True Comics*, *Real Life*, *Picture Stories from American History* entre outras, editadas durante a década de 1940, que traziam histórias sobre os alguns personagens famosos da história e da literatura. Essas publicações tentavam aproximar, cada vez mais, os quadrinhos das grandes obras literárias, e, conseqüentemente, tornavam-se ferramentas bastante eficientes para transmissão de conteúdos pedagógico-curriculares.

Entende-se que as Histórias em Quadrinhos têm potencialidades para melhorar as habilidades da leitura, compreensão, imaginação, pesquisa e até a convivência em sala de aula, e por essa razão podem se transformar numa ferramenta a ser utilizada na sala de aula com possibilidade de êxito.

Barbosa et al (2012, p. 20) trata sobre o aproveitamento nas aulas das histórias em quadrinho e sua forma de utilização em materiais didáticos

A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram explicados por um texto escrito. Nesse momento, as HQs apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda se temia que sua inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos, muitas vezes, inclusive, por solicitação das próprias editoras, começaram a incluir os quadrinhos com mais frequência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar.

Destaca-se que no plano pedagógico, os quadrinhos podem propiciar experiências narrativas desde o início do aprendizado, fazendo com que os alunos adquiram uma nova linguagem para comunicar suas ideias e suas reflexões. As crianças e os adolescentes conseguem entender a história do começo ao final, compreendem seu enredo, seus personagens, a noção de tempo e espaço, sem necessidade de palavras sofisticadas e habilidades de decodificação.

Nos quadrinhos as imagens apoiam o texto e dão aos estudantes as pistas contextuais para o significado da palavra, por isso, eles atuam como uma espécie de sustentação para o conhecimento do estudante quando está estudando este gênero textual. Nessa perspectiva Luyten (2011, p. 6) afirma que

As Histórias em Quadrinhos na sala de aula também motivam os alunos relutantes ao aprendizado e à leitura. Elas os envolvem num formato literário que eles conhecem. E também as HQs “falam” com eles de uma forma que entendem e, melhor do que isto, se identificam. Mesmo para os alunos que já estão com o hábito de leitura formado, os quadrinhos dão a oportunidade de ler um material que combina a imagem com texto para expressar simbolismos, pontos de vista, drama, humor, sátira, tudo isto num só texto.

A prática da arte sequencial nas HQs se baseia no emprego imaginativo de conhecimentos científicos, linguísticos e literários, assim, como o talento para desenhar ou manusear ferramentas de desenho sejam lápis e papel ou um *notebook* conectado aos aplicativos via internet. Alinhado a isso, existe uma diversidade de disciplinas entrelaçadas fortalecendo a construção de uma história em quadrinhos. Para melhor entendimento desta afirmativa, utilizaremos a figura 6 que traz um quadro criado por Eisner (2010, p. 159) mostrando as disciplinas envolvidas na criação de uma HQ.

Figura 6 – Grupo de disciplinas envolvidas na construção de uma HQ



Fonte: Eisner (2010)

Nessa perspectiva, observa-se que cada uma dessas disciplinas possui sua própria estruturação, mas, também, se encadeiam para formar um todo que dar sustentação ao desenvolvimento das técnicas da narrativa e do enredo dessa forma artística que reflete a vivência humana. A respeito da linguagem utilizada nos quadrinhos chamada de arte sequencial, Lovetro (2011, p. 11) disserta que

Essa linguagem criada no início de nossa civilização é hoje chamada de quadrinhos ou arte sequencial. E, por incrível que pareça, é a linguagem também do século 21. A linguagem dos balões dos quadrinhos é tão coloquial e econômica como a do *twitter* e seus 140 caracteres. Isso sem contar a força visual que vem, a cada ano, sendo preponderante e necessária na comunicação moderna.

Nesse sentido, entende-se que há diversas maneiras e formatos de se criar e usar os quadrinhos. No ambiente digital a disposição dos quadrinhos e a composição das cenas se assemelham às regras da reprodução em desenho no papel. Assim, observa-se que os pré-requisitos fundamentais da arte sequencial continuam os mesmos, que conforme, Eisner (2010) são: **narrativa** na qual a história deve obedecer às convenções de leitura comuns aos leitores; **composição** que orienta que os quadrinhos e grupos de quadrinhos devem ser criados para propósitos narrativos; **personagens** que precisa ter uma caracterização convincente dos atores da história e **talento** que pode ser entendido pela capacidade de execução dos elementos envolvidos.

Luyten (2011) em seu artigo “Quadrinhos na sala de aula” ressalta que os quadrinhos podem ser tema de debates no ambiente escolar, a partir do exercício da

oralidade e da escrita e pode se tornar um instrumento projetivo para a identificação do leitor-personagem e esclarece que

1. **Uso de quadrinhos como tema de discussões** - A partir de uma reflexão sobre os conteúdos, fazer uma abordagem histórica. Neste sentido, a partir de características dominantes da personalidade pode-se efetuar, também, um juízo crítico de valores que propicia debates como a violência, a tolerância, etc.
2. **Uso de quadrinhos na linguagem escrita e oral** - As HQs podem estimular muitos exercícios de linguagem escrita e oral, sendo um excelente incentivo para as criações literárias e artísticas dos estudantes.
3. **Análise de conteúdo** - Análise das personagens a partir de heróis ou vilões no seu aspecto físico em combinação com o psicológico. Os alunos podem verificar o tipo de vocabulário que os desenhistas empregam, quais os sentimentos que despertam no leitor, como reagem às situações que enfrentam – como coragem, medo, amor, covardia, etc.
4. **HQ e identificação projetiva da personalidade** - É possível numa sala de aula fazer muitas brincadeiras e testes com crianças, adolescentes e adultos a partir de certos critérios dentre uma gama de personagens: heróis, heroínas, vilões, animais e personagens secundários. No momento da escolha, pedir o porquê de sua preferência ou repúdio. E o mais importante: o que eles gostariam de ser. Com a ajuda da psicologia, isto se torna um instrumento para a identificação do leitor-personagem que, através da fantasia, projeta sua personalidade ou aquilo que almeja ser. É muito útil em sala de aula. (grifo nosso)

Nessa perspectiva Souto e Gomes (2013, p. 5) afirmam que “Utilizar as histórias em quadrinhos em sala de aula era uma forma de trabalhar temas escolares de maneira lúdica, um modo de possibilitar um ensino-aprendizagem mais agradável e muito mais significativo aos leitores/alunos.”

Desta forma, o mercado editorial identificou o aumento do interesse educacional pelas histórias em quadrinhos e por isso amplia os investimentos em HQs com enredos voltados para a transmissão de conteúdos escolares.

A respeito do reflexo no mercado editorial relacionado histórias em quadrinhos, Ramos e Vergueiro (2005, p. 19) destacam que

Outros editores, constatando o sucesso comercial desse tipo de publicação, também se aventuraram na mesma linha, com maior ou menor sucesso, ajudando a firmar, perante o público, o entendimento de que as histórias em quadrinhos podiam ser utilizadas para a transmissão de conteúdos escolares, com resultados bastante satisfatórios.

Assim, observa-se que o uso de histórias em quadrinhos tem o objetivo de ensinar de forma lúdica e, por isso, estimula o aluno a desenvolver múltiplas competências. Como uma oportunidade de melhoria de aprendizagem podemos entender que as HQs beneficiam o entendimento da representação visual do conhecimento, na organização da narrativa da história e ocorre uma memorização

mais fácil, pois propicia o desenvolvimento de conexões entre o visual e o verbal que enriquecem o pensamento, a leitura e a escrita.

É perceptível que os quadrinhos, em sua estrutura, formam uma imagem descontínua e isso propicia aos estudantes quando estão construindo os enredos, a necessidade de preencher esses espaços em branco entre um quadrinho e outro com uma sequência lógica de pensamentos que são ordenados rapidamente na mente do estudante-escritor que também precisa ser um leitor hábil para conseguir a organização de uma ideia contínua. Isso estimula o cérebro desse estudante-autor a pensar de forma mais ampla, ajudando no entendimento do cenário que está construindo em sua história. Caso esteja fazendo essa construção em formato digital buscará escolher cenários, gestos, onomatópeias e personagens (avatares) de forma mais organizada e sequenciada possível.

Souto e Gomes (2013, p. 6) corroboram com nosso entendimento sobre as inferências necessárias à interpretação do texto quando destacam que

Ao fazer uso das histórias em quadrinhos em sala de aula, as crianças e adolescentes seguem a história do começo ao final, conseguem compreender seu enredo, os personagens existentes e noção de tempo e espaço sem a necessidade de recorrer a palavras sofisticadas e a grandes habilidades de interpretação, pois nas histórias em quadrinhos, as imagens dão apoio e pistas contextuais que auxiliam o educando a fazer as inferências necessárias à interpretação correta do texto.

Por essa razão, torna-se primordial que o estudante-autor organize o enredo alinhado aos personagens de cada história, de forma que, os leitores possam compreender e interpretar cada informação de forma sequencial.

Rezende (2009, p. 126) afirma que as HQs são “obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor.” Isso, é o que torna esse gênero textual estimulante de mais aprendizagem entrecida de criatividade.

Nesse sentido, destaca-se a habilidade (EF67LP30) que consta no texto da BNCC (2017, p. 171) e que no seu bojo ressalta as possibilidades de produção de narrativa com inserção de discursos direto e indireto

Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados,

empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

Ainda, no texto da BNCC (2017, p. 185) identifica-se a habilidade (EF89LP22) que trata sobre a necessidade de discutir e apresentar propostas para ter força na argumentação

Compreender e comparar as diferentes posições e interesses em jogo em uma discussão ou apresentação de propostas, avaliando a validade e força dos argumentos e as consequências do que está sendo proposto e, quando for o caso, formular e negociar propostas de diferentes naturezas relativas a interesses coletivos envolvendo a escola ou comunidade escolar.

Nessa perspectiva, Barbosa (2012, p. 21-25) salienta que, em muitos países, os órgãos oficiais de educação também implantaram nos currículos escolares o uso das Histórias em Quadrinhos. No Brasil elas são requeridas pela LDB e outras legislações educacionais vigentes

- 1) Os estudantes querem ler os quadrinhos;
- 2) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente;
- 3) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos;
- 4) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos;
- 5) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura;
- 6) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes;
- 7) O caráter elíptico da linguagem quadrinista obriga o leitor a pensar e imaginar;
- 8) Os quadrinhos têm um caráter globalizador;
- 9) Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Nesse viés de pensamento, observa-se que os autores das HQs têm acompanhado as mudanças que ocorrem na evolução cultural de cada povo em determinados períodos históricos e também o valor da sua contribuição para o contexto escolar, pois nos livros didáticos tanto na parte textual quanto nos exercícios são encontrados registros da utilização de histórias em quadrinhos.

Desta forma, entende-se que as HQs quando bem utilizadas podem se tornar um material didático valioso e ajudar os estudantes a entender melhor as questões das avaliações externas (municipais, estaduais, nacionais ou internacionais) que utilizam os quadrinhos em seu contexto. Logo, entende-se que a utilização as HQs podem ser utilizadas em textos avaliativos sob olhar conteudista, mas, também, podem servir de meio para expressar sentimentos e demonstrar o entendimento do conviver com pessoas com perfis e personalidades diferentes.

Nesse sentido, criam-se várias possibilidades de ressignificar a utilização das HQs, posto que, as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas na sala de aula

para instigar e mediar muitas reflexões a partir de situações cotidianas vivenciadas pelos estudantes, as quais, envolvem conhecimentos cognitivos e competências socioemocionais sob um olhar significativo, visto que, se entremeia com a ludicidade.

Nessa linha de raciocínio, Fontes (2019, p. 14) explica

É necessário abrir espaço em aula para que os alunos falem de medos, angústias, projetos e pesadelos. Devem-se ouvir crianças e jovens, valorizar suas falas e incentivá-los a sonhar lutar pelos seus sonhos. Nesse instante, aprendemos com os demais, fortificamo-nos nas histórias de cada um, nas trocas de experiências, geramos cumplicidade, criamos vínculos.

Os estudantes da mais tenra idade até aqueles que estejam finalizando a Educação Básica, orientados por seus docentes de qualquer componente curricular, poderão ser sensibilizados a debater os conteúdos referentes às competências socioemocionais, em equipe ou de forma individual trazendo sua leitura de mundo para aula, com a mediação da utilização de dinâmicas de grupos ou jogos manuais ou digitais. Posteriormente, o docente pode acrescentar o recurso didático de construção de HQs de forma manual ou digital, como achar melhor para garantir a aprendizagem da sua turma. Essa ação pedagógica na sala de aula poderá ser realizada de inúmeras formas, e, em qualquer componente curricular, a partir de um planejamento organizado para estimular a consciência crítica a partir dos debates sobre temas relacionados às competências socioemocionais, compreender a realidade brasileira e a comunidade que o estudante faz parte. Logo, o estímulo para construção das HQs pelos estudantes é de grande importância, pois, faz com que as leituras antecedentes e a construção de quadrinhos autorais possam extrapolar a utilização desse gênero, para além, da relação conteudista do ensino e aprendizagem.

Observa-se que os estudantes têm uma grande aceitação do gênero histórias em quadrinhos em razão desse formato textual permitir a leitura verbal e a não verbal, pois possibilita aos estudantes que ainda não dominam a leitura, por exemplo, compreendam as histórias pela observação das sequências das imagens e fatos. E quando essa construção textual é permeada pela reflexão das competências socioemocionais tem possibilidade de propiciar uma aprendizagem mais significativa.

Na próxima seção trataremos sobre a metodologia de pesquisa adotada para dar resposta às questões norteadoras da investigação, as quais foram formuladas para atender aos objetivos deste trabalho.

6 METODOLOGIA DA PESQUISA

“Não devemos parar de investigar. Ao final, chegaremos aonde começamos e, enfim, conheceremos o lugar.”

Thomas Stearns Eliot

Nesta seção apresenta-se a descrição das diversas etapas que estruturam o processo metodológico relacionadas ao estudo empírico desta pesquisa, a partir da demonstração caracterização dos procedimentos metodológicos da pesquisa, percurso metodológico, tipo de pesquisa, da caracterização do local da pesquisa, Sujeitos da pesquisa dos instrumentos de coleta e tratamento adotado para a análise desses dados. Além disso, referenciaremos o arcabouço teórico que fundamentou a escolha metodológica adotada neste estudo.

6.1 Caracterização dos procedimentos metodológicos da pesquisa

A pesquisa é a atividade essencial da Ciência e pode ser considerado o resultado a partir de um exame minucioso, realizado com o objetivo de entender ou até ajudar a resolver um problema, recorrendo a procedimentos científicos que podem fornecer subsídios informativos para uma proposta de intervenção posterior na realidade analisada. “O conhecimento científico se origina do desejo humano de investigar.” (Costa; Costa, 2015, p.13)

Conforme Gil (2002, p. 26), “a pesquisa tem um caráter pragmático e, é um processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico. O objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos.”

Assim, interpreta-se que quando existe um problema e não temos informações para solucioná-lo, é preciso pesquisar. Assim, aguçando o senso crítico do pesquisador e fazendo a pesquisa ser, imprescindivelmente, mais que uma simples coleta de dados, devera obedecer a um percurso nas fases da pesquisa e a operacionalização das técnicas investigativas para gera o aprendizado significativo.

A abrangência do estudo deve ser delimitada para que se estabeleça os limites de extensão e conceituação do tema, por isso, devemos situá-lo em sua respectiva área de conhecimento. Conforme Lakatos e Marconi (2001, p. 162), “delimitar a pesquisa é estabelecer limites para a investigação”. A seguir esclarecemos a tipificação delineada para esta pesquisa.

6.2 Tipo de pesquisa

Explicitaremos nesta subseção a classificação da pesquisa quanto à natureza, à abordagem, aos objetivos e aos procedimentos técnicos; as etapas realizadas; os sujeitos envolvidos; a caracterização da escola-campo e os instrumentos de coleta de dados.

Considera-se que a metodologia utilizada neste trabalho quanto à forma tem o caráter exploratório e descritivo, pois, visa o estudo e exploração do problema a fim de torná-lo explícito ao descrever as situações. Gil (2002, p. 75) esclarece que

Pesquisa Exploratória: tipo de pesquisa que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. A grande maioria dessas pesquisas envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão.

Nesta pesquisa buscamos inicialmente conhecer o problema gerador deste estudo na tentativa de entender se o ensino das competências socioemocionais com o uso do *Pixton* para criação de histórias em quadrinhos poderia servir de apoio reflexivo e fortalecimento de conhecimentos nas aulas do ensino fundamental anos finais, para isso, inicialmente, realizamos o levantamento bibliográfico sobre as competências socioemocionais e o aplicativo *Pixton*, visando ampliar os conhecimentos sobre o objeto de estudo e identificar as evidências de conhecimento e experiência dos participantes com o tema e para isso utilizamos levantamento bibliográfico, uso de questionários e a efetivação de entrevista.

Nesse sentido, definimos a natureza desta pesquisa como descritiva em razão da mesma fazer o registro e a análise do objeto foco do estudo respondendo as questões norteadoras do trabalho, sem, contudo, interferir com interpretações. Vergara (2003, p. 47) argumenta que “a pesquisa descritiva expõe as características de determinada população ou fenômeno, estabelece correlações entre variáveis e define sua natureza.” Assim, foi feita uma análise do objeto de pesquisa com base na coleta de dados definida, buscando descrever e interpretar cada situação que o envolvia sem interferência, para não o modificar.

A natureza da pesquisa realizada, se delineou como pesquisa aplicada caracterizada como aquela que “o investigador é movido pela necessidade de contribuir para fins práticos mais ou menos imediatos, buscando soluções para problemas concretos”. (Cervo e Bervian, 2002, p. 47). Nesta investigação, além de identificar dados a partir dos questionários e entrevistas, também foi feita a aplicação

do Produto Educacional na sala de aula de dois docentes do 9º ano do Ensino Fundamental para entender a reação dos estudantes ao estudar as competências socioemocionais a partir de sequências didáticas e, também, manusear o aplicativo *Pixton* para construir as histórias em quadrinhos durante as aulas. Logo, a pesquisa aplicada no CMT I foi se caracterizando como uma investigação do tipo pesquisa-ação, com possibilidade de colocar em prática as posições teóricas estudadas objetivando a aquisição de conhecimentos geradores de solução de problemas a curto ou médio prazo. Nessa proposição, a utilização da metodologia de pesquisa-ação fortaleceu as várias técnicas de coleta e interpretação dos dados, e agregou a possibilidade da intervenção junto aos dois docentes selecionados para aplicar o produto educacional desta pesquisa, organização as ações para que eles pudessem na dimensão coletiva e interativa gerar a produção do conhecimento. Thiollent (1985) sobre a pesquisa-ação afirma que é necessário definir com precisão, qual ação, quais agentes, seus objetivos e obstáculos, qual exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontrados na ação ou entre os atores da situação.

Nesse contexto, as ações de cada fase da pesquisa foram organizadas junto à gestão geral e pedagógica do Colégio Militar Tiradentes I (CMT I), desde o momento da pesquisa *on line* até a aplicação do produto educacional pelos docentes de Língua Portuguesa, pois, a escola tem uma rotina pedagógica delineada anualmente e, esta ação investigativa adaptou-se a esse contexto educacional letivo.

Assim, considera-se que este estudo se enquadra nos princípios metodológicos de um Mestrado Profissional e, como pesquisa aplicada busca gerar conhecimentos para melhorar a prática da docência sobre a temática abordada, e ajudar na solução de problemas específicos que podem surgir no ambiente educacional. Tudo isso, ocorre em conformidade com a Portaria nº 17/ 2009 – CAPES, que em seu parágrafo único determina que

A oferta de cursos com vistas à formação no Mestrado Profissional terá como ênfase os princípios de aplicabilidade técnica, flexibilidade operacional e organicidade do conhecimento técnico-científico, visando o treinamento de pessoal pela exposição dos alunos aos processos da utilização aplicada dos conhecimentos e o exercício da inovação, visando a valorização da experiência profissional. (Brasil, 2009, p.02).

Ainda sobre a configuração do Mestrado Profissional e a caracterização do trabalho de conclusão, Fischer (2005, p. 98) acrescenta que

O trabalho de conclusão do mestrado profissional configura-se como dissertação que demonstre domínio do objeto de estudo, além da investigação aplicada a solução de problemas que possa ter impacto no sistema a que se dirige. Deve conter a descrição e discussão dos resultados, conclusões e recomendações de aplicações de práticas a serem ancoradas

em um referencial teórico. O seu conteúdo pode incluir, por exemplo, resultados de estudos de caso, desenvolvimentos e descrição de metodologias, tecnologias e softwares, patentes que decorrem de pesquisas aplicadas.

Nesse sentido, foi analisada a temática das competências socioemocionais que tem se tornado relevante nos ambientes escolares, visto que, o mundo inteiro vivenciou a pandemia de Covid19 nos últimos anos, a qual atingiu de forma contundente as relações em todos os ambientes, gerando múltiplas possibilidades de convivências e aprendizagens, principalmente, permeadas por tecnologias de diversos tipos e diversos problemas emocionais em muitas faixas etárias.

Para o alcance dos resultados da pesquisa foi delineada a abordagem qualitativa, por entendermos, que tem o foco na interpretação dos dados coletados e, possui um processo de investigação flexível que viabiliza a aquisição de resultados mais significativos e assertivos. No que se remete à perspectiva qualitativa nesta pesquisa, buscou-se conhecer a extensão do objeto de estudo e sua problemática a partir das questões norteadoras, realizar o acolhimento e entendimento dos dados obtidos por meio dos questionários e entrevista e posteriormente a criação e aplicação do Manual Pedagógico que é o Produto Educacional final desta pesquisa.

Em relação, ainda, à perspectiva qualitativa, enfatiza-se que os esforços se concentraram na análise dos variados aspectos envolvidos no mesmo fenômeno considerando nesta análise o contexto em que foram produzidos, ou seja, o espaço educativo do CMT I. A respeito do método qualitativo, Richardson (1999, p. 79) afirma

O método qualitativo difere, em princípio, do quantitativo à medida que não emprega um instrumental estatístico com base do processo de análise de um problema. Não pretende numerar ou medir unidades ou categorias homogêneas. A abordagem qualitativa de um problema, além de ser uma opção do investigador, justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social. Tanto assim é que existem problemas que poder ser investigados por meio de metodologia quantitativa, e há outros que exigem diferentes enfoques e, conseqüentemente, uma metodologia de conotação qualitativa.

Considera-se que a abordagem qualitativa de um problema busca compreender fenômenos de ordem social. Nesse sentido, nota-se que a compressão desse espaço de pesquisa não se explica apenas pelo domínio técnico, mas sim, a partir de uma base teórica que serviu de apoio referencial. Desta forma, em momento algum, buscou-se controlar o contexto da pesquisa com ideias preconcebidas e interpretações da pesquisadora, mas, sim, visou-se a captação do contexto na sua totalidade informativa e suas complexidades advindas das interpretações de cada

evento a cada fase vivenciada nesta pesquisa. A respeito da complexidade do objeto de estudo existente na pesquisa qualitativa Minayo (2008, p. 91) destaca que

O importante é a objetivação, pois durante na investigação científica é preciso reconhecer a complexidade do objeto de estudo, rever criticamente as teorias sobre o tema, estabelecer conceitos e teorias relevantes, usar técnicas de coleta de dados adequadas e, por fim, analisar todo o material de forma específica e contextualizada.

Destaca-se, que a partir de um olhar teórico abrangente permeado pela abordagem qualitativa que se direciona para a necessidade da interpretação de opiniões e atitudes que ajudam na compreensão de fenômenos, que vão além do quantificar, buscou-se pesquisar a temática das competências socioemocionais no Colégio Militar Tiradentes I abordando e interpretando os contextos relacionais, sociais e educacionais identificados pelos instrumentos utilizados.

A pesquisa bibliográfica efetivada foi enriquecida pela investigação em arquivos de banco de dados digitais (livros, artigos, monografias, dissertações, teses, etc.) disponíveis dos últimos dois anos e foi sendo realizada pareada à análise das informações advindas dos questionários e da entrevista, que foram os instrumentos de coleta de dados aplicados aos participantes em cada fase.

Foi feito busca em *sites* e leituras relacionadas às competências socioemocionais estabelecidas pela BNCC para o ambiente escolar, inteligência emocional, trabalhos que tratam sobre a aplicabilidade de histórias em quadrinhos nos processos de ensino e de aprendizagem. Seguiu-se com as leituras relacionadas ao uso da plataforma *Pixton* como ferramenta na construção das HQs nos anos finais do Ensino Fundamental, buscando garantir uma melhor fundamentação teórica do tema definido. Considera-se que a interpretação de dados bibliográficos acolhidos foi de extrema valia para o alcance dos objetivos proposto neste estudo científico. Em relação à pesquisa bibliográfica Fonseca (2002, p. 32) afirma que

[...] é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de *web sites*. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Dando seguimento ao cronograma da pesquisa bibliográfica, iniciamos na base de dados do *Google* acadêmico a busca por teses, dissertações, monografias e artigos que tivessem o texto completo disponibilizado na plataforma de consulta na

versão online de maneira gratuita e publicadas em português. Foram excluídas todas as publicações que não estavam disponíveis em sua forma completa e direcionamos a investigação para as pesquisas desenvolvidas entre 2020 e 2022, devido ter sido um período de tempo que teve um aumento da inserção do termo “Competências socioemocionais” em produções científicas na área da educação, possivelmente em razão da pandemia vivenciada no mesmo período.

Posteriormente, pesquisamos a expressão “Uso do aplicativo *Pixton*” e encontramos como resultado cento e quarenta arquivos que tratavam da utilização desse aplicativo em diversos componentes curriculares e modalidades de ensino. Algumas dessas pesquisas não se adequavam ao objetivo desta pesquisa e por isso foram desconsideradas nesta análise.

Ressalta-se que neste movimento investigativo foi efetivado leitura e análise desses trabalhos a partir dos resumos e sumários de trinta e cinco trabalhos postados na plataforma do *Google* acadêmico. Ao especificar busca com o uso da expressão “uso do aplicativo *Pixton* nos anos finais com competências socioemocionais”, observou-se, que o quantitativo diminuiu para quinze trabalhos com possibilidade de contribuir referencialmente com o tema desta pesquisa.

Utilizamos também a plataforma CAPES utilizando as palavras “Competências socioemocionais na educação básica” encontramos vinte e seis resultados publicados no período de 2020 a 2022 com possibilidade de alinhamento referencial com a temática estudada nesta investigação educacional. Ferreira (2002, p. 258), salienta que o estudo bibliográfico tem como objetivo primordial mapear e discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares, de que forma e em que condições têm sido produzidas certas dissertações de mestrado, teses de doutorado, publicações em periódicos e comunicações em anais de eventos e de seminários.

Seguindo o levantamento bibliográfico nas Plataformas SCRIBB e ANPED, utilizamos as palavras-chave “Competências Socioemocionais”, “Ensino Fundamental” e “*Pixton*” para conduzir as buscas e identificamos mais de cento e cinquenta trabalhos com alguma ligação com a temática escolhida da pesquisa. No entanto, com a ativação dos vários filtros, restaram dez trabalhos. Essa ação leitora e de análise de trabalhos já publicados continuou para fortalecimento da construção textual desta dissertação. Observe a figura 7 para melhor entendimento da Organização Metodológica desta Pesquisa.

Figura 7 – Organização Metodológica da Pesquisa



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2023)

6. 3 Percurso metodológico

Considerando os objetivos delineados para esta pesquisa representaremos na figura 8 o percurso metodológico desenvolvido buscando nortear o alinhamento da teoria e as fases da pesquisa na escola.

Figura 8 – Fases da Pesquisa



Fonte: Elaborada pela pesquisadora (2023)

Para alcançar o resultado final desta pesquisa de forma organizada foram definidas as fases e as ações a serem seguidas, que listamos e explicitamos a seguir:

- Na 1ª fase **Definição do problema e objetivo da pesquisa** foi feita a ação de identificação do problema e seu alinhamento aos objetivos da pesquisa;
- Na 2ª fase que é a **Revisão Bibliográfica** se organizou o levantamento bibliográfico sobre as Competências socioemocionais, o aplicativo *Pixton* e outros pontos fortalecedores do referencial teórico desta pesquisa;
- Na 3ª fase que se caracteriza pela **Elaboração e posterior Validação dos instrumentos de coleta de dados** que são os questionários direcionados para

todos os docentes do Ensino Fundamental anos finais e para os estudantes do 9º ano, e também a entrevista para os docentes do componente curricular Língua Portuguesa que foram convidados e aceitaram participar da aplicação do Produto Educacional em suas turmas;

- Na 4ª fase foi marcada uma **Reunião com a equipe gestora da Escola campo de estudo para esclarecimentos e autorização da pesquisa** no Colégio Militar Tiradentes I. Nesse momento foi feita, também, a fase exploratória de documentos internos da escola e conversas informais com a equipe gestora geral e pedagógica e equipe da coordenação para conhecimento do perfil da instituição educativa campo da pesquisa;
- Na 5ª fase foi feita a **Aplicação do questionário aos docentes do 9º ano** de todos os componentes curriculares para acolher informações sobre o conhecimento deles sobre Competências socioemocionais, outras metodologias ativas e aplicativos, inclusive o *Pixton*;
- Na 6ª fase foi efetivada a **Construção do Produto Educacional** que se caracterizou como um Manual Pedagógico para uso pelos Docentes de qualquer componente curricular no Ensino Fundamental e que trata sobre as Competências socioemocionais e uso do aplicativo *Pixton* para construção de HQs. O Manual Pedagógico foi definido com o *layout* de um *E-book*;
- Na 7ª fase foi utilizado o produto educacional para ministrar a **Oficina Pedagógica sobre Produto Educacional** denominada “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais” para dois docentes do componente curricular Língua Portuguesa do 9º ano que foram selecionados para participar dessa fase da pesquisa;
- Na 8ª fase ocorreu a **Aplicação do Produto Educacional pelos docentes de Língua Portuguesa na sala de aula do 9º ano**. Nessa fase os dois docentes levaram os conhecimentos adquiridos na oficina pedagógica sobre o produto ministrada na fase anterior para suas salas de aula usando as informações registradas no Manual denominado “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais” criado pela pesquisadora;
- Na 9ª fase denominada **Aplicação da Entrevista aos docentes de Língua Portuguesa sobre o Manual Pedagógico/ (Produto Educacional)** ocorreu o acolhimento das informações por meio de entrevista estruturada feita com os dois docentes de Língua Portuguesa após a aplicação do Manual Pedagógico

nas suas turmas de aula do 9º ano que no total envolveu 160 estudantes para avaliar os possíveis ajustes a serem feitos no Produto Educacional.

- A 10ª fase se caracterizou pela **Aplicação do questionário aos estudantes do 9º ano** para acolher as impressões deles a respeito da vivência nas aulas de Língua Portuguesa dos assuntos relacionados aos temas sobre as Competências socioemocionais e uso do *Pixton* para construir as HQs digitais;
- Na 11ª fase foi feita a **Tabulação dos dados** acolhidos pelos diversos instrumentos de coleta de dados utilizados nesta pesquisa para levantamento e organização das principais conclusões identificadas nos vários momentos da investigação. Alinhamento das informações acolhidas com as respostas buscadas para as questões norteadoras desta pesquisa e, conseqüentemente, com os objetivos geral e específicos definidos;
- Na 12ª fase realizou-se a **Análise dos dados** acolhidos por meio dos questionários e da entrevista e fez-se a tabulação e organização dos dados dessa investigação com o referencial teórico definido nesta pesquisa;
- A 13ª fase se caracteriza pela **Divulgação dos resultados**, inicialmente, a escrita do texto final da dissertação juntamente com o produto educacional desta pesquisa serão apresentados e defendidos para Banca avaliadora do Mestrado do PPGEEB/UFMA em data definida pela Coordenação deste Programa. Posteriormente, serão feitos os ajustes para melhoria do texto da Dissertação e do Produto final para que possam ser disponibilizados e divulgados em formato de PDF.

Após todas essas ações sequenciadas será feita a devolutiva ao ambiente escolar que aceitou ser campo de pesquisa para entregar uma via da dissertação e do produto educacional para divulgação na Biblioteca e disponibilização para pesquisa da comunidade interna.

6.4 Caracterização da instituição de ensino pesquisada

A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Militar Tiradentes I (Figura 9), escola militar de educação básica que é um dos órgãos de ensino da Polícia Militar do Maranhão, conveniada pela Secretaria de Estado de Segurança Pública (SESP) à Secretaria de Estado da Educação do Maranhão (SEDUC) e é parte integrante do grupamento de escolas ligadas à Diretoria de Ensino Regular (DER) da PMMA. Esse colégio foi criado pela Lei nº 8.509 de 28/11/2006, e se localiza na Rua Gabriela Mistral, s/nº no bairro da Vila Palmeira em São Luís/MA.

O bairro Vila Palmeira se localiza na cidade de São Luís no estado do Maranhão, região Nordeste do Brasil. Nesse bairro existem estabelecimentos comerciais distribuídos entre vários segmentos da cadeia do comércio e serviço, como por exemplo: Supermercados, Casa de Material de Construção, Escolas, Malharias, Feira Pública, Salões de cabeleireiros, Farmácias, Etc.

Figura 9 – Fachada do Colégio Militar Tiradentes I – São Luís/MA



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023)

Na escola *lócus* da pesquisa buscou-se investigar a aplicabilidade de histórias em quadrinhos, elaboradas com o uso do aplicativo *Pixton*, como recurso didático de ensino das competências socioemocionais pelos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental e se os docentes considerariam que as HQs pudessem servir de recurso didático reflexivo e de fortalecimento de conhecimentos relacionados às competências socioemocionais.

Conforme informações acolhidas junto à Secretaria de Estado da Educação essa instituição de ensino busca atender atualmente 1424 alunos matriculados e distribuídos em dois turnos no ano 2023, os quais se esclarece a seguir: nos anos finais do Ensino Fundamental são 704 alunos no turno matutino e no Ensino Médio são 720 alunos no turno vespertino e cerca de 95 professores, destes alguns atuam nos dois turnos e outros em um turno.

De acordo, com as informações documentais repassadas pela equipe gestora, o CMT I é uma escola de referência na rede estadual do Maranhão por sua performance nas avaliações do Sistema Estadual de Avaliação do Maranhão (SEAMA) que são estaduais e Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) que são nacionais, sua participação exitosa em olimpíadas e concursos regionais, estaduais e nacionais, e também, pelos destaques tanto nos vestibulares quanto no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Conforme informações registradas e esclarecidas no Projeto Político Pedagógico (PPP) e Regimento Interno, o CMT I tem como objetivo educar dependentes de policiais militares e da comunidade em geral com ensino de qualidade no Ensino Fundamental anos finais e Ensino Médio. Nessas informações acolhida do PPP do CMT I observou-se que essa escola militar da educação básica estrutura seu regimento interno pela disciplina fundamentada no autoconhecimento, na conscientização, na expansão dos próprios limites como fator de crescimento pessoal, valorização dos princípios éticos, do bem-estar físico e mental, com ênfase não somente ao lazer, mas também, à melhoria do condicionamento físico e as práticas desportivas.

Para melhor caracterização do local da pesquisa, discorreremos que o CMT I possui cerimônias específicas que envolve toda a comunidade escolar. A “Cerimônia da entrega da Boina” aos novos estudantes que entram na escola anualmente via seletivo, ocorre no mês de abril, simbolizando a autorização do estudante novato para vestir o fardamento militar escolar. Ao final do Ensino Médio, ocorre a “Formatura dos estudantes da 3ª série do Ensino Médio”, que significa a saída dos estudantes da escola após ter concluído a Educação Básica. Essa formatura é composta de três partes em sequência, nas quais as duas primeiras são obrigatórias e terceira é de participação voluntária: Culto ecumênico, Formatura Militar no Comando Geral da PMMA e Baile de Formatura e estão registradas no quadro 12 a seguir.

Quadro 12 – Cerimônias específicas do Colégio Militar Tiradentes

		
Cerimônia da entrega da Boina		
		
Culto ecumênico	Formatura militar no Comando Geral da PMMA	Baile de formatura

Fonte: Arquivo da Pesquisa

O Colégio Militar Tiradentes I possui uma estrutura de matriz curricular diferente dos demais colégios da Rede Pública ou Privada do Estado do Maranhão, segue as diretrizes das Polícias Militares e Forças Armadas, assim como, outros Colégios Militares da Federação, a organização da matriz curricular orientada pela Secretaria de Estado da Educação (SEDUC) sofreu um aumento de carga horária implantada pela Direção Pedagógica Geral em 2010.

Esse formato curricular/pedagógico foi aceito pela SEDUC/MA, Inspeção Escolar e Conselho Estadual de Educação/MA, e posteriormente ajustado no documento de reconhecimento da escola que sofre análise e validação pelos órgãos competentes a cada cinco anos conforme legislação educacional vigente.












Juntamente com essa ampliação de carga horária também foi inserido em sua matriz curricular o componente curricular, Instrução Cívico Militar (ICM), que são as aulas militares ministradas pelos monitores da Companhia de Aluno que se caracterizam pelas instruções gerais, regulamentos internos e a ordem unida, iniciação às legislações ligadas aos direitos básicos emanados pela Constituição Federal do Brasil, noções básicas de educação para o trânsito, noções básicas de educação ambiental e noções básicas de primeiros socorros, com seus conteúdos alinhados em sequência instrutiva para cada ano/série.

Além disso, a partir de 2020, sob determinação do Ministério da Educação foram alinhadas as orientações relativas ao novo Ensino Médio na matriz curricular da escola, que inserem novos componentes curriculares na base diversificada e faz ajustes na carga horária dos componentes curriculares da Base Comum que se alinham com as competências socioemocionais que constam na BNCC. A gestão informou que a escola faz parte do Plano Piloto de implantação do Novo Ensino Médio (NEM) no estado Maranhão, direcionado pela SEDUC/MA. Esta informação torna-se relevante, em razão, da pesquisa desta dissertação tratar da temática das competências socioemocionais direcionadas para reflexão de estudantes do 9º ano, que finaliza o Ensino Fundamental anos finais.

Observou-se que neste ambiente educativo os espaços físicos são organizados visando propiciar aos estudantes uma experiência de construção de aprendizagem significativa e contextualizada com as tecnologias, visto que todas as salas de aula possuem data show, tela de projeção e notebook à disposição da equipe docente, além disso possui sala de Robótica e laboratórios equipados de forma adequada e em funcionamento com vários projetos coordenados por docentes específicos e, esses espaços também ficam à disposição de todos os outros docentes

para suas aulas práticas. Optamos por trazer as informações relativa aos espaços da escola utilizando fotos para identificá-los. Observem alguns espaços no quadro 13.

Quadro 13 – Espaços de convivência e aprendizagem do CMT I

			
SALA DE AULA ENSINO MÉDIO	SALA DE AULA ENSINO FUNDAMENTAL	SALA MAKER – AULAS DE ROBOTICA	
			
SALA DO DOJÔ / LUTAS	QUADRA DE ESPORTES	SERVIÇO DE ORIENTAÇÃO EDUCACIONAL PSICOPEDAGÓGICA E PSICOLÓGICA - SOEPP	AUDITÓRIO
			
PÁTIO	BIBLIOTECA	LABORATÓRIO DE MATEMÁTICA	LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS
			
SUPERVISÃO PEDAGOGICA	SALA DA DIREÇÃO PEDAGOGICA	SALA DA DIREÇÃO GERAL	SECRETARIA ESCOLAR
			
ESTACIONAMENTO	COMPANHIA DE ALUNOS/ MONITORIA	SALA DE DOCENTES	REFEITÓRIO
			
ENTRADA PRINCIPAL DA DIREÇÃO GERAL/ P1- ADM/SECRETARIA ESCOLAR	COZINHA	COORDENAÇÃO DE ESPORTES	ENFERMARIA

Fonte: Arquivo da Pesquisa

6.5 Participantes da pesquisa

Segundo Lakatos e Marconi (2001), após a escolha do assunto, o pesquisador pode decidir ou pelo estudo de todo universo da pesquisa ou apenas sobre uma amostra.

Destaca-se que esta pesquisa foi feita com os docentes que atendem o Ensino Fundamental anos finais, que se caracterizaram como os sujeitos participantes da pesquisa. Optou-se por esse grupo de docentes, pois, segundo a BNCC (2017), faz parte dos conhecimentos manuseados na disciplina de Língua Portuguesa, criar

narrativas ficcionais, fazer debates de temáticas e usar diversas ferramentas de software e aplicativos para compreender e produzir conteúdo em diversas mídias, além de simular fenômenos e processos das diferentes áreas do conhecimento.

Os sujeitos deste estudo na primeira fase da pesquisa foram todos os docentes do Ensino Fundamental anos finais do CMT I. Essa equipe docente é composta de 42 profissionais em cada ano de estudo (6º/7º/8º/9º anos), dos quais 35 docentes, que representam 85% dessa equipe funcional aceitaram responder ao questionário inicial. A busca nesta fase foi identificar os conhecimentos dos docentes a respeito de metodologias digitais. Se conheciam algum aplicativo de criação de HQs, por exemplo. Na segunda fase da pesquisa dois docentes do componente curricular Língua Portuguesa foram selecionados para aplicação do produto educacional final em suas turmas de 9º ano. O olhar de análise sobre esta fase se direciona para subsidiar estes docentes de conhecimentos a respeito das competências socioemocionais e a montagem das HQs digitais com o Pixton, além de acolher as impressões dos estudantes que fazem parte dessas turmas de 9º ano.

Foram definidos para primeira fase desta pesquisa alguns critérios de participação e critérios de exclusão conforme esclarecidos a seguir. Os critérios de inclusão utilizados para participação foi ser atuante como docente do Ensino Fundamental anos finais no ano 2023; aceitar o convite para participar da pesquisa; efetivar a marcação de concordância do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), de acordo com a Resolução nº 466/12 do Ministério da Saúde que aprova as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa que envolve seres humanos, asseguram direitos e deveres àqueles que participam de pesquisas científicas considerando o desenvolvimento e o engajamento ético, que é inerente ao desenvolvimento científico e tecnológico. (Brasil, 2012) e, por fim, responder o questionário on line com perguntas mistas.

Para segunda fase da pesquisa foi acrescentado o critério de ser docente do componente curricular Língua Portuguesa em turmas do 9º ano e aceitar o convite para participar da oficina formativa do Produto pedagógico desta pesquisa, efetivar a aplicação em suas turmas e participar da entrevista no final desta etapa. Os dois docentes que aceitaram participar da aplicação do produto, posteriormente, escolheram aplicar o produto nas suas duas turmas de 9º ano e acolheram no final as impressões dessa vivência educativa dos seus estudantes.

Como critério de exclusão, definiu-se que não seriam considerados participantes, quem não preenchessem totalmente os critérios de inclusão tanto para

responder o questionário quanto a entrevista. Assim, não participaram da pesquisa os docentes que não assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido, os que não preencheram por completo todos os instrumentos, ou que por vontade própria decidiram por desistir de participar após ter conhecimento do termo de consentimento e dos instrumentos da pesquisa. Assim, foram resguardados todos os princípios éticos no desenvolver desta investigação, ao tratar cada participante com respeito e dignidade utilizando linguagem clara e objetiva para que pudessem fazer sua manifestação informativa de maneira livre, informada e inequívoca, gerando, assim, a proteção de seus dados.

A definição para esta pesquisa das turmas do 9º ano se deu, em razão, deste ser o ano de estudo, que fica entre o fechamento do Ensino Fundamental e início do Ensino Médio e essa situação de avanço educacional gera mudanças de comportamento e convivência que se estendem por toda Educação Básica.

Por isso, ao direcionamos este trabalho para criação de histórias em quadrinho como uma forma de expressar as ideias e conhecimentos a respeito das competências socioemocionais na sala de aula com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, queremos ressaltar que, realmente, acreditamos que isso possa ser feito a partir de orientações em grupo em formato dinâmico e colaborativo.

Acreditamos que o nível de mudança comportamental e vivencial que estes estudantes experimentam na passagem do fundamental anos finais (EF AF) para o Ensino Médio é muito intensa e significativa, por isso, merece atenção e condução equilibrada durante o processo educacional por todos os atores da escola, principalmente, pela gestão, supervisão e pela equipe docente.

Ressalta-se que a Lei nº 13415/2017 redefine a arquitetura curricular do Ensino Médio e implanta mudanças significativas nas matrizes curriculares dessa etapa educativa em cada estado da federação. Essas mudanças refletem, principalmente, no 9º ano no Ensino Fundamental, pois, esses estudantes ao adentrarem o Ensino Médio no ano seguinte receberão aulas de um componente denominado Projeto de vida que traz reflexões alinhadas às competências cognitivas e às competências socioemocionais que constam na BNCC.

6.6 Instrumentos da pesquisa

As informações foram captadas por meio do questionário (apêndice A) aplicado à equipe docente do Ensino Fundamental anos finais, entrevista semiestruturada (apêndice B) que foi aplicada especificamente aos docentes do

componente curricular Língua Portuguesa do 9º ano EF AF que aceitaram aplicar o produto da pesquisa em suas salas de aula e, também um questionário com cinco questões abertas (apêndice C) para acolher as impressões, de forma voluntária, dos estudantes do 9º ano após a experiência do uso do aplicativo *Pixton* para construção de HQs com a temática das competências socioemocionais nas aulas de Língua Portuguesa.

6.6.1 Questionários

Como meios utilizados na investigação, destaca-se que além da pesquisa bibliográfica para subsidiar teoricamente este trabalho foi efetivada a pesquisa de campo com a aplicação de entrevista e questionário misto contendo perguntas abertas e fechadas. Conforme Richardson (1999, p. 76), “o questionário misto é aquele que reúne questões fechadas e abertas.”

Para Lakatos e Marconi, (2001, p.152), a análise e interpretação dos dados acolhidos em pesquisa “representa a aplicação lógica dedutiva e indutiva do processo de investigação”. A importância dos dados não está neles, mas no fato de proporcionarem respostas às investigações.

Richardson (1999, p. 198) a respeito da utilização do questionário diz

Ao planejar um questionário deve se considerar o tipo de análise que será realizado com os dados obtidos. O pesquisador deve estabelecer as possibilidades de medição de determinada variável, de maneira tal que possa realizar análise estatística desejada. Por exemplo, se o problema de pesquisa requerer uma análise de repressão, o pesquisador não deverá incluir, no questionário, perguntas que apenas proporcionem dados dicotômicos.

O questionário on line (Apêndice A) aplicado via *Google Forms* aos docentes de todos os componentes curriculares do Ensino Fundamental anos finais é um instrumento composto de dez questões. Ressalta-se que em algumas questões foi solicitada a justificativa da resposta para que possibilitasse uma melhor análise dos dados informativos. Posteriormente, foram selecionados dois docentes de Língua Portuguesa do 9º ano para aplicar o questionário de cinco questões (apêndice C) para obter as reações dos estudantes, de forma voluntária, em suas turmas após a vivência educacional com o Produto final desta pesquisa.

6.6.2 Entrevista

A entrevista semiestruturada contendo dez questões abertas foi aplicada, de forma presencial, aos dois docentes selecionados para participação na parte prática da pesquisa com a aplicação do Produto Educacional (apêndice B). A

entrevista semiestruturada consiste em um conjunto de perguntas pré-elaboradas, mas, entende-se que poderão surgir outras a partir das respostas dos entrevistados. (Richardson, 1999).

De acordo com Lüdke e André (2013), a entrevista representa um dos instrumentos básicos na coleta de dados, fundamental na maioria das pesquisas nas ciências sociais. Assim, entende-se que a entrevista, no que se refere às atividades científicas, desempenha um papel primordial na relação existente entre o pesquisador e o seu objeto de estudo.

O uso da entrevista na coleta de dados possibilita alinhar esquemas mais livres e menos engessados, visto que, um roteiro preestabelecido gera uma ordem de raciocínio mais lógica ao entrevistador e igualmente psicológica na aplicação do instrumento. Lüdke e André (2013, p. 42) ajudam a esclarecer que o roteiro preestabelecido utilizado nas entrevistas para coletar os dados

[...] cuidará para que haja uma sequência lógica entre os assuntos, dos mais simples aos mais complexos, respeitando o sentido do seu encadeamento. Mas atentar-se também para as exigências psicológicas de processo, evitando saltos bruscos entre as questões, permitindo que elas se aprofundem no assunto gradativamente e impedindo que questões complexas e de maior envolvimento pessoal, colocadas prematuramente, acabem por bloquear as respostas às questões seguintes.

Esse cuidado citado anteriormente pelas autoras chamou a atenção desta pesquisadora e, foi considerado ao estruturar o roteiro da entrevista (Apêndice B) que foi utilizada com os docentes que aplicaram o produto educacional em suas turmas para que este pudesse ter validação ao final.

Esclarece-se que como parte da ação para efetivação dos procedimentos técnicos para coleta de dados na escola campo da pesquisa, primeiramente foi realizado um contato com a direção geral da instituição de ensino militar de educação básica, e na ocasião foi apresentado o objetivo do estudo a fim de obter a autorização de acesso e o apoio para aplicação do instrumento por meio da carta de apresentação para concessão de pesquisa de campo (Anexo A). Esse momento de esclarecimentos serviu para que a pesquisa fosse aplicada de forma consensual para todos os envolvidos. Segundo Lakatos e Marconi (2001, p. 165), a coleta de dados se caracteriza por ser uma

Etapa da pesquisa em que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta dos dados previstos. Outro aspecto importante é o perfeito entrosamento das tarefas organizacionais e administrativas com as científicas, obedecendo aos prazos estipulados, aos orçamentos previstos, ao preparo do pessoal. Quanto mais planejamento for feito previamente, menos desperdício de tempo haverá no trabalho de campo propriamente dito, facilitando a etapa seguinte.

Na etapa da pesquisa denominada coleta de dados se encaminha com a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar o acolhimento dos dados. Muitos procedimentos podem ser utilizados para realização da coleta de dados, que variam de acordo com as circunstâncias ou com o tipo de investigação. Em linhas gerais, as técnicas de pesquisa são: coleta documental; observação; entrevista; questionário; formulário; medidas de opiniões e de atitudes; técnicas mercadológicas; testes; sociometria; análise de conteúdo e histórico de vida (Lakatos; Marconi, 2001).

Nesta linha de raciocínio, esclarecemos que a coleta de dados, também, foi efetivada por meio de pesquisa bibliográfica, um questionário (apêndice A) aplicado de forma qualitativa e on line para equipe docente do Ensino Fundamental anos finais da escola campo que neste trabalho identificar-se-á pela sigla CMT I, entrevista semiestruturada (apêndice B) aos docentes do componente curricular Língua Portuguesa do 9º ano e, questionário com cinco questões abertas (apêndice C) que servirá de registro das impressões dos estudantes de forma voluntária após a vivência do produto educacional nas aulas de língua portuguesa.

A respeito da coleta de dados, Triviños (1987, p. 140) destaca que

É indispensável que o pesquisador tenha claro, ao iniciar uma pesquisa, que dados será aquilo que procurará, fundamentalmente, em torno do fenômeno que pensa estudar. Esta compreensão preliminar é alheia às mudanças que, pelo surgimento de novas hipóteses no processo de desenvolvimento da investigação, possam apresentar-se. A flexibilidade para conduzir o processo da pesquisa deve ser um requisito essencial da mentalidade do investigador.

Compreende-se, portanto, que a coleta de dados se caracteriza pelo momento em que o pesquisador organiza o estudo do fenômeno social, sendo esta uma condição preliminar para efetivar a pesquisa.

Na próxima seção abordaremos sobre a criação de histórias em quadrinhos com o uso do *Pixton* para o ensino das competências socioemocionais.

7 A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O USO DO PIXTON PARA O ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

“A tecnologia sempre teve o efeito de expandir as possibilidades do artista, além de desafiar sua individualidade. Graças à flexibilidade de disposição dos quadrinhos nas HQs digitais, é possível criar diferentes layouts para o leitor navegar por variados caminhos e ampliar sua experiência narrativa.”

Will Eisner

Inicialmente, é importante nos referirmos às histórias em quadrinhos (HQs) ressaltando a relação existente entre elas e o incentivo à leitura, pois, para escrever o roteiro do enredo, o estudante precisará ler textos relacionados ao tema a ser escrito, organizar as ideias para que possa externar de forma lógica a ligação entre a mensagem reflexiva a ser repassada. Os docentes podem utilizar a construção de HQs como uma dinâmica de grupo reflexiva na aula. Esse exercício dinâmico poderá ajudar na formação do indivíduo.

A respeito da preocupação que o aluno-autor deve ter no momento da criação de uma HQ no Ensino Fundamental anos finais, podemos refletir que na habilidade do 6º ano (EF69LP51) a Base Nacional Comum Curricular (2017, p. 59) preconiza que o estudante deve

Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/ edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.

Apesar dessa habilidade que trata dos processos de planejamento, textualização, revisão/ edição e reescrita ser direcionada para o 6º ano, esse construir de conhecimentos podem ser estendidos aos outros anos de estudo Ensino Fundamental, posto que a qualquer tempo o estudante pode ser convidado a vivenciar a construção ou análise de um texto que contenha o gênero textual denominado história em quadrinho.

Esse entendimento mais amplo dessas possibilidades pode propiciar uma apropriação efetiva do conhecimento das metodologias diferenciadas no ambiente da sala de aula, que permitirá, de certo modo, a possibilidade de entendimento das restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos, assim, como suscitar a inspiração para vivenciar novas experiências e refletir as formas de ensinar e gerar aprendizagem significativa. Isso tudo pode suscitar nos estudantes a participação em atividades que lhes propiciem novas aprendizagens e vivências em

situações análogas às que eles convivem na realidade por meio da instigação do exercício do protagonismo juvenil e cidadania no ambiente escolar.

Ao pensar o uso do aplicativo *Pixton*, que é um *site* que permite criar histórias em quadrinhos online sem instalação de programa no computador como procedimento de ensino das competências socioemocionais no Ensino Fundamental anos finais devemos entender que muitas habilidades do aluno-autor serão instigadas, visto que, essa plataforma permite escolher personagens, cenários e adicionar balões de conversas para compor uma história de forma fácil.

Esse aplicativo apresenta uma configuração digital de nível fácil de manuseio, pois, oportuniza ao usuário a definição e moldagem dos personagens, escolha de cenários e figuras que encontram na plataforma. Possui um acesso gratuito para degustação de sete dias e caso o usuário deseje se transformar em assinante, a plataforma disponibiliza os planos de pagamento e uma variedade de oportunidades de produções abordando as mais diferentes temáticas.

Destaca-se que o uso das HQs elaboradas pelos estudantes na Plataforma *Pixton*, estão associadas a uma metodologia socioconstrutivista, visto que, o uso desse gênero textual serve de facilitador do entendimento dos conteúdos sobre as competências socioemocionais que estiverem sendo estudadas, pois, proporcionam a participação colaborativa dos discentes na construção do conhecimento e adaptação ao contexto cotidiano deles.

Ressalta-se que neste trabalho a nossa objetividade perpassa por construir uma trajetória focal com um cabedal informativo que ajude, a partir de orientações e exemplos de atividades, que podem ser usadas como modelo pelo docente da melhor forma possível no ambiente escolar que estiver inserido, e assim, posas se sentir instigado a elaborar suas próprias práticas pedagógicas utilizando a ferramenta *Pixton*. A ideia aqui perpassa apenas por gerar um caminho, que poderá e, com certeza, deverá ser ampliado pelo docente e seus estudantes de acordo com a aplicação nas suas aulas nos vários componentes curriculares que compõem as matrizes curriculares do Ensino Fundamental.

Existem várias ferramentas digitais para criação de HQs. Para definição de qual aplicativo/*site* poderia ser utilizado nos anos finais do Ensino Fundamental para criação de histórias em quadrinhos (HQs) nesta pesquisa foi realizada busca e catalogação de algumas ferramentas disponíveis em *sites*. Nessa pesquisa na *internet* foram encontradas onze ferramentas, a citar: *Create Your Own Comic*; *Comic*

Creator; GoAnimate; Make Beliefs Comix; Meu Gibi; Pixton; Stripcreator; Storyboard-that; Toondoo; O Programa Pencil; Witty Comics.

Alguns critérios foram definidos para que servissem de balizadores de relevância para escolha da tecnologia digital a ser utilizada para ajudar a atingir os propósitos definidos para esta pesquisa e posteriormente a construção, aplicação e validação do produto final. Assim, foi organizado um quadro no qual se atribuiu critérios relacionados com objetivos e com pontuação definidos entre 1 e 2 para fazer a identificação da tecnologia digital para criação de HQs nesta pesquisa. A seguir, no quadro 14, listamos os critérios definidos para nos ajudar na identificação de qual a melhor tecnologia digital para criação de histórias em quadrinhos (HQs) a ser utilizada nesta pesquisa dentre as onze ferramentas encontradas em *sites* da *internet*.

Quadro 14 – Critérios definidos para identificação do aplicativo/*site* para criação de Histórias em Quadrinhos

CRITÉRIO	PONTUAÇÃO	OBJETIVO
Disponibilidade de uso	(1) para público (2) para privado	Liberação de uso para o público.
Acessibilidade (versão paga/ gratuita)	(1) solicita cadastro (2) não solicita cadastro	Pode usar somente com cadastro em versão gratuita ou como assinante somente se efetivar pagamento.
Utilização da ferramenta	(1) fácil (2) complexa	Ferramenta de fácil manuseio ou que tenha muitas informações que dificulte a utilização.
Oferece opções de layout/formatação dos painéis	(1) sim (2) não	Permite a utilização de diversos layout mesmo na versão gratuita.
Opções de salvamento da HQs versão básica e gratuita	(1) sim (2) não	Se permite salvar o projeto de HQ feito apenas na versão básica e gratuita ou somente na versão paga.
Na opção de salvamento se pode fazer download, impressão e compartilhamento?	(1) sim (2) não	Se salva somente no próprio <i>site</i> ou pode salvar a HQ em <i>PDF</i> , por exemplo. Importante para armazenamento das HQs criadas durante as aulas.
Idioma do aplicativo	(1) português (2) outro idioma	Se possui possibilidade de tradução no <i>site</i> .
Recursos disponíveis para edição	(1) pouco (2) razoável (3) muito	são as ferramentas de edição dos personagens e do cenário
Disponibilidade de quadrinhos para montagem da HQ.	1) adequado (2) inadequado	a quantidade de quadrinhos foi descrita de acordo com a oferta que o <i>site</i> disponibiliza

Fonte: quadro montado pela autora da pesquisa

Em sequência, após a fase de testagem identificou-se que a ferramenta digital que melhor atendeu aos critérios definidos para essa fase da pesquisa foi o aplicativo *Pixton*, por esta razão, organizamos o quadro 15 para alinharmos as informações observadas durante a análise dos aplicativos/*sites*.

Quadro 15 – Análise da Ferramenta digital *Pixton* para criação de HQs

Ferramenta digital - <i>Pixton</i>	
CRITÉRIO	Características da Ferramenta digital relacionada aos critérios
Disponibilidade de uso	Liberado para uso público e privado. A opção gratuita só permite a publicação dentro do <i>Pixton</i> como pública, para que outros usuários possam visualizá-la. Antes de publicar a produção, é possível salvá-la para editá-la posteriormente. Os assinantes possuem como opções também publicar somente para amigos selecionados e gerar <i>link</i> para que só consiga visualizar quem o possui.
Acessibilidade (versão paga/ gratuita)	Precisa fazer cadastro em versão gratuita para acessar algumas funcionalidades, mas, também possui versão paga que permite acessos personalizados e com mais funcionalidades ativadas.
Utilização da ferramenta	Ferramenta de fácil manuseio.
Oferece opções de layout/formatação dos painéis	Permite a utilização de diversos <i>layout</i> mesmo na versão gratuita
Opções de salvamento da HQs versão básica e gratuita	Permite salvar o projeto de HQ feito na versão básica e gratuita.
Na opção de salvamento se pode fazer download, impressão e compartilhamento?	Permite salvar o projeto da HQ no próprio <i>site</i> e também pode salvar em formato <i>PDF</i> . Para salvar, fazer o <i>download</i> , compartilhar publicamente ou imprimir a HQ, utilize o menu que se encontra na parte inferior da HQ. A impressão direta na plataforma só é possível para assinantes. As opções de baixar e imprimir são disponibilizadas somente para os assinantes, mas selecionando a HQ e usando os comandos 'Ctrl C' e 'Ctrl V' do teclado, é possível copiá-la, como imagem, para posterior impressão. Depois de pronta a HQ, há a opção de compartilhá-la diretamente no próprio <i>Pixton</i> , <i>Facebook</i> , <i>Edmodo</i> , <i>LinkedIn</i> , <i>Twitter</i> , <i>Pinterest</i> e <i>YouTube</i> .
Idioma do aplicativo	Inglês, Espanhol, Francês e Português.
Recursos disponíveis para edição	Precisa escolher um layout para a HQ. Os layouts disponíveis são <i>Comic Strip</i> , <i>Storyboard</i> e <i>Graphic Novel</i> . O <i>layout Comic Strip</i> gera uma HQ com quadrinhos de tamanho uniforme; O <i>layout Storyboard</i> gera quadrinhos com títulos e descrições; <i>layout Graphic Novel</i> permite personalizar o tamanho dos quadrinhos.
Disponibilidade de quadrinhos para montagem da HQ.	Para criar uma HQ básica tem que selecionar Básico no menu dos <i>layouts Comic Strip</i> e <i>Graphic Novel</i> . Assim poderá escolher entre uma variedade de temas pré-definidos para montar sua história de maneira básica e com pouco controle sobre a edição (15 quadros). Criando uma HQ com recursos avançados deverá escolher a opção Avançado ao invés de Básico no menu, assim, terá um maior controle sobre a edição dos personagens e dos cenários. Nessa versão permite alterar a posição e a expressão do personagem além das configurações pré-definidas do modo básico.

Fonte: Quadro montado pela autora da pesquisa

Doravante, iniciaremos a fase de conhecimento dessa ferramenta digital a partir de uma viagem pelo *site* do *Pixton*. Este aplicativo é uma ferramenta online que permite a criação de histórias em quadrinhos utilizando personagens semi prontos (versão básica) ou completamente originais (versão avançada). Os estudantes têm a oportunidade de moldar personagens flexíveis, atribuindo-lhes variadas expressões e possibilidade de movimentação em muitas poses a partir da *interface* intuitiva disponível no *site*.

No manuseio desse *site*, os estudantes, ainda, podem colocar textos nos balões de fala ou pensamentos, personalizar objetos e fazer a composição de fundos reutilizáveis com inserção de imagens e sons. Com essas ações de manuseio do aplicativo *Pixton*, os estudantes podem desenvolver várias competências, tais como: estimular os conhecimentos relacionados às tecnologias digitais, criar e contar uma história de forma ilustrada e organizada de maneira lógica, comunicar de forma colaborativa as ideias quando o uso do *Pixton* for feito a partir de trabalho em equipe.

Destaca-se que os trabalhos no momento que estiverem sendo construídos podem ser salvos, arquivados, acessados posteriormente para ajustes e quando finalizados podem ser compartilhados na *web*. Todos os projetos de HQs são acompanhados pelos professores que se postam como um orientador e como um moderador de ações feitas no *site* do aplicativo *Pixton*.

Ressalta-se que por essa ferramenta possuir muitos cenários, objetos e também personagens, gera a possibilidade de os estudantes criar personagens personalizados, para isso, existe um perfil específico, na versão paga (*Pixton+*). Esse *site* pode ser acessado em <https://www.pixton.com>. (figura 10)

Figura 10 – Tela de acesso ao *site* do *Pixton*



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Para criar histórias em quadrinhos no *site* do *Pixton*, é necessário fazer o acesso e cadastro no *site* e clicar na opção desejada. Observa-se que na figura 11 que é possível, cadastrar-se com *Facebook*, *Conta Google*, *Microsoft*.

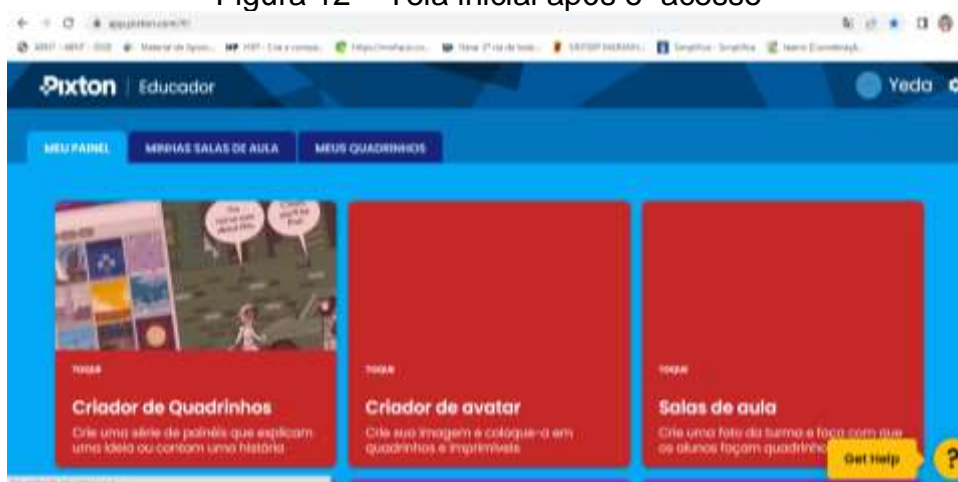
Figura 11 – Tela para fazer cadastro

Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

A tela seguinte do *site* possui quatro opções de cadastro. “O negócio”, que se destina a fins profissionais, “Educadores” e “Alunos”, que se destinam a fins pedagógicos, e “Pais”. Nessa tela deve ser feita a seleção do perfil adequado e depois iniciar as descobertas no *site*. Na primeira vez de acesso do *Pixton* será necessário cadastrar um nome de usuário e depois clicar em **INICIAR**.

Os planos pagos do *Pixton* que trazem um número maior de recursos para editar a HQs. Na versão gratuita o *site* disponibiliza sete dias para testar esses planos, para cada período semanal de teste, o usuário deverá utilizar um e-mail de acesso diferente. Após acessar a plataforma, para utilizar a versão básica da ferramenta, basta clicar em **CONTINUAR**. Na figura 12, vemos que quando o cadastro já está feito aparece a tela a seguir

Figura 12 – Tela inicial após o acesso



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Nessa tela do *site* aparecem três opções de acesso: “**Criador de Quadrinhos**”, “**Criador de avatar**” e “**Salas de aula**”. Inicialmente vamos explicar como navegar na área “Salas de aula”. Nesta tela o educador definirá o nome da turma, neste caso, a turma poderá ser chamada de 9º ano – CMT I. (figura 13).

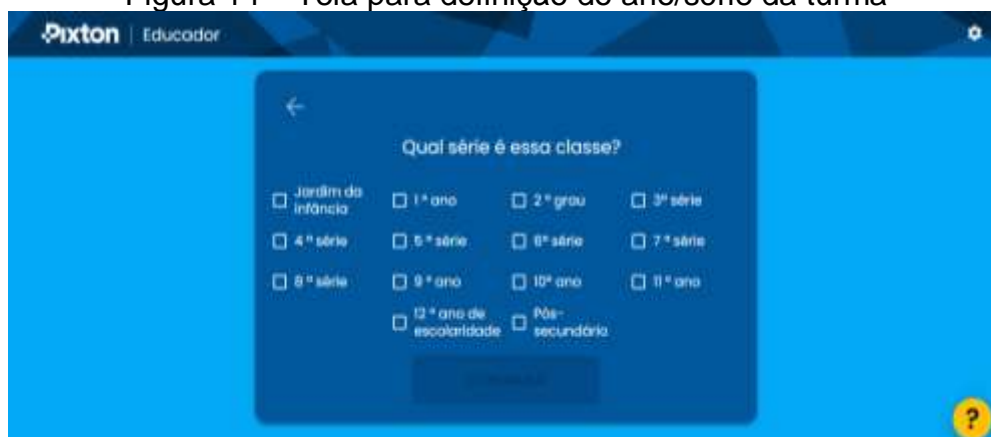
Figura 13 – Tela para escolher o nome da turma



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

A seguir na figura 14 mostramos que na próxima tela do *site* os docentes definem qual o ano/série da turma que ele/ela ministra aula.

Figura 14 – Tela para definição do ano/série da turma



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Na sequência ao observar a figura 15 orienta-se como os docentes iniciam a montagem da caracterização do AVATAR que aparecerá no *layout* da foto da turma.

Figura 15 – Tela de montagem do avatar de docente da turma



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Logo a foto da turma com todos os **avatares** fica pronta como podemos observar na figura 16 a seguir.

Figura 16 – Tela com exemplo de foto da turma



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Vamos agora entender na figura 17 como utilizar o aplicativo do *Pixton* para montar histórias em quadrinho (HQs) na sala de aula. É necessário clicar no ícone **CRIADOR DE QUADRINHOS** e, após isso, aparece a 2ª tela que mostra as duas opções a seguir: “**Crie uma história em quadrinhos**”, e “**Precisa de uma ideia?**”

Figura 17 - Tela para criar histórias em quadrinhos



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

Na figura 16 informamos que te a aba “**Crie uma história em quadrinhos**” na qual o docente vai orientar o estudante a criar uma série de painéis que explicam como contar uma história. Na opção “**Precisa de uma ideia?**” a ação orientativa dos docentes será efetivada a partir de quadrinhos em branco do zero, visto que, vai ser necessário utilizar um iniciador de história ou um *prompt* de escrita.

Figura 18 – Tela para criar história ou *Prompt* de escrita no *Pixton*



Fonte: Site *Pixton.com* (2023)

A seguir, na figura 19 observe o exemplo de história em quadrinho criado no aplicativo *Pixton*.

Figura 19 – Exemplo 1 - HQ – “Como Vai Você!”





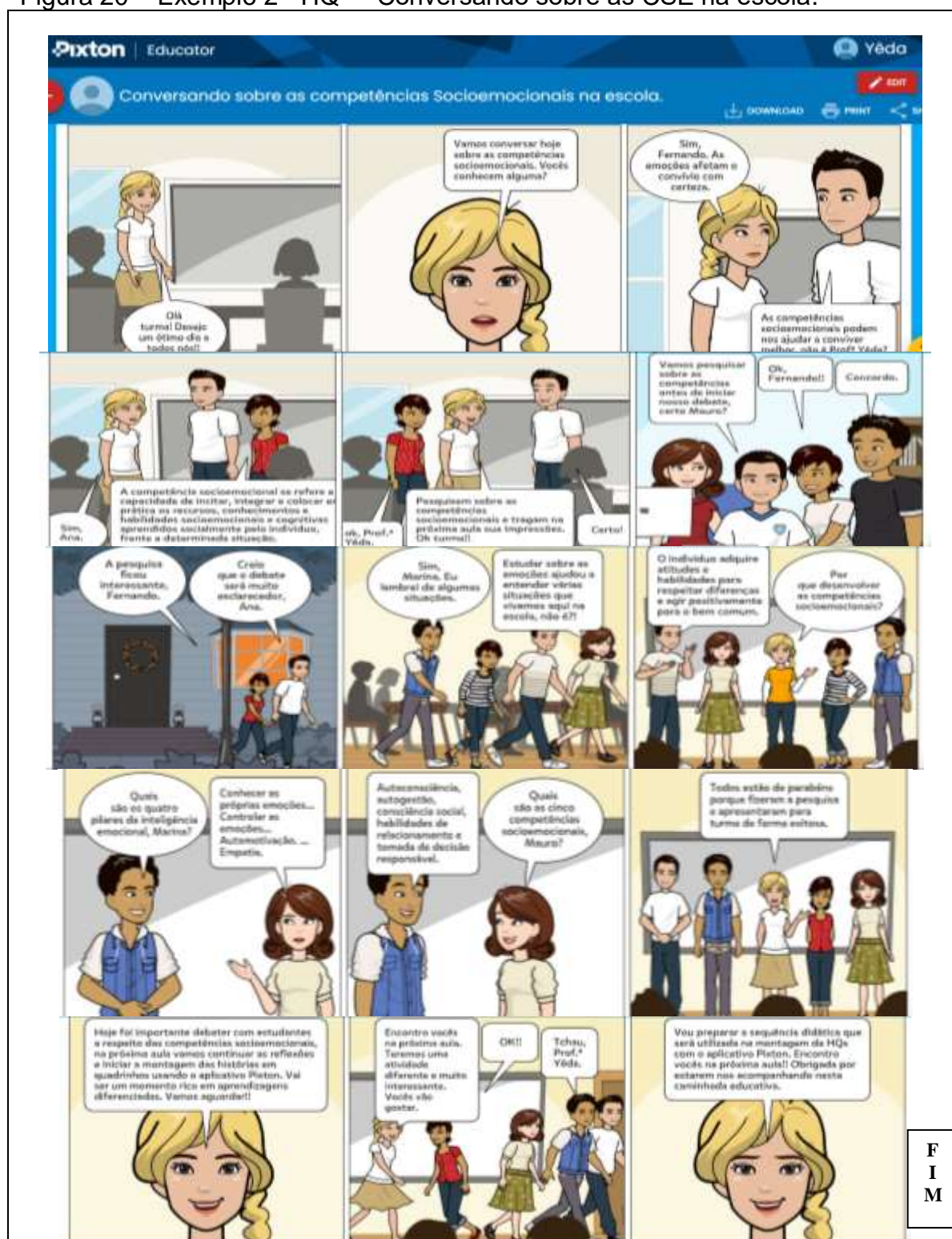
Fonte: HQ criada pela autora da pesquisa com uso do *Pixton.com*

Os estudantes-autores da história em quadrinho definem os avatares que se caracterizam como os personagens participantes do enredo da história, quantidade de balões para comunicação, quantidade de quadrinhos, definem as emoções que serão representadas pelas faces dos avatares escolhidos, o posicionamento no quadrinho, e outras definições que detalham as falas. Nesta proposta de trabalho os alunos receberão informações a respeito das competências socioemocionais, efetivarão debate em grupo e farão a construção das HQs em equipe, estimulando assim, a socialização de ideias e colaboração de ações no ambiente da sala de aula.

Após finalizar a criação da HQ o estudante ou docente poderá salvar em *PDF* e também imprimir. Os docentes poderão fazer posteriormente exposição ou publicação dos trabalhos criados por seus estudantes nos murais da escola.

A seguir mais exemplos de histórias em quadrinhos construídas no aplicativo *Pixton*. (ver figuras 20, 21 e 22)

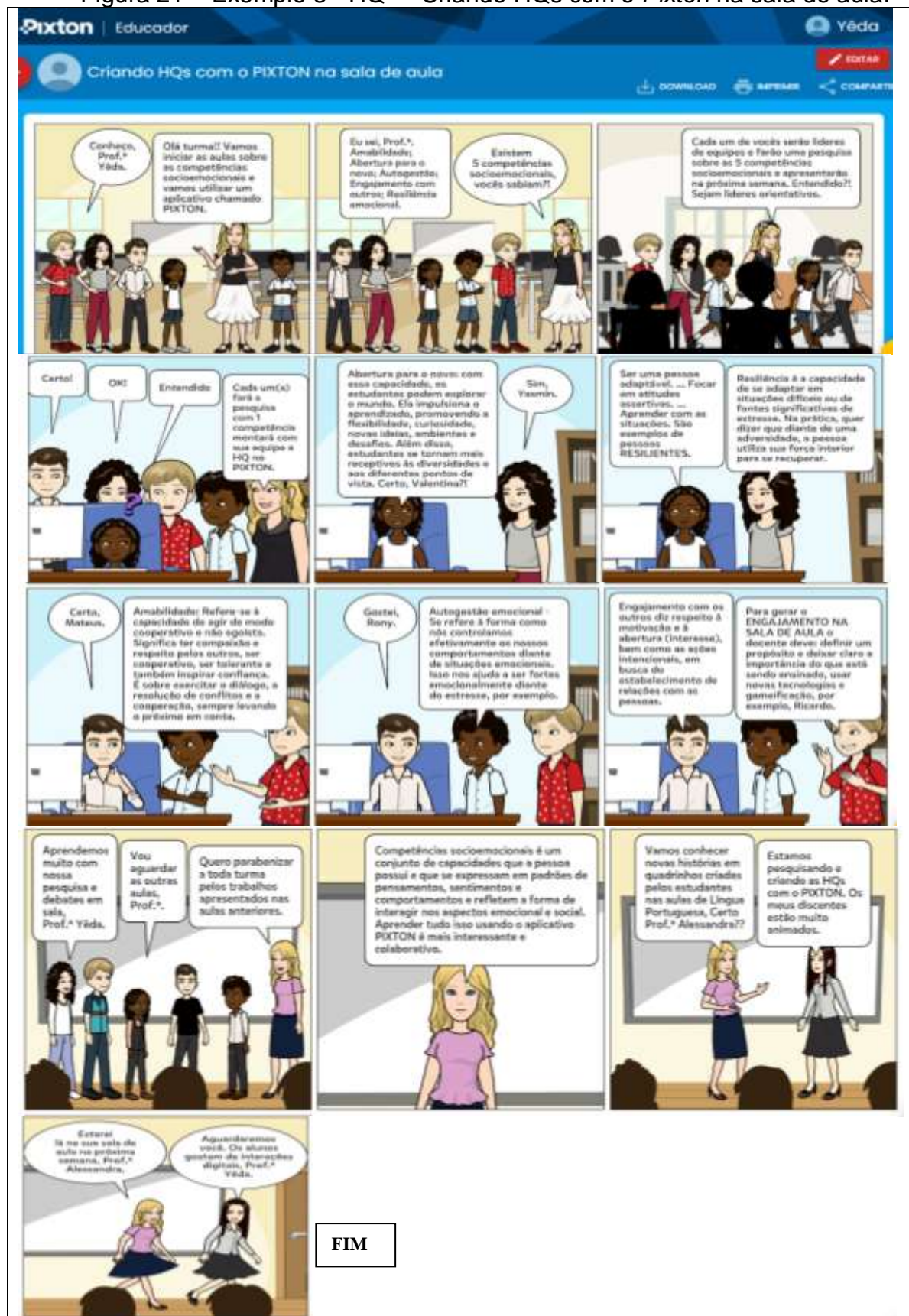
Figura 20 – Exemplo 2 - HQ – “Conversando sobre as CSE na escola.”



Fonte: HQ criada pela autora da pesquisa com uso do Pixton.com

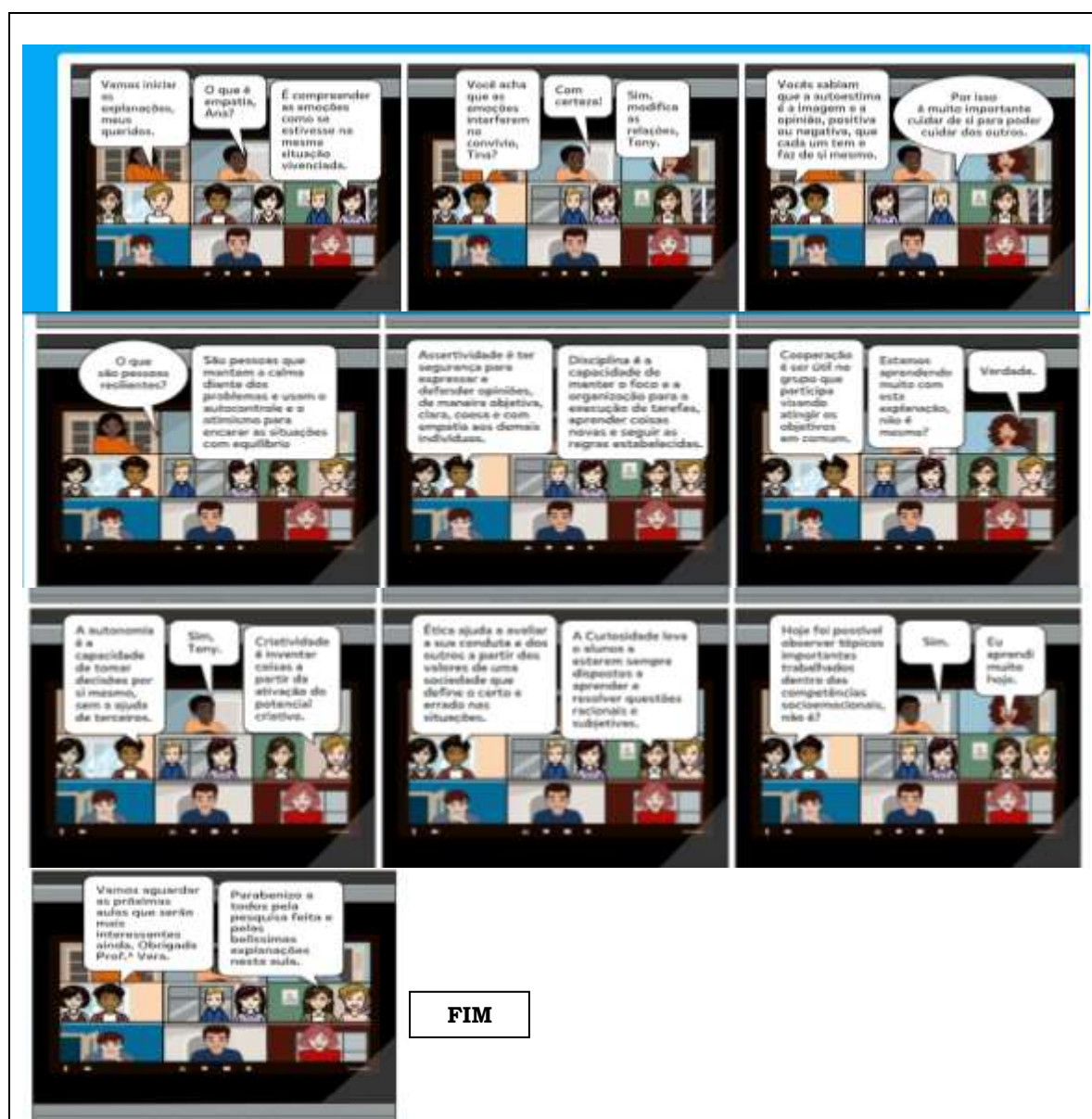
Buscamos trazer uma variedade de montagem de HQs no *Pixton* para exemplificar e mostrar as possibilidades de uso desse aplicativo para mostrar que essa ferramenta possui um cabedal informativo interessante e que pode ser aplicado na aula de qualquer componente curricular, necessitando apenas que seja feito o alinhamento com os conteúdos a ser ministrado conforme planejamento.

Figura 21 – Exemplo 3 - HQ – “Criando HQs com o Pixton na sala de aula.”



Fonte: HQ criada pela autora da pesquisa com uso do Pixton.com

Figura 22 – Exemplo 4 - HQ criada na plataforma *Pixton* – Aula on line: “Conversando sobre as Competências Socioemocionais.”



Fonte: HQ criada pela autora da pesquisa com uso do Pixton.com

Após construir todas estas HQs para servir de exemplos para os docentes identificamos as muitas possibilidades de uso dessa ferramenta digital, visto que, para efetivar essa ação pedagógica é preciso, inicialmente, decidir a temática que será abordada, moldar os personagens, decidir cenários a serem utilizados em cada quadro, elaborar o enredo, definir falas e expressões corporais dos personagens (*avatares*), organizar expressões faciais, definir o enquadramento dos personagens nas cenas. Isso, nos fez lembrar que este gênero textual possui características específicas que devem ser respeitadas, também, na área digital.

Na seção seguinte descreve-se a análise e interpretação dos dados acolhidos após a aplicação da pesquisa.

8 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS DA PESQUISA

“Dai-me Senhor, a perseverança das ondas do mar, que fazem de cada recuo, um ponto de partida para um novo avançar.”

Cecília Meirelles

Após a efetivação da autorização pela Direção geral da escola campo da pesquisa iniciou-se a aplicação dos questionários aos docentes do Ensino Fundamental anos finais, que se constituiu como a primeira parte desta investigação. Esse acolhimento de informações foi feito via *Google Forms*, no qual constava esclarecimentos sobre os critérios de participação, solicitação de concordância com o TCLE e disponibilização de dez questões abertas e fechadas que perpassavam desde a identificação de perfil até a busca de informações específicas relacionadas à temática desta dissertação. A seguir, como segundo momento da fase de levantamento de dados foi ministrada a oficina formativa aos dois docentes de Língua Portuguesa do 9º ano e posteriormente a aplicação do questionário de reação aos estudantes para acolher suas impressões das aulas.

Ressalta-se que de posse dos dados fornecidos pelos participantes da pesquisa organizamos a análise dessas informações coletadas alinhando à luz dos teóricos estudados, e apresentaremos nesta seção os resultados desta investigação.

8. 1 Aplicação dos questionários aos docentes do Ensino Fundamental anos finais

O questionário (Apêndice A) se constituiu como a primeira parte desta investigação, foi enviado a todos os docentes do Ensino Fundamental anos finais do CM T I via *Google Forms*. Nesse documento digital constava esclarecimentos sobre os critérios de participação, identificação de perfil dos participantes (idade, sexo, tempo de trabalho no Ensino Fundamental anos e, qual o componente curricular o(a) docente ministrava nessa etapa de ensino), o TCLE, e dez questões sobre a temática da pesquisa. Foram enviados quarenta e dois convites para participação da pesquisa e foi recebido trinta e cinco questionários respondidos.

Em relação a análise das respostas acolhidas via *Google Forms*, destaca-se que a idade média oscila entre 26 e 55 anos. Dos 35 respondentes, 24 são mulheres correspondendo a 70 % e 11 são homens que complementam os 30% dos participantes. Dentre eles 28 são Especialistas, 6 são Mestres e 1 é Doutor em sua área de formação inicial.

Nesse questionário a 1ª questão aborda sobre “**Qual a sua formação inicial, tempo de trabalho no Ensino Fundamental anos finais e qual o ano de sua atuação (6º/7º/8º/9º)?**”. O quadro 16 a seguir mostra os dados acolhidos.

Quadro 16 – Perfil dos Docentes

Identificação do docente	Formação Inicial	Tempo de trabalho no Ensino Fundamental	Ano de sua atuação (6º/7º/8º/9º)
Docente 1	Matemática	5 anos	6º e 7º anos
Docente 2	Ciências	15 anos	6º e 7º anos
Docente 3	Geografia	13 anos	6º e 7º anos
Docente 4	Matemática	6 anos	6º ano
Docente 5	História	8 anos	6º ano
Docente 6	Instrução Cívico Militar (ICM)	16 anos	6º ano
Docente 7	Língua Espanhola	2 anos	6º e 7º anos
Docente 8	OPEE	1 anos	6º e 9º anos
Docente 9	Arte	4 anos	6º e 7º anos
Docente 10	Ciências	12 anos	9º ano
Docente 11	Matemática	19 anos	7º e 8º anos
Docente 12	Língua Portuguesa	12 anos	9º ano
Docente 13	Língua Portuguesa	20 anos	9º ano
Docente 14	História	3 anos	7º ano
Docente 15	Geografia	11 anos -	8º e 9º anos
Docente 16	Filosofia	15 anos	8º e 9º anos
Docente 17	Língua Portuguesa	5 anos	8º e 9º anos
Docente 18	Filosofia	4 anos	6º e 7º anos
Docente 19	Ensino religioso	6 anos	6º e 7º anos
Docente 20	Ciências	13 anos	8º ano
Docente 21	Filosofia	8 anos	7º ano
Docente 22	Língua Portuguesa	7 anos	8º ano e 9º anos
Docente 23	Língua Portuguesa	4 anos	6º e 7º anos
Docente 24	Ensino religioso	15 anos	9º ano
Docente 25	Língua Portuguesa	23 anos	6º ano
Docente 26	Ensino religioso	15 anos	7º e 8º anos
Docente 27	Arte	17 anos	7º e 8º anos
Docente 28	Língua Inglesa	12 anos	7º e 8º anos
Docente 29	Geografia	10 anos	7º e 8º anos
Docente 30	Matemática	9 anos.	7º e 8º anos
Docente 31	Língua Portuguesa	10 anos	7º e 8º anos
Docente 32	Língua Espanhola	12 anos	8º ano
Docente 33	Língua Portuguesa	4 anos	9º ano
Docente 34	Matemática	8 anos	8º e 9º anos
Docente 35	Língua Inglesa	10 anos	8º e 9º anos

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

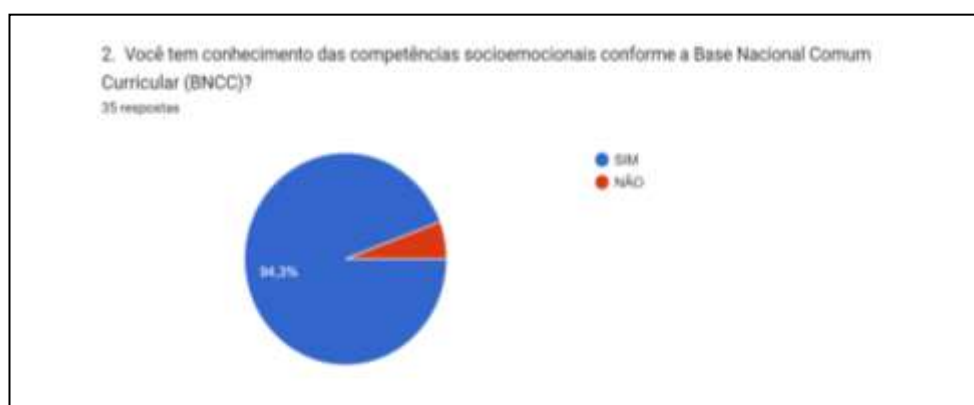
Na primeira fase desta pesquisa, observa-se que devido a carga horária e quantitativo de turmas participaram desta pesquisa docentes de componentes curriculares variados, sendo: cinco docentes de Matemática, oito docentes de Língua Portuguesa, dois docentes de Língua Espanhola; dois docentes de Língua Inglesa; três docentes de Ciências; dois docentes de História; três docentes de Geografia; um

docente de Instrução Militar; um docente de OPEE; dois docentes de Arte; três docentes de Ensino Religioso e três docentes de Filosofia.

Assim, tivemos a adesão para responder o questionário de 35 profissionais que correspondem a 85% do quadro docente do Ensino Fundamental anos finais do CMT I. Observa-se que os docentes que são participantes desta pesquisa possuem mínimo de um ano e máxima de 23 anos de exercício profissional no Ensino Fundamental anos finais e estão distribuídos em todas as turmas que compõem essa etapa de ensino. Isso postou-se como importante, pois o olhar investigativo terá a amplitude necessária no acolhimento dos dados.

Na 2ª questão que versa **“Você tem conhecimento das competências socioemocionais conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)?”** ao tratar sobre os conhecimentos adquiridos via leituras sobre as competências socioemocionais, constatou-se que a maioria dos participantes (94,3%) informaram que, tem conhecimentos sobre a temática relacionada à BNCC (Gráfico 1).

Gráfico 1 – Conhecimento sobre Competências Socioemocionais



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

A organização da ação docente perpassa pelo exercício do conceito de competência que pode se caracterizar por ser um conjunto alimentado de conhecimentos, habilidades, posturas, ações e atitudes. Assim, compreende-se que tanto as competências cognitivas quanto as competências socioemocionais são essenciais para o exercício da vivência social saudável em qualquer ambiente.

Diante disso, é lícito afirmar que a BNCC indica conhecimentos, competências, aprendizagens e habilidades essenciais que influenciam a reformulação de currículos nas escolas de educação básica, fomentando alterações na formação de professores, na avaliação e na elaboração de conteúdo. Solidariedade, amizade, responsabilidade, colaboração, empatia, organização, ética, cidadania, honestidade. Esses valores (ou características) - tão desejáveis nos relacionamentos humanos e cada vez mais requisitados e necessários nos dias de hoje - deverão ser ensinados, praticados ou pelo

menos estimulados também nas escolas. É o que dizem as novas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular. (D'Auria-Tardeli; Pralon; Coelho, 2022)

Nesse sentido, observa-se que as competências socioemocionais estão entremeadas nas dez competências gerais que constam na BNCC e que devem ser contempladas pelas escolas em seus currículos nas vivências letivas.

A 3ª questão discorre sobre **“Com a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), algumas competências socioemocionais vão cruzar todos os eixos do processo ensino-aprendizado. A BNCC aborda 10 competências socioemocionais que a escola pode desenvolver para a formação do aluno do século XXI. Dentre as competências socioemocionais listadas a seguir, marque todas que você já conseguiu vivenciar na sua sala de aula.”** Quando foi solicitado na 3ª questão a identificação dentre competências socioemocionais alinhadas pela BNCC, eles destacaram em e primeiro lugar com grau de importância as competências denominadas **Pensamento crítico** (97,1%) e **Criatividade** (97,1%) conforme demonstrado no Gráfico 2. Importante ressaltar que nesta questão os docentes poderiam marcar quantas alternativas achassem relevante destacar.

Gráfico 2 – Identificação de CSE vivenciadas em sala de aula



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Em primeiro momento, interpreta-se que o **Pensamento crítico** (97,1%) seja fundamental para a vida dos adolescentes, pois, estimula sua curiosidade e contribui para o processo decisório de coisas simples ou complexas no cotidiano. Esse pensamento ensina a pessoa a fazer a escolha da melhor informação que estiver sendo movimentada, ativa a necessidade de analisar as ações e de pesquisar

antes de decidir se acredita ou não em alguma informação teórica que esteja recebendo seja no ambiente escolar ou qualquer outro espaço.

Em segundo lugar, destacaram a vivência da competência denominada **Criatividade** (91,7%) que está relacionada a todas as áreas da consciência, como as intuições, as emoções, o poder de imaginação, além dos conhecimentos e das habilidades naturais e práticas. No cenário educacional, as competências socioemocionais têm o objetivo de desenvolver atitudes e comportamentos nos estudantes capazes de fazê-los enfrentar, de forma eficaz e com ética os desafios e situações cotidianas.

A BNCC mostra que as experiências vivenciadas pelos estudantes nos anos finais do Ensino Fundamental favorecem a aprendizagem e, posteriormente e, no Ensino Médio, visam a preparação básica para o mundo do trabalho e o exercício da cidadania fomentando o empreendedorismo a partir de características como a criatividade resiliência.

A escola que acolhe as juventudes precisa se estruturar de maneira a proporcionar uma cultura favorável ao desenvolvimento de atitudes, capacidades e valores que promovam o empreendedorismo (criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, assunção de riscos, resiliência e curiosidade científica, entre outros), entendido como competência essencial ao desenvolvimento pessoal, à cidadania ativa, à inclusão social e à empregabilidade. (BRASIL, 2017, p. 466)

Compreende-se que servir como local de acolhimento e estímulo de aprendizagens deve ser a função primaz da escola de educação básica, visto que, os jovens precisam de suporte para que possam identificar suas potencialidades, entender suas vocações, visando construir metas presentes e/ou futuras de formação educacional e inserção profissional exequíveis, para que possam desenvolver uma postura empreendedora, entretida de valores como a ética e responsabilidade para que possa conviver no mundo do trabalho e na sociedade na qual faz parte.

Observa-se que trinta e dois docentes registraram três competências socioemocionais da BNCC que se mostram com o mesmo percentual de (91,4%), são elas **Empatia, Colaboração e Curiosidade**.

Na BNCC as competências articulam-se com o ato de construir conhecimentos, desenvolver habilidades que se inter-relacionam e na definição de valores e aprendizagem de atitudes conforme prescreve a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) – Lei 9394/96, nesse percurso educativo percebe-se o alinhamento do desenvolvimento socioemocional em todas elas. Nota-se na

competência nº 9 da BNCC o estímulo do desenvolvimento da Empatia e da Cooperação.

Competência nº 9 - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. (BRASIL, 2017, p. 10)

Destaca-se, ainda, que o desenvolvimento de competências socioemocionais conforme o que se observa na Competência nº 9 da BNCC, pode ajudar na moldagem do projeto de vida dos estudantes, orientando-os para um convívio permeado por empatia, com mais respeito pela existência do outro, com mais entendimento da necessidade da colaboração em todos os ambientes nos quais esteja inserido, ou seja a construção de um ser humano melhor.

Na BNCC observa-se que o exercício do processo investigativo se caracteriza pela estimulação da curiosidade na formação dos estudantes alinhada às situações didáticas planejadas ao longo de toda a vivência da educação básica.

Pressupõe organizar as situações de aprendizagem partindo de questões que sejam desafiadoras e, reconhecendo a diversidade cultural, estimulem o interesse e a curiosidade científica dos alunos e possibilitem definir problemas, levantar, analisar e representar resultados; comunicar conclusões e propor intervenções. (Brasil, p. 322)

Quando os docentes participantes desta pesquisa destacam a Curiosidade, nos faz pensar na sala de aula e lembrar que quando os docentes utilizam “as questões norteadoras” estão efetivando o aguçamento da curiosidade dos estudantes sobre o mundo que, em busca de questões que possibilitem elaborar hipóteses e construir explicações e gerar respostas sobre a realidade na qual estão inseridos.

Ainda no texto da BNCC observa-se a orientação do trabalho docente relacionado ao processo de ensino e aprendizagem, no qual se busca abrir os caminhos para práticas de estudo instigantes com proposição de desafios, em situações- problemas visando a estimulação da curiosidade, a análise reflexiva e o exercício do protagonismo.

Nesta análise, também, se observa como menos destacado pelos docentes na vivência do ambiente interno da sala de aula, a competência denominada **Metacognição** (37,1%). Nesse sentido, Beber B (2014, p. 48) afirma que “A metacognição é a consciência de si próprio, conhecendo seu processo de aprender”. Destaca-se que os aspectos conativos (de cognição) estimulam a confiança, a autoestima e o afeto.

Percebe-se que o ponto essencial do processo cognitivo é a consciência. Na Língua Portuguesa a conceitualização da “consciência” é um tema muito pesquisado nas áreas de filosofia da mente, psicologia, neurologia e ciência cognitiva e, se caracteriza por ser uma qualidade da mente, que abrange estruturas qualificadoras, tais como: subjetividade, autoconsciência, senciência, sapiência, e a capacidade de perceber a relação entre si e um ambiente.

Fonseca (2008, p. 173) corrobora afirmando que “A metacognição é um processo de interação, em que os elementos principais são seus próprios processos de aprendizagem que basta o contato com a informação sem necessidade de interagir com ela”. Assim, identifica-se que a busca do saber estimula a intenção de como obter motivação para aprender e que essa competência chamada **metacognição** ainda não está muito esclarecida como conceito para muitos docentes, apesar de ser uma ação estimulada e efetivada diariamente no ambiente de sala de aula em todos os componentes curriculares.

Existem muitas possibilidades relacionadas às variáveis de estratégia relacionadas a metacognição. Flavell (1987, p. 65) a respeito da distinção entre estratégia cognitiva e metacognitiva destaca que “a primeira diz respeito ao resultado de uma tarefa e a segunda, à eficiência deste resultado”.

Por exemplo, para entender um texto o estudante faz a leitura ampla das palavras organizadas em frases alinhadas ao contexto definido pelo tema explícito nesse texto. Com essa ação ele está utilizando um processo cognitivo. Mas, ao fazer a repetição dessa leitura várias vezes para se sentir confortável e confiante de que essa ação cognitiva definida e utilizada levou ao entendimento com sucesso do texto, ele ativou uma estratégia metacognitiva. E nota-se que essa ação é muito estimulada e realizada nas salas de aulas, principalmente no Ensino Fundamental.

Na BNCC as competências gerais da Educação básica nº 8 e nº 10 também tratam das relações socioemocionais, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana e do pleno exercício da cidadania.

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (BRASIL, 2017, p. 10)

Assim, ao observar as competências gerais da Educação básica nº 8, nº 9 e nº 10 que constam na BNCC nos leva a pensar que devemos sempre promover o

respeito aos direitos humanos, gerar a valorização da diversidade de indivíduos de grupos sociais, seus saberes e suas culturas de forma democrática e inclusiva. A vivência de um momento pandêmico que impactou de forma exponencial a ação de ensinar e aprender e, que após quatro anos letivos, ainda estamos, como educadores, alinhando sequelas instrucionais e emocionais, nos leva a priorizar a ressignificação da divisão de tarefas entre família e escola na formação socioemocional das crianças e adolescentes.

Analisando a 4ª questão que discorre sobre **“Caso você conheça as competências socioemocionais, como as temáticas relacionadas podem ser inseridas no conteúdo que você ministra e como isso ajudaria os estudantes a vivenciarem uma aprendizagem mais significativa do seu componente curricular? Justifique.”** Nas respostas destacadas observa-se que os docentes concordam unanimemente, com suas contribuições afirmativas, a respeito da possibilidade da inserção das competências socioemocionais no conteúdo que eles(as) ministram e que essa ação ajudaria os estudantes a vivenciarem uma aprendizagem mais significativa no componente curricular de cada um(a).

Quadro 17 – O exercício das Competências Socioemocionais gerando aprendizagem significativa

Identificação do docente	Ano de atuação	Respostas/Justificativas
Docente 1	6º e 7º anos	<i>“Sim, principalmente quando há a realização de trabalhos em grupos. A organização desses trabalhos é realizada e supervisionada em sala de aula.”</i>
Docente 2	6º e 7º anos	<i>“Sim, pois a filosofia é um componente curricular que possui em sua essência questionamentos e reflexão, se constituindo por meio de diálogos e possibilitando a compreensão de si mesmo e do mundo. Dessa forma, a mesma estimula competências socioemocionais que são essenciais na formação do educando.”</i>
Docente 3	6º e 7º anos	<i>“Sim. Porque desenvolvemos e estimulamos nos alunos valores, tais como, tolerância, respeito pelo diferente, assim como, a valorização de sua individualidade como pessoa.”</i>
Docente 4	6º ano	<i>“Sim, sempre faço uma problematização envolvendo essas competências.”</i>
Docente 5	6º ano	<i>“Sim. As competências socioemocionais trabalhadas no meu componente auxiliam os alunos a gerenciarem as emoções, agirem em situações cotidianas com senso crítico e conviverem com respeito às diferenças.”</i>
Docente 6	6º ano	<i>“Sim, com certeza, pois é próprio do componente de Língua Portuguesa estimular a análise e o desenvolvimento da comunicação e dos mecanismos de linguagem, e isso está intimamente ligado às competências socioemocionais. O componente de Língua Portuguesa não se limita ao estudo de regras de gramática, é um estudo muito mais profundo, que envolve a leitura e compreensão do mundo, bem como as relações de comunicação entre as pessoas.”</i>
Docente 7	6º e 7º anos	<i>“Sim. Utilizo essas competências nas minhas aulas.”</i>
Docente 8	6º e 9º	<i>“Sim, na disciplina de Orientação Profissional, Empregabilidade e</i>

	anos	<i>Empreendedorismo trabalho primeiramente sobre o autoconhecimento e sem seguida com as competências socioemocionais.</i>
Docente 9	6º e 7º anos	<i>“Sim, pois o conhecimento geográfico apresenta conexões diversas com o cotidiano dos estudantes.”</i>
Docente 10	9º ano	<i>“Sim. Oportunizaria aos estudantes momentos de parceria, autoconhecimento, tomada de decisões mais organizadas. Além de exercício da empatia e da resiliência quando houver dificuldades na aprendizagem.”</i>
Docente 11	7º e 8º anos	<i>“Sim. Com as competências socioemocionais, os alunos poderiam se conhecer e reconhecer como indivíduos capazes de construir-se e reconstruir-se diante os obstáculos educacionais e pessoais.”</i>
Docente 12	9º ano	<i>“Sim. Pois tais competências auxiliam os estudantes em vários campos de sua vida, desde o intelectual ao Inter/intrapessoal.”</i>
Docente 13	9º ano	<i>“Deve ser inserido, pois tem impacto direto no processo de aprendizagem e desenvolvimento socioemocional do aluno.”</i>
Docente 14	7º ano	<i>“Sim, em ciências é possível desenvolver várias competências socioemocionais, pois lidamos com aspectos das ciências da natureza e humanas.”</i>
Docente 15	8º e 9º anos	<i>“Sim, a Educação Física através dos seus conteúdos (jogos, esportes, lutas, ginástica, dança e práticas corporais de aventura) possibilita que os alunos vivenciem e pratiquem de forma ampla durante as aulas práticas e teóricas as mais variadas atividades o exercício das competências socioemocionais seja de forma competitiva ou de forma colaborativa.”</i>
Docente 16	8º e 9º anos	<i>“Com certeza, trabalhar a diversidade dos alunos valoriza e melhora o aprendizado a partir da individualidade de cada um, então a Língua Portuguesa pode contribuir para essa valorização em todos os sentidos.”</i>
Docente 17	8º e 9º anos	<i>“Sim, pois através de práticas artísticas os alunos desenvolvem competências socioemocionais de forma lúdica e efetiva.”</i>
Docente 18	6º e 7º anos	<i>“Sim, os conteúdos socioemocionais são desenvolvidos no meu componente curricular, através das aulas nós podemos preparar as nossos discentes para lidar com as mais diversas emoções, conteúdos como esporte favorece o aumento do repertório de habilidades socioemocionais.”</i>
Docente 19	6º e 7º anos	<i>“Sim. No estudo das línguas estrangeiras é possível despertar o interesse pelas diferentes culturas, atizar a curiosidade, a pesquisa, o trabalho em equipe e colaborativo, a empatia com as diferenças de culturas e pensamentos, dentre outros.”</i>
Docente 20	8º ano	<i>“Sim. Ajuda os alunos a serem mais colaborativos.”</i>
Docente 21	7º ano	<i>“Sim. Ajudaria o aluno a ter mais confiança no seu aprendizado.”</i>
Docente 22	8º ano e 9º anos	<i>“Sim, principalmente o pensamento crítico, pois as pessoas tendem a acreditar que a matemática é um conhecimento já estabelecido que não muda em qualquer hipótese, sendo que sempre estará em evolução.”</i>
Docente 23	6º e 7º anos	<i>“Sim, pois tanto a disciplina quanto minha metodologia abordam as competências.”</i>
Docente 24	9º ano	<i>“Sim. Dentre as competências emocionais listadas algumas são trabalhadas nas aulas de ensino religioso e filosofia. Ampliar essas competências nas aulas é fundamental para a escola cumprir seu papel de preparar alunos para o exercício da cidadania”.</i>
Docente 25	6º ano	<i>“Sim, eu ministro a disciplina de História e as competências socioemocionais são parte integrante desse conteúdo, na medida em que requer o desenvolvimento das habilidades de analisar, comparar, criticar, refletir e elaborar narrativas.”</i>
Docente 26	7º e 8º anos	<i>“Sim, pois o aluno que desenvolve à capacidade de saber lidar com suas emoções de modo tranquilo, ponderando suas atitudes e refletindo antes de agir, apresentando uma postura mais colaborativa.”</i>
Docente 27	7º e 8º	<i>“Sim. A educação socioemocional, contemplada na Base foca nas</i>

	anos	<i>habilidades e competências que ajudam as crianças e os adolescentes, entre outras ações, a se relacionar de maneira mais saudável com seus colegas, agir com empatia, conviver de maneira positiva com as diferenças e tomar decisões conscientes.”</i>
Docente 28	7º e 8º anos	<i>“Sim, pois seriam alunos mais aptos a aprendizagem em geral.”</i>
Docente 29	7º e 8º anos	<i>“Sim, pois experiências de aprendizado que causam emoções ajudam o aluno a lembrar melhor o que estudaram.”</i>
Docente 30	7º e 8º anos	<i>“Sim, a motivação dos alunos no processo ensino aprendizagem”.</i>
Docente 31	7º e 8º anos	<i>“Sim. Pois ajuda a criar finalidade para sua própria vida, uma vez que pode construir relacionamentos de confiança e respeito.”</i>
Docente 32	8º ano	<i>“Sim. No componente curricular Língua Portuguesa é possível, por variadas vivências, aplicar conhecimento e práticas de competências socioemocionais, principalmente em atividades de leitura, debate, produção de texto.”</i>
Docente 33	9º ano	<i>“Sim. Pois tenta trabalhar com o discente na sua forma integral e integrada.”</i>
Docente 34	8º e 9º anos	<i>“Sim. Na disciplina de língua estrangeira é possível estabelecer vários pontos de contato com as habilidades socioemocionais da BNCC por meio de atividades como encenações, leituras, diálogos, etc.”</i>
Docente 35	8º e 9º anos	<i>“Sim, inserir as competências emocionais aproxima o aluno do conteúdo à sua realidade.”</i>

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Ao analisar as respostas registradas pelos docentes dos vários componentes curriculares a respeito da 4ª questão (quadro 17) entende-se que todos têm clareza da importância do fortalecimento das relações interpessoais com os estudantes, pois demonstram que essa seja uma forma de convívio saudável no ambiente escolar, que é um ambiente social e cultural mediado por emocionalidade.

Leal e Rodrigues (2019, p. 23) sobre a participação dos estudantes em atividades escolares visando uma aprendizagem mais significativa ressaltam que

Muitos estudos demonstram que crianças que sabem lidar melhor no controle de suas emoções apresentam maior competência social e acadêmica, e crianças que apresentam dificuldades em regular as emoções poderão estar menos participativas em atividades escolares e ter menor rendimento no aproveitamento de aprendizagem, sendo que estando ineficiente pode dificultar a criança de usar processos cognitivos.

Nessa perspectiva, entende-se que uma desregulação emocional pode ser fator preponderante para fazer emergir conflitos emocionais e consolidar dificuldades de aprendizagem a partir das dificuldades comunicacionais.

Observou-se que alguns participantes responderam esta questão com a identificação de procedimentos de ensino que utilizam na sala de aula e outros optaram por identificar as habilidades que estão inter-relacionadas com as competências socioemocionais que emergem quando são vivenciadas. Destacarei aqui três respostas que caracterizam essa situação.

“Sim, com certeza, pois é próprio do componente de Língua Portuguesa estimular a análise e o desenvolvimento da comunicação e dos mecanismos de linguagem, e isso está intimamente ligado às competências socioemocionais. O componente de Língua Portuguesa não se limita ao estudo de regras de gramática, é um estudo muito mais profundo, que envolve a leitura e compreensão do mundo, bem como as relações de comunicação entre as pessoas.” (Docente 6)

“Sim. No estudo das línguas estrangeiras é possível despertar o interesse pelas diferentes culturas, ativar a curiosidade, a pesquisa, o trabalho em equipe e colaborativo, a empatia com as diferenças de culturas e pensamentos, dentre outros.” (Docente 19)

“Sim. Dentre as competências emocionais listadas algumas são trabalhadas nas aulas de ensino religioso e filosofia. As discussões nas aulas muitas vezes trazem a comparação entre diferentes culturas e tempos históricos permitem refletir sobre valores éticos e empatia, além de aguçar a curiosidade e pensamento crítico. Ampliar essas competências nas aulas é fundamental para a escola cumprir seu papel de preparar alunos para o exercício da cidadania”. (Docente 24)

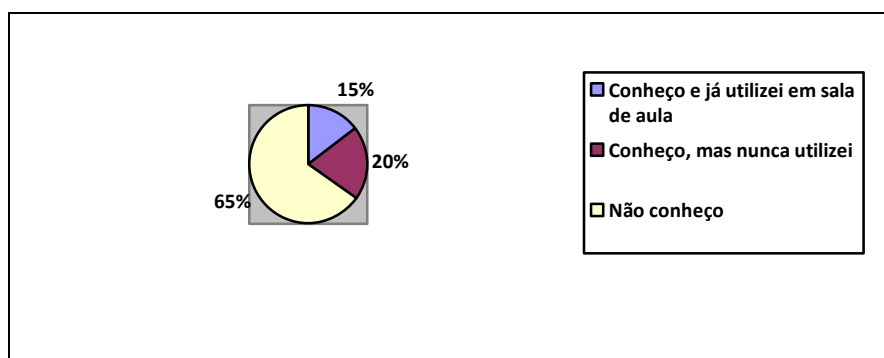
Percebe-se que estes docentes já internalizaram a importância da inserção das competências permeadas pela emocionalidade na vivência da sala de aula e, também, a proposição da junção entre as competências cognitivas e competências socioemocionais, visto que, essa junção permite a formação cidadãos críticos e conscientes de seu papel na sociedade, capazes de lidar com suas emoções de forma equilibrada, criativa, resiliente e colaborativa. Sobre a importância do uso de tecnologia mediada pelo docente, Pierozan e Manfio (2020) ressaltam que

A tecnologia mediada pelo docente por meio das novas metodologias de ensino e recursos didáticos pode proporcionar essa situação de constante “desequilíbrio” no aluno, motivando-o e estimulando a curiosidade em aprender, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos programáticos das diferentes disciplinas escolares.

A partir dos estudos feitos sobre a teoria de Vygotsky compreende-se que a interação no ambiente escolar tem a possibilidade dar suporte à inserção das competências socioemocionais e melhorar o processo de ensino/aprendizagem. Como se observa nas respostas acolhidas na 4ª questão sobre a inserção dos conhecimentos relativos as competências entende-se que favorece a construção da reflexão, da autonomia e ainda da criatividade, o que conseqüentemente contribuirá definitivamente para afirmação pessoal e integração social.

Em relação a 5ª questão que pergunta **“Você conhece algum aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos e já o utilizou alguma vez?”** Se observou que houve diferença na informação entre conhecer e utilizar nas respostas dos docentes pesquisados. O gráfico 3 dispõem informações sobre Conhecimento dos docentes sobre o aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos.

Gráfico 3 - Conhecimento dos docentes sobre o aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Identifica-se nos dados do gráfico 3 que 25% dos participantes da pesquisa registraram que não conheciam nenhum aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos e 35% dos pesquisados informaram que já conheciam e já haviam utilizado em sala de aula e 40% dos docentes pesquisados informaram que já conheciam, mas nunca utilizaram em sala de aula.

Apesar da disponibilização na internet de vários sites/aplicativos para construção de HQs e facilidade encontrada no manuseio de alguns deles, ainda se registra um significativo desconhecimento por parte dos docentes da utilização de ferramentas digitais com essa finalidade. Essas ferramentas digitais podem ser utilizadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental por permitir ao estudante usar sua imaginação para transformar seus pensamentos em uma história a partir dos conteúdos dos componentes curriculares que estiverem sendo estudando no ano letivo.

Relata-se, que alguns docentes que informaram já ter utilizado aplicativos para montagem de HQs informaram que já utilizaram o aplicativo *Pixton* pelo mesmo uma vez e, outros registraram que ficaram muito interessados a partir da instigação para participar desta pesquisa, por isso, acessaram o *site* do *Pixton*, fizeram degustação das áreas do aplicativo e vislumbraram possibilidades de uso em sua sala de aula com várias temáticas.

Uma docente informou que já utilizou a montagem de história em quadrinho manual, feita com desenhos, em suas salas de aula, momento em que os estudantes debatiam os assuntos temáticos em rodas de conversas, escreviam os textos do enredo, definiam e desenhavam os cenários, inseriam os personagens com suas falas para expressar a interatividade entre aluno-autor e aluno-leitor.

Já solicitei a produção de histórias em quadrinhos em alguns dos conteúdos trabalhados, entretanto, esse trabalho foi feito de forma manual

pelos estudantes. Observei que essa estratégia aproxima o aluno do conteúdo à sua realidade. Vários alunos desenharam o cenário que estavam inseridos e adaptaram suas vivências ao conteúdo que estava sendo estudado naquele momento. (Docente 29)

Nesse mesmo pensamento, salienta-se que McCloud (2005, p. 20) busca conceituar as histórias em quadrinhos como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador.” Assim, o leitor-espectador mostra-se como elemento principal a ser informado com criatividade e entretenimento e, nessa situação, atua como formador de opinião sobre a temática abordada.

Embora o aplicativo *Pixton* seja de fácil manuseio e entendimento, necessita que o docente faça planejamento e organização de ideias para melhor manuseio na aula de qualquer componente curricular.

Os quadrinhos requerem que o professor tenha certo entendimento do assunto e da estruturação desta ferramenta de ensino, como a seleção de um tema para a história; a elaboração de um roteiro; as figuras a serem utilizadas; a quantidade de quadrinhos por folha. (lanesko; Felsner; Zatta, 2017, p. 108)

As histórias em quadrinhos, tirinhas, charges podem fazer parte de um repertório de recursos utilizados pelos docentes nas várias etapas da educação básica para dar suporte ao processo educativo, pois

[...] mantêm uma estreita relação com o processo educativo, elas são muito utilizadas para ajudar no processo de alfabetização das crianças. Estão presentes em todas as etapas da educação básica nos livros didáticos, paradidático, em questões de vestibular e demais atividades desenvolvidas pelos professores (Severo; Severo, 2015, p. 6).

Ressalta-se que nesta investigação os docentes que manifestaram conhecer o *Pixton* não eram somente do componente curricular Língua Portuguesa, esse achado foi importante porque mostra que no ambiente da sala de aula, a ação de construção de histórias em quadrinhos pode ser favorável, independente do componente curricular, basta ser planejado ao conteúdo a ser ministrado e, caso queira, pode ser adaptado a essa ferramenta digital que tem potencialidade de se mostrar de grande valia para auxiliar os docentes na construção do conhecimento.

As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas para introduzir um tema, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia. Não existem regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no ensino podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem (Severo; Severo, 2015, p. 7).

Assim, torna-se cada dia mais importante que os educadores se adaptem às novas possibilidades tecnológicas, escolha a que achar mais confortável para manusear e tentar fazer uma vivência educativa mais instigadora e criativa, principalmente para os estudantes que fazem parte de uma geração digital, que manuseiam diversas tecnologias desde a tenra idade. Portanto, concorda-se com Gomes (2014, p. 20) quando afirma que “Cabe ao professor reunir as competências em todas as tecnologias ao seu dispor para experimentar e escolher, em cada momento, a que lhe pareça mais eficaz para os objetivos que se proponha.”

Desta forma, nota-se que a escola deve ser compreendida como o lugar de valorização da interpretação e da compreensão das novas linguagens e manifestações comunicacionais, ambiente de experimentações educativas que necessitam do suporte tecnológico conforme as informações advindas do Ministério da Educação a partir das suas diversas documentações orientativas.

A respeito da solicitação feita na 6ª questão que indaga **“Caso você tenha sinalizado na questão anterior que conhece esses aplicativos, como você efetivou a utilização em sua sala de aula?”** Alguns participantes responderam com a identificação de recursos de ensino que utilizam nas suas salas de aula com o uso de aplicativos, dentre eles, o *Pixton*. No quadro 18 destacaremos as respostas que caracterizam essa situação.

Quadro 18 – Utilização de aplicativos em sala de aula

Identificação do docente	Ano de atuação	Respostas/Justificativas
Docente 5	6º e 7º anos	<i>“Atividade de pesquisa em grupo - estimula a colaboração, empatia, curiosidade, ética, pensamento crítico, liderança, metacognição. Leitura dirigida em sala de aula - E posterior uso do aplicativo Toondoo para fazer tirinhas como atividade em grupo.”</i>
Docente 7	6º e 7º anos	<i>“Leitura, atividades orais, dramatizações, debates, produção de HQs manuais e com uso de aplicativo, mala viajante...”</i>
Docente 9	6º e 7º anos	<i>“Roda de conversa com diálogo sobre a importância de controlar as emoções; transferência de responsabilidades; desenvolver a empatia e a curiosidade nas aulas. E posterior manuseio do aplicativo Pixton.”</i>
Docente 12	6º ano	<i>“Uso de sequência didática. Trabalho muito no sentido de ativar o autocontrole e disciplina em sala de aula e também na conscientização sobre o bullying.”</i>
Docente 16	6º ano	<i>“Construção de HQs sobre o conteúdo da aula após debate para estimular o autoconhecimento e respeito pelo próximo com o Pixton.”</i>
Docente 21	6º ano	<i>“Construção de HQs grupos de alunos após pesquisa na internet.”</i>
Docente 27	6º e 7º anos	<i>“Vou citar duas: * Roda de leitura dialogada; * Apresentação de trabalho em grupo sobre boa convivência e bom uso da linguagem na interação social posterior montagem de HQs em equipe.”</i>
Docente 32	6º e 9º anos	<i>“Foi usado o Pixton como ferramenta de auxílio na proposta de produção textual dos estudantes em um plano de mobilização escolar sobre Educação Cidadã e Ética.”</i>

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Os Docentes devem buscar o recurso digital que consigam manusear de forma adequada em suas aulas, pois existem muitas possibilidades disponíveis na internet, algumas podem ser acessadas de forma gratuita e na versão paga, como é o caso do software *Pixton*. Pierozan e Manfio (2020, p. 10) sobre a possibilidade de explorar a criatividade com a ferramenta *Pixton* afirma que

As possibilidades da ferramenta *Pixton*, além de tornarem a aula mais interessante por ser uma atividade lúdica, permitem também trabalhar de forma interdisciplinar por meio de redes de colaboração entre os alunos, proporcionando maior interatividade e participação. Isso possibilita a utilização da tecnologia nas aulas de uma maneira mais ativa para o aluno, pois ele pode explorar ao máximo sua criatividade e suas habilidades, bem como aprimorá-las durante a execução.

Indispensável é a ação do docente planejar, organizar material e estabelecer as aprendizagens e os objetivos a serem alcançados com a aula utilizando ou não as ferramentas digitais.

Observa-se que ao responder a 7ª questão que trata **“Caso tenha conhecimento a respeito do *Pixton*, você acredita que a utilização desse aplicativo ajudaria os estudantes do Ensino Fundamental anos finais a refletir sobre as competências socioemocionais na convivência na escola ao criar as histórias em quadrinhos?”** Nas respostas observa-se que 30% dos docentes informaram que por não conhecer o aplicativo *Pixton* preferiam não responder esta questão, outros 38% informaram que conheceram o aplicativo porque foram instigados por esta pesquisa, mas nunca utilizaram em sala de aula, mas acreditam que talvez possa ajudar nessa reflexão. Assim, registra-se no quadro 19 as respostas dos 32% dos docentes responderam acreditar que a utilização do aplicativo *Pixton* ajudaria os estudantes do Ensino Fundamental anos finais a refletir sobre as competências socioemocionais na convivência na escola.

Quadro 19 – A utilização do *Pixton* ajuda na reflexão das CSE

Identificação do docente	Ano de atuação	Respostas/Justificativas
Docente 4	6º ano	Com certeza seria uma aprendizagem lúdica de situações que precisam de momentos de reflexão organizada.
Docente 8	6º e 9º anos	Penso ser uma ferramenta muito rica em possibilidades, pois o assunto tratado fica mais ricamente ilustrado.
Docente 10	9º ano	Sim, pois o aluno irá criar histórias em quadrinhos a partir do seu universo.
Docente 11	7º e 8º anos	Acredito que este recurso possibilita estruturar pensamentos, ideias e emoções nas histórias em quadrinhos entre os estudantes.
Docente 13	9º ano	Sim. É um aplicativo muito interessante pra despertar essas competências.

Docente 17	8° e 9° anos	Sim. Pois permite trabalharem melhor as ideias sendo um auxílio técnico importante para elaborar as histórias, visto que muitos alunos não tem a perícia para desenhar, mas possuem boas ideias.
Docente 18	6° e 7° anos	Embora não conheça o aplicativo, acredito que sim, tendo em vista que as revistas em quadrinhos são fontes históricas e despertam o interesse dos estudantes pelos temas em estudo.
Docente 19	6° e 7° anos	Sim, todo recurso didático é válido para ser utilizado no processo de ensino aprendizagem, sobretudo com uso de ferramentas digitais.
Docente 20	8° ano	Criar histórias em quadrinhos é uma forma divertida e criativa que professores podem utilizar como recurso para ensinar aos alunos sobre histórias, personagens e narrativas. Esse tipo de recurso também ajuda a desenvolver habilidades artísticas, de escrita, pensamento crítico e imaginação.
Docente 23	6° e 7° anos	Com certeza, inclusive a atividade avaliativa T1 será HQs sobre a formação e organização do território brasileiro. Só que como não conhecia o aplicativo, pedi manuscrito.
Docente 27	7° e 8° anos	Sim, principalmente a desenvolver as competências colaborativas e criativas.

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Nas respostas dos docentes observa-se claramente a importância da aprendizagem lúdica e da reflexão organizada, pois permitem a vivência de competências colaborativas e criativas, além de, possibilitar a estruturação de pensamentos, ideias e emoções no momento da criação das histórias em quadrinhos no aplicativo *Pixton*. Pierozan e Manfio (2020) a respeito do uso da ferramenta *Pixton* como recurso didático auxiliar expressa que

Ao docente compete planejar, organizar e estabelecer os objetivos a serem atingidos com a aula. O professor pode também desenvolver projetos contemplando diferentes temáticas da Geografia, tendo a ferramenta *Pixton* como recurso didático auxiliar. Dessa forma, os alunos passam a estimular ainda mais o seu poder de criação e autoria, e passam a desenvolver a autonomia para criar e recriar diferentes situações. O docente atua como mediador (orientador) do processo.

O ambiente escolar se organiza a partir de vivências alinhadas ao cotidiano dos anos letivos na educação básica norteadas por legislações educacionais, roteiros educativos e emocionalidade. Desta forma, entende-se que a melhor forma de fazer as pessoas despertarem suas inteligências é iniciar pela educação emocional. E nessa proposta, fomentar várias situações de aprendizagens utilizando a ludicidade com uso ou não de tecnologias digitais.

Ao responder a 8ª questão que trata “**Caso já tenha utilizado o aplicativo *Pixton* para montagem de HQs, você observou quais benefícios listados a seguir nas suas turmas do Ensino Fundamental anos finais?**”, os docentes poderiam marcar quantas alternativas achassem relevante. Assim, observa-se que a maioria dos docentes, que corresponde a 94% afirmaram que o uso do *Pixton* na

montagem de HQs torna as atividades mais dinâmicas e criativas na sala de aula. Ressalta-se, também, que 92% observa o benefício emocional de estimular o exercício do respeito por si e pelo outro no ambiente escolar quando trabalhado em equipe de forma colaborativa.

Quando as HQs são construídas a partir da utilização de um recurso digital, permite aos envolvidos a ampliação de possibilidades de conhecimentos, independente do componente curricular. Freitas e Matos (2019, p. 161) afirmam que

“As HQs constituem um sistema de linguagem capaz de produzir representação, ao apresentarem o princípio de interação entre o signo verbal e o signo visual, muito em função das distintas linguagens que emergiram com base na escrita e no desenvolvimento tecnológico.”

Estimular a aprendizagem dos estudantes com as tecnologias digitais e suas múltiplas linguagens potencializa as ações educativas e com significação consistente para toda vida.

Somando-se a essa situação detectamos que 27 docentes correspondendo a 77% consideraram que o trabalho com as competências socioemocionais alinhadas ao aplicativo Pixton ajuda no estímulo do uso de tecnologias na sala de aula. Ainda, destaca-se que 60% dos docentes responderam que o uso dessa tecnologia nesse formato lúdico e permeado por tecnologia ajuda os estudantes a se tornarem mais saudáveis emocionalmente por meio das ações reflexivas sobre cada temática. “Existe uma diversidade de aplicativos que contemplam as mais variadas metodologias, entre elas, a criação de histórias em quadrinhos e edição de vídeos interativos.” (Sotili, 2021, p. 14)

Em relação a 9ª questão que argui sobre **“Você acredita que as emoções interferem na aprendizagem cognitiva dos estudantes na sua sala de aula do Ensino Fundamental anos finais? Explique.”** Nota-se que todos os docentes se sentiram muito à vontade para dissertar suas considerações e por essa razão trouxeram contribuições riquíssimas que permitiram muitas reflexões.

Quadro 20 – Influência das emoções na aprendizagem cognitiva dos estudantes

Identificação do docente	Ano de atuação	Respostas/Justificativas
Docente 1	6º e 7º anos	Sim, pois o aluno quando está saudável emocionalmente permite-se vivenciar novas experiências, colabora, predispõe-se a realizar e participar de quaisquer atividades solicitadas, além de ajudar aos colegas em suas dificuldades.
Docente 2	6º e 7º anos	Sim...no meu ponto de vista as emoções são essenciais para a aprendizagem em sala de aula. Podemos tomar como exemplo, um aluno muito tímido. Dificilmente conseguirá se manifestar

		para fazer perguntas e tirar dúvidas, ou seja, não conseguirá participar da aula e, costumam sentir muita ansiedade.
Docente 3	6º e 7º anos	Sim. Trabalhar nossas emoções é muito importante para a construção de nossa formação enquanto pessoa, principalmente, para mantermos o equilíbrio emocional.
Docente 4	6º ano	Sim, pois nossos alunos são reflexo das suas emoções
Docente 5	6º ano	Sim. Uma pessoa emocionalmente fragilizada, em determinado momento, pode não conseguir compreender algum conteúdo.
Docente 6	6º ano	Sim. O ser humano é muito sensível e precisa de atenção e cuidados. Um aluno com problemas emocionais tem dificuldade de concentração e seu desenvolvimento cognitivo fica comprometido.
Docente 7	6º e 7º anos	Acho que o estado emocional pode facilitar ou dificultar a aprendizagem
Docente 8	6º e 9º anos	Sim! Por isso as competências devem ser trabalhadas desde as séries iniciais.
Docente 9	6º e 7º anos	Sim. O controle emocional é fundamental para a aquisição de novos conhecimentos.
Docente 10	9º ano	Sim. Acredito que as emoções interferem tanto a aprendizagem cognitiva de um conteúdo como também pode criar barreiras relacionadas a determinadas temáticas.
Docente 11	7º e 8º anos	Sim. Quando o aluno não consegue lidar com suas emoções, ele não conseguirá manter a atenção nas aulas, pois o que o aflige não permite se desligar do que o machuca.
Docente 12	9º ano	Sim. Uma vez que os estudantes não identificam para potencializar suas habilidades e competências, tal condição tende a impactar negativamente o processo de aprendizagem.
Docente 13	9º ano	Sim. Nós somos seres dotados de emoções, por isso, mais do que nunca temos a obrigação de proporcionar essas aprendizagens. Os estudantes precisam ativar seus <i>Mindsets</i> de crescimento por meio dessas atividades.
Docente 14	7º ano	Penso que as emoções são fundamentais na aprendizagem cognitiva, a falta de controle emocional pode ser impeditiva da aprendizagem e desenvolvimento humano.
Docente 15	8º e 9º anos	Sim, os problemas emocionais vão interferir diretamente na concentração do aluno, não permitindo que o mesmo possa conseguir absorver os conteúdos a ele ministrados dando a importância daquele conteúdo na sua vida ou no seu dia a dia.
Docente 16	8º e 9º anos	Sim, pois as emoções dão o suporte básico para seu aprendizado.
Docente 17	8º e 9º anos	Certamente que as emoções influenciam na aprendizagem visto que sem equilíbrio emocional há pouco aprendizado.
Docente 18	6º e 7º anos	Sim, o estado emocional do discente determina o nível de atenção e abertura para o desenvolvimento de conhecimento em sala de aula
Docente 19	6º e 7º anos	Sim. Quanto mais um conteúdo se torna atraente, interessante ao aluno, mais fácil será sua assimilação.
Docente 20	8º ano	Com certeza! Interferem muito.
Docente 21	7º ano	Sim. Porque o aluno vai se sentir mais confiante, principalmente porque temos alunos que sofrem de carência emocional, não tem aquela atenção especial como deveria ter em suas casas, e já no ambiente escolar ele vai ter essa atenção e com isso vai se socializar aos poucos.

Docente 22	8º ano e 9º anos	Sim. Para absorver melhor o conteúdo é preciso que os alunos tenham uma base sólida, seja fisicamente ou mental, e o mental entra principalmente no conhecimento de suas próprias emoções.
Docente 23	6º e 7º anos	Sim, pois somos humanos, as emoções nos fazem humanos.
Docente 24	9º ano	Sim. Pois o conhecimento das emoções e seus efeitos é fundamental para o aprendizado e para os desafios da vida.
Docente 25	6º ano	Sim, pois fatores emocionais impactam em maior ou menor grau nas atividades laborais/estudantis de todos os seres humanos e, em especial dos adolescentes, que ainda estão em período de formação de sua personalidade. Alunos emocionalmente saudáveis possuem mais condições de ter um aprendizado satisfatório.
Docente 26	7º e 8º anos	Sim, porque o aprendizado tem que levar em conta não só fatores cognitivos, mas também os emocionais
Docente 27	7º e 8º anos	Sim. Vai melhorar o convívio com seus pares e outras pessoas.
Docente 28	7º e 8º anos	Sim, hoje com o avanço das pesquisas, está provado que as emoções interferem muito na aprendizagem cognitiva e nos esportes.
Docente 29	7º e 8º anos	Sim, tornam a aula mais humanizada por buscar tocar os estudantes de alguma forma, fortalecem as conexões estabelecidas e conseqüentemente aumentam o engajamento e aprendizado.
Docente 30	7º e 8º anos	Sim, as emoções têm interferência no desenvolvimento.
Docente 31	7º e 8º anos	Sim. Porque leva os alunos aprenderem com experiência e por meio delas se modificar.
Docente 32	8º ano	Sim. É um período de sensíveis transformações psicológicas e as emoções assumem preponderância nessa fase.
Docente 33	9º ano	Sim. Pois com o aluno bem emocionalmente a produtividade dele é bem maior na escola.
Docente 34	8º e 9º anos	Sim, nesta fase da vida as emoções têm papel preponderante na relação dos alunos com a educação.
Docente 35	8º e 9º anos	As emoções são molas propulsoras do processo de aprendizagem.

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

O desenvolvimento das competências socioemocionais e das competências cognitivas quando bem organizadas possibilitará a diminuição de casos de doenças psicossomáticas, enfrentamentos por indisciplinas, manifestações de *bullying*, situações de tentativas de suicídios em crianças e jovens por não suportar as frustrações que o convívio humano faz emergir diariamente nos vários espaços sociais, incluindo a escola e a família. Isso refletirá na criação de uma geração mais afetiva e emocionalmente equilibrada.

Em razão da multiplicidade de níveis de emocionalidade vivenciados no ambiente familiar e escolar, por motivações variadas, a geração atual que está estudando na educação básica se mostra muito vulnerável emocionalmente, precisando em muitos momentos de regulação emocional que podem funcionar como

um termômetro para reequilibrar as emoções. Nesse sentido Leal e Rodrigues (2019, p. 20) relatam que

Problemas como agressividade, impulsividade, dificuldades de atenção, hiperatividade, baixa tolerância a frustração soa alguns aspectos que podem causar problemas emocionais na criança e levar problemas para vida adulta como, por exemplo, transtornos de ansiedade ou depressão, por isso, é importante trabalhar as emoções nas escolas e em casa, a fim de prevenir esses problemas.

O estudante, seja criança ou adolescente, ao iniciar sua vida escolar precisa ser orientado a perceber seus sentimentos e dos seus pares. Perceber, por exemplo, que os sentimentos afloram na convivência e podem se manifestar fisicamente e induzir suas atitudes em todos os ambientes e momentos sociais. Se a educação emocional for iniciada o mais cedo possível surgiram pessoas preparadas para vida. Em relação a essa situação, Gardner (1995, p. 37) afirma que

Embora as escolas declarem que preparam seus alunos para vida, a vida certamente não se limita apenas a raciocínios verbais e lógicos. As escolas devem favorecer o conhecimento de diversas disciplinas básicas, que encorajem seus alunos a utilizar esse conhecimento para resolver problemas e efetuar tarefas que estejam relacionadas com a vida na comunidade a que pertencem; e que favoreçam o desenvolvimento de combinações intelectuais individuais, a partir da avaliação regular do potencial de cada um.

Desta forma, entende-se que urge a necessidade de aprender a lidar com essa geração que vivencia a educação básica, estando disposto a vislumbrar possibilidades que atendam as mais desafiantes situações do cotidiano escolar. “Para educar, é preciso sentir, impregnar-se de emoção.” (Fonte, 2019, p. 55)

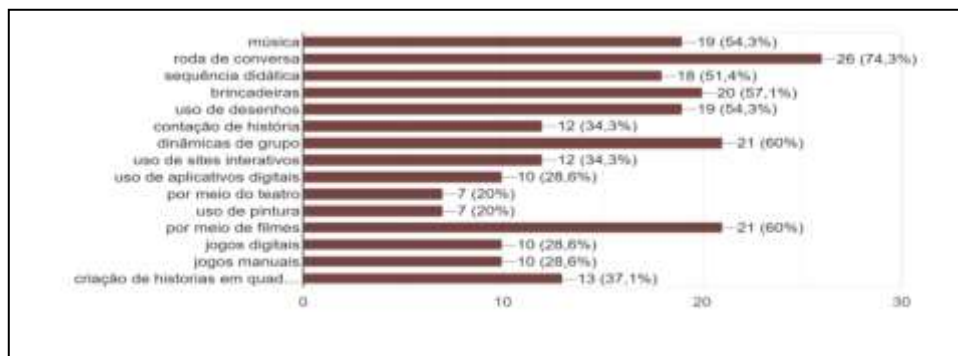
A respeito da solicitação feita na 10ª questão que indaga sobre **“Quais os recursos pedagógicos mais utilizados em sua sala de aula, que possibilitam aos estudantes expressar suas emoções e sentimentos ao participarem como expectadores ou atuantes?”** A partir das respostas dos docentes observa-se que expressar emoções faz parte do cotidiano de aprendizagem na Educação Básica, posto que, a partir da metodologia de ensino utilizados na sala de aula ocorre o estímulo a vivência das relações interpessoais e intergrupais.

As emoções têm função imprescindível para a convivência dos seres humanos, definem, portanto, a reação a ser aflorada a cada situação de expectativa ou de ameaça, por exemplo. Martins (2015, p. 18) ressalta que a emoção

É uma ferramenta importante da comunicação humana, já que nos avisa das intenções do nosso interlocutor por meio da expressão corporal proveniente de sinais fisiológicos próprios da emoção. Quando uma pessoa sorri, você entende a situação como positiva, porém, se a pessoa se expressa com tom de voz alta, você entende a situação como negativa.

Devemos sempre considerar a existência das outras pessoas, visto que somos seres relacionais, que amoldam de forma positiva ou negativa ao contexto no qual estamos inseridos, muitas vezes, em razão, da maneira que convivemos, do nível de aceitação ao qual pertence. Enfim, o ser humano é um ser bio-psico-físico-espírito-social, em razão disso, é importante que desde a tenra idade seja orientado a entender suas emoções e aprenda a conviver.

Gráfico 4 – Recursos pedagógicos que possibilitam o expressar das emoções pelos estudantes na sala de aula



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

No Gráfico 5 analisa-se as respostas relacionadas a 10ª questão, na qual, a maioria dos docentes, que corresponde a 74,3% afirmaram que a “roda de conversa” é o recurso pedagógico mais utilizada para possibilitar aos alunos a oportunidade de expressar suas emoções e sentimentos na sala de aula.

Para que esta ação pedagógica da roda de conversa seja exitosa é imprescindível que seja construído um momento seguro com momento definido para que os estudantes possam expressar as suas emoções entretida por sentimentos de confiança e empatia, para que nesse momento, eles se sintam confortáveis para compartilhar as situações que estejam passando no ambiente interno ou externo da escola, sem receio de críticas ou julgamentos. “Todas as necessidades do ser humano culminam em um único sentimento: respeito humano.” (Martins, 2015, p. 29)

Nas rodas de conversas, podem ser feitas perguntas para os estudantes, solicitando que reajam mostrando como se sentem em cada um desses momentos. Podem ser utilizados os fatos do cotidiano para identificar e trabalhar as expressões de alegria, raiva, medo, tristeza, simpatia, interesse, ansiedade, apoio, etc. Para esse momento podem ser usados, também, imagens, pequenas frases, jogos, vídeos, e uso de gestos com a mímica como forma de trabalhar as emoções de modo lúdico.

Ressalta-se, também, que 60% dos docentes destacam “utilização de filmes” e “dinâmicas de grupo” como procedimentos que podem gerar, a partir de

vários tipos de reflexões, o benefício emocional de estimular o exercício do respeito por si e pelo outro no ambiente escolar quando trabalhado em equipe de forma colaborativa. Um adolescente ou uma criança que consegue entender, reconhecer, identificar e trabalhar suas emoções a partir de metodologias pedagógicas terá maior consciência sobre o que desencadeia cada tipo de sensação positiva ou negativa e poderá aprender habilidades sociais e competências socioemocionais que darão suporte em momentos de enfrentamento no seu cotidiano.

Quando as palavras não são suficientes para fortalecer a comunicação com a aprendizagem socioemocional e cognitiva, entram em ação com outros recursos pedagógicos visando o alcance dos objetivos esperados. Os docentes identificaram ao responder esta questão o uso de brincadeiras (57,1%), uso de desenhos (54,3%) música (54,3%), sequência didática (51,4%) como recursos pedagógicos que são utilizados por eles e que se postam favoráveis no convívio diário de sala de aula, no qual os estudantes podem exercer papéis de expectadores ou atuantes na construção do conhecimento.

Outros procedimentos de ensino foram identificados pelos docentes com percentual médio de 20%, dentro eles se destacam os jogos manuais e digitais, criação de HQs, pintura, teatro e uso de aplicativos digitais. Nota-se que apesar de pouco utilizados, estes procedimentos de ensino possuem um cabedal importante de conhecimentos que podem ser manuseados nas aulas em diversas oportunidades e podem se adequar a todos os componentes curriculares.

Neste contexto de análise dos dados acolhidos via questionário respondido pela maioria dos docentes que ministram os componentes curriculares no Ensino Fundamental anos finais no Colégio Militar Tiradentes I destaca-se dois pontos importantes. Em primeiro lugar, se detectou que apesar de alguns docentes informarem não conhecer o aplicativo *Pixton*, muitos deles se mostram, conforme suas respostas justificadas, instigados a conhecer e utilizar em oportunidades posteriores em suas salas de aula.

Em segundo lugar, a partir da análise mais efetiva das respostas se identificou que todos acreditam na necessidade da inserção das competências socioemocionais no ambiente escolar, pois as emoções têm sua importância para melhoria do convívio diário. “A emoção funciona como um controle de nossas relações sociais, porque é meio dela que avaliamos uma situação e regulamos nosso comportamento.” (Martins, 2015, p. 18)

Ao final, compreendemos que, no exercício do papel de educadores, precisamos ajudar os estudantes a se tornarem sujeitos mais autônomos e aptos ao enfrentamento das variadas situações problemas exercitando o equilíbrio da sua emocionalidade.

8. 2 – Aplicação da Entrevista aos Docentes do componente Língua Portuguesa que participaram da Oficina Formativa sobre o Produto Educacional

Após a aplicação do produto marcou-se um momento com cada um dos dois docentes para que efetivássemos as entrevistas para acolher suas impressões da aplicação das orientações contidas no manual pedagógico a partir das orientações repassadas na Formação sobre o produto Educacional. Os docentes serão identificados pelas iniciais dos seus nomes para resguardar suas identidades: o docente 1 será identificado por J.G.S e a docente 2 será identificada por L.T.S.G. A seguir trazemos a análise das informações desse momento da pesquisa relacionado especificamente com a aplicação do produto educacional nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental anos finais da escola campo da pesquisa.

Em resposta a questão nº 1 que versa sobre **“Entendendo que as emoções podem interferir na aprendizagem cognitiva dos estudantes. Explique como você consegue identificar essas influências na área comportamental dos estudantes na sua sala de aula do 9º ano?”** os docentes afirmaram que

“Percebo as emoções a partir de expressamento de um vocabulário agressivo sem motivos aparente, comportamento calado ou olhar triste em algumas aulas.” (docente 1- J.G.S)

“Geralmente, os estudantes expressam suas emoções – boas e ruins – de diferentes formas: desde euforia e envolvimento completo nas atividades até o alheamento, gestos e atitudes de desinteresse diante de temas inúmeros.” (docente 2 - L.T.S.G.)

A emoção se relaciona com a intercomunicação entre as pessoas e possibilita a aquisição de linguagem que faz surgir novas formas de reflexão sobre a realidade vivenciada em cada contexto.

A emoção não é uma linguagem. É um meio de expressão que abre o caminho da linguagem. Assegura uma função de comunicação que será fundamental no desenvolvimento da atividade simbólica. É a intercomunicação com os adultos que possibilita a aquisição da linguagem e com ela novas formas de reflexo da realidade. (Camargo, 1999, p. 13).

Concorda-se com o autor ao observa-se que as interações que ocorrem entre os estudantes e os docentes ajudam exponencialmente na superação de

dificuldade relacionais e cognitivas na escola. O desenvolvimento da criança se estrutura dos vínculos que ela cria nos ambientes do seu convívio cotidiano.

Na questão nº 2 que trata sobre **“Quais recursos pedagógicos você efetivamente utilizou para ministrar suas aulas com foco nas competências socioemocionais a partir das orientações recebidas na oficina formativa do Produto Educacional?”** Como resposta os docentes informam que

“Efetivou leitura de cada uma das competências, construção de contos que evidenciassem as emoções como foco na construção das HQs. E leitura do livro “Filhos brilhantes, alunos fascinantes”, de Augusto Cury.” (docente 1- J.G.S)

“Exibição de vídeos selecionados sobre competências socioemocionais; pesquisa orientada sobre o tema; discussão temática a partir dos resultados da pesquisa orientada sobre tais competências; leitura de textos literários (“Os terroristas”, de Moacyr Scliar/ “Velha História”, de Mário Quintana) selecionados que destaquem a importância de se conhecer as nossas emoções em diferentes situações em nosso dia a dia.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Ao observar as respostas dos docentes refletimos que é primordial que seja planejada a utilização de recursos pedagógicos adequados à idade dos discentes para que possam ser aceitos e manuseados de forma a estimular a fixação da aprendizagem do conteúdo ou temática estudada. Importante respeitar o conhecimento de vida de cada estudante, sua carga emocional adquirida ao longo de todos os anos de sua existência. “Uma pessoa respeitada tem auto respeito e sente orgulho de si. Uma pessoa sente-se respeitada, quando percebe seus direitos não invadidos e levados a sério.” (Martins, 2015, p. 29)

Por essa razão, esse estado emocional, por ser positivo, pode ajudar a alcançar mais facilmente a maturidade, se sentindo mais livre para compreender suas emoções, expressar seus sentimentos e buscar viver melhor em qualquer situação.

Ao serem arguidos sobre a 3ª questão que solicitava **“Identifique as potencialidades observadas na utilização do aplicativo *Pixton* na construção de HQs?”** Os docentes dissertaram que

“Domínio das ferramentas digitais, sem dificuldade para manuseio da versão gratuita do aplicativo.” (docente 1- J.G.S)

“Demonstração de conhecimento acerca do aplicativo para elaboração das HQs, bem como de outras ferramentas digitais de uso em sala de aula.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Os dois docentes manifestaram que não tiveram dificuldades em manusear esse aplicativo em suas aulas. Silva (2020, p. 115) a respeito do *Pixton* possui uma fácil configuração e muitas possibilidades de criação HQs retrata que

O *Pixton*, por apresentar com suas diversas ferramentas, mostrou-se um recurso tecnológico relevante para criação de quadrinhos temáticos. Permitindo que o usuário crie os seus próprios personagens e cenários. Esse ambiente virtual, além de oferecer a possibilidade de adicionar fotos, imagens e elementos externos, favorece a aproximação entre os conteúdos disciplinares e os fatos do cotidiano dos estudantes.

Os docentes demonstraram conhecimento de variadas ferramentas para melhorar suas aulas, visando torná-las dinâmicas e atrativas.

Na questão nº 4 solicitou-se aos docentes **“Identifique as fragilidades observadas na utilização do aplicativo *Pixton* na construção de HQs?”** E eles responderam que

“Os alunos não conseguiam concluir o trabalho somente manuseando o *Pixton* na versão gratuita, visto que, foi necessário para 2 equipes fazer prints, em razão, do tempo de uso gratuito ligado a um e-mail ser de 7 dias. Foi decidido, utilizar o *word* ou o *canva* para armazenar e fazer a montagem final com os avatares/personagens e cenários do aplicativo *Pixton*.” (docente 1- J.G.S)

“A maior fragilidade observada foi a limitação de uso pleno do aplicativo em virtude de a versão gratuita registrar um e-mail para um pequeno tempo de utilização, apenas sete dias. Boa parte das HQs foi resultado da composição de *prints* que os estudantes fizeram das imagens e salvas em *PDF*. Além disso, muitos estudantes, embora tenham em suas famílias aparelhos celulares para acesso ao aplicativo não conseguiram dar continuidade em tempo hábil das etapas de atividade em razão de não dispor em casa de ferramentas digitais pessoais para realização do planejado.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Os docentes concordam ao relatar a fragilidade ligada ao tempo de manuseio na versão gratuita, de não poder fazer a impressão direta do *site*/aplicativo e ter que efetivar a montagem final das HQs a partir de *prints*. Mas, em suas falas ressaltaram que a experiência no contexto total se tornou rica em aprendizagem aos alunos em suas turmas de Língua Portuguesa. Destacaram também a fragilidade ligada ao acesso a internet por alguns de seus estudantes em suas residências. A respeito do uso do *Pixton*, Silva (2020, p. 80) relata que

Para construir as HQs, a plataforma disponibiliza uma parte de suas ferramentas de forma gratuita, porém, oferece vários planos mensais de baixo custo financeiro, caso o usuário deseje publicar suas produções no seu catálogo digital, disponibilizando-as para outros usuários visualizar ou baixar suas produções em formatos *PDF*, *PowerPoint* ou imagens *JPEG*.

Corrobora-se com o autor citado anteriormente ao destacar uma das potencialidades deste aplicativo, que é a possibilidade de superar a carência de habilidades artísticas, pois, o mesmo possui uma interface intuitiva com avatares e cenários, por exemplo, que estimulam mais autonomia na produção de uma HQ.

Ao solicitar aos docentes **“Identifique as potencialidades dos estudantes observadas na utilização do *Pixton* na construção de HQs com a temática sobre as competências socioemocionais?”** na 5ª questão acolheu-se as seguintes informações

“Sem dificuldades observadas na aplicação do manual, houve aceitação unânime.” (docente 1- J.G.S)

“Inicialmente, alguns estudantes demonstraram pouco interesse sobre o tema. Todavia, após uma sensibilização coletiva acerca da relevância de conhecer as competências socioemocionais, percebeu-se um envolvimento maior.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Os estudantes participaram ativamente das aulas com utilização do *Pixton* na construção de HQs sobre as competências socioemocionais que foram debatidas em sala de aula. A sensibilização traz a potencialização da ação de conhecer e debater com os estudantes na sala de aula assuntos relevantes de forma colaborativa. Uma potencialidade que poder ser identificada é o estímulo da vontade de aprender algo novo e feito com criatividade.

Na 6ª questão que indaga **“Identifique as fragilidades dos estudantes observadas na utilização do *Pixton* na construção de HQs com a temática sobre as competências socioemocionais?”** traz de respostas

Rememorar histórias vivenciadas por eles, pois, foi a decisão da turma falar nas HQs sobre suas próprias vivências, situações de bullying aliadas as características físicas. Isso se destacou na maioria das HQs construídas em minhas turmas. (docente 1- J.G.S)

“Alguns estudantes não viram relevância em estudar as competências socioemocionais e conhecer a ferramenta *Pixton* nas aulas de Língua Portuguesa. Porque tal tema evidenciava questões pessoais cujas emoções mal administradas reiteravam sentimentos negativos. Inclusive para a montagem dos grupos de trabalho (de forma livre), verificou-se atitudes de rejeição a outros componentes de grupos diferentes. Mais adiante, eles mesmos perceberam seus comportamentos inadequados na interação com os outros.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Ao tratar sobre competências socioemocionais se envolve a emocionalidade. Neste caso, foram compartilhadas durante essas aulas, entre os docentes e seus estudantes, suas histórias de vida, suas angústias, suas dúvidas, suas alegrias e suas inquietações relacionadas ao presente e ao futuro.

Para alguns estudantes, como relataram os docentes, tratar sobre essa temática é rememorar situações pessoais, que em alguns momentos lhe causaram desconforto. Por essa razão, entende-se, o fato deles terem identificado situações de rejeição por parte de alguns estudantes, nas quais não queriam manifestar suas opiniões a respeito das temáticas tratadas, como normal para a idade deles, pois a

maturidade emocional que ajuda nos enfrentamentos de eventos vividos só se concretiza com o passar dos anos cronológicos.

Ao serem questionados na 7ª questão sobre **“Que benefícios puderam ser observados com o desenvolvimento de competências socioemocionais com a utilização do aplicativo *Pixton* para criação de histórias em quadrinho nos anos finais do Ensino Fundamental?”** os docentes afirmaram que

“O despertar para a criatividade na produção desse gênero textual. Houve uma preocupação do uso das características relacionadas a criação de HQs digitais.” (docente 1- J.G.S)

“Dar vida a suas histórias (roteiros escritos) demandou sensibilidade e boa desenvoltura no uso dos recursos para destacar as competências emocionais escolhidas pelos grupos a fim de que ficasse claras e coerentes. Inclusive, em uma das turmas, há estudantes que se dedicam ao desenho (à mão livre) como forma de expressão de histórias interessantes aos leitores.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Após superada a fase dos debates sobre as competências socioemocionais foi orientado o manuseio do *Pixton* para montagem das HQs temáticas em equipe. Nessa fase, conforme o relato dos docentes, houve o envolvimento dos estudantes na tarefa de criação de HQs digitais.

Acreditamos que a montagem de uma HQ digital em equipe facilitou a aproximação de vários estudantes dentro das equipes, auxiliou na compreensão das situações que seriam definidas como tema da HQ, ajudou a solucionar problemas de convivência que surgiram durante a consecução da atividade.

Solicitamos aos docentes na 8ª questão que nos contassem se **“A formação sobre o manual pedagógico com informações sobre as competências socioemocionais e o uso do *Pixton* para criar HQs atendeu as suas expectativas?”**, e eles relataram que

“O manual pedagógico postou-se muito didático e orientativo, visto que , a partir das informações contidas no mesmo, eu pude ministrar os conteúdos elencados e orientar a moldagem das HQs. A formação foi feita de forma individual e posteriormente fiz releitura para apropriação dos conteúdos elencados no Manual.” (docente 1- J.G.S)

“O manual pedagógico foi apresentado de forma individual e a partir disso se concretizou um momento de conversa orientativa sobre o uso do aplicativo *Pixton*, *sugestão das sequências didáticas* e as formas de abordagens da temática competências socioemocionais.” (docente 2 - L.T.S.G.)

Acredita-se que em razão da oficina orientativa ter sido ministrada de forma individual, permitiu que o tempo fosse usado com equilíbrio, objetividade e permitisse que as dúvidas fossem sendo dissipadas no mesmo momento. Além disso, observou a disponibilidade para aprender mais sobre o *Pixton* e também a aceitação das sugestões que foram orientadas.

Na questão nº 9 perguntou-se aos docentes **“Você acredita que o manual pedagógico, que é o produto educacional com informações sobre as competências socioemocionais e o uso do Pixton para criação de HQs, poderá ajudar os docentes de outros componentes curriculares do CMT I e de outras escolas do Ensino Fundamental?”** e eles afirmaram que

“Um ponto importante a se destacar foi o fato da Professora de Arte das turmas do 9º ano, ao mesmo tempo, estar tratando nas suas aulas sobre o contexto histórico das HQs. Isso foi primordial para a instigação das ideias dos estudantes para a criação de suas vivências permeadas pelas competências socioemocionais. Caso seja, esse manual aplicado no Ensino Médio teria a possibilidade de interdisciplinaridade com Arte, Eletiva de Base, e Projeto de Vida, pois todos esses componentes curriculares são permeados pelas competências socioemocionais.” (docente 1- J.G.S)

“Levando em consideração que a abordagem acerca das competências socioemocionais e a utilização do aplicativo *Pixton* (tecnologia digital) respondem às expectativas do indivíduo que se pretende formar na Educação Básica do século XXI, é muito importante que o Manual Pedagógico proposto possa ser acessado por outros docentes de diferentes áreas do conhecimento, a fim de lhes auxiliar, tornando seus componentes curriculares interessantes e de relevância na vida dos estudantes em geral.” (docente 2 - L.T.S.G.)

A ideia principal ao criar o manual pedagógico foi contribuir para melhoria dos conhecimentos dos docentes que atuam na educação básica, para que possam inserir mais recursos tecnológicos em suas aulas para melhorar o cotidiano escolar gerando um aproveitamento mais eficaz da aprendizagem do corpo discente com foco na autonomia e protagonismo de ações e atitudes.

E para finalizar a entrevista, solicitamos na 10ª questão a seguinte informação **“Caso você tenha alguma sugestão de melhoria das informações contidas no manual pedagógico, que é o produto educacional desta pesquisa fique à vontade para contribuir. Externo meu agradecimento antecipadamente.”** Nas respostas observamos que os docentes se sentiram à vontade para fazer sugestões para melhorias do produto final.

“Visualmente o manual está bem didático, não senti cansaço ao fazer leitura. Caso queira, ser mais amplo no atendimento ao público em uma formação mais objetiva. Atentar para linguagem não ser muito rebuscada. As ilustrações utilizadas são interessantes. Sugiro que além deste produto fosse gerado uma cartilha resumida do produto como guia rápido de consulta.” (docente 1- J.G.S)

“A sugestão é que o material seja colocado à disposição em plataformas educacionais para que os docentes de qualquer localidade possam obtê-lo. Além disso, elaborar *flyers* a serem entregues aos estudantes sobre orientação clara e precisa do uso do aplicativo *Pixton*, bem como o tema competências socioemocionais, em outras situações de construção do conhecimento, não necessariamente só no espaço escolar. Também que haja uma exposição e/ou lançamento de um catálogo contendo a produção textual (HQs) produzida pelos alunos.” (docente 2 - L.T.S.G.)

As contribuições foram recebidas com muito zelo, porque são frutos da objetividade e compromisso dos dois docentes com a aplicação do manual pedagógico em suas aulas de Língua Portuguesa nesta fase da pesquisa.

8. 3 – Aplicação de questionário para acolher as impressões dos Estudantes do 9º ano após a vivência do produto educacional nas aulas de Língua Portuguesa

Na sequência dessa aplicação do Produto educacional solicitamos aos dois docentes que utilizassem o questionário de reação (Apêndice C) para acolher as impressões dos estudantes, de forma voluntária, em relação a experiência de construir as HQs sobre as competências socioemocionais com o *Pixton*.

A seguir, discorreremos as informações acolhidas das percepções dos estudantes das turmas dos docentes que participaram da utilização do manual pedagógico que é o produto educacional final desta pesquisa.

Nos dois quadros e três gráficos a seguir mostra-se o registro das impressões/respostas dos estudantes das quatro turmas, que receberam as aulas com o uso das orientações contidas no manual pedagógico denominado “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais” ministradas pelos docentes L.T.S.G. e J.G.S.

Os estudantes responderam ao questionário de reação marcando as questões objetivas e justificando suas respostas com pequenos textos, quando necessário. Os estudantes demonstraram maturidade e articulação na escrita de algumas justificativas das respostas, tanto da primeira quanto da segunda questão. Essa mesma observação positiva registra-se ao visualizar as HQs criadas pelas equipes dos estudantes do 9º ano no *Pixton*.

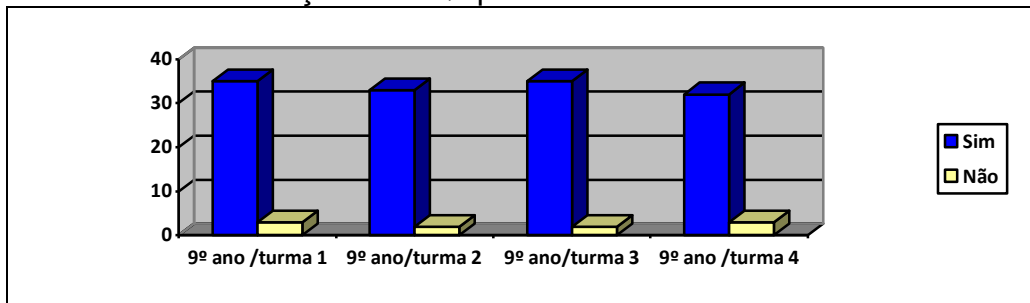
Registra-se, ainda, que cada docente participou desta pesquisa com suas duas turmas, perfazendo um total de oitenta estudantes, por sua própria decisão e, isso, gerou uma expectativa de cento e sessenta respondentes.

Ao final da recepção dos questionários de reação dos estudantes a partir dos docentes, o qual instigava participação voluntária, conforme consta no Apêndice C desta dissertação. Identificou-se que foi recebido das quatro turmas do 9º ano do fundamental, cento e quarenta e cinco questionários, perfazendo um percentual de 91% estudantes/respondentes.

Desta forma, foi decidido destacar neste registro dissertativo 35% do total das respostas para que pudesse ser registrado de forma igualitária a resposta dos estudantes dos dois docentes.

Em relação ao que trata a 1ª questão, que no seu bojo traz: ***Você já tinha construído histórias em quadrinhos nas suas aulas?*** Os estudantes trazem suas informações conforme o gráfico 6

Gráfico 5 – Construção de HQs pelos estudantes das turmas do 9º ano



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Destaca-se que o gênero história em quadrinho é ministrado desde o 1º ano do Ensino Fundamental anos iniciais e, conforme destaca-se na habilidade da área de Linguagem (EF15LP14) da BNCC que traz no seu bojo “Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatópeias).” (Brasil, 1996, p. 97). E, também, a habilidade (EF67LP28) referente ao 6º e 7º anos do Ensino Fundamental informa que

Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores. (Brasil, 1996, p. 171)

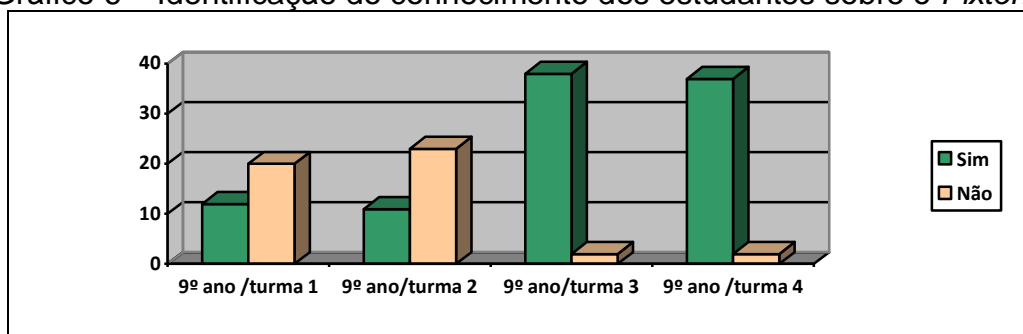
E, ainda, está ligado ao Campo Artístico-Literário que é descrito na BNCC como um

Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/ cartum, dentre outros. (Brasil, 1996, p. 96)

Por essas razões, entende-se que se justifica a maioria dos estudantes das turmas do 9º ano do CMT I responderem afirmativamente na primeira questão, pois estão finalizando o Ensino Fundamental e esse gênero textual aparece em livros didáticos, nas provas contextualizadas aplicadas na escola e nas provas de avaliação externa estaduais e nacionais.

A respeito da 2ª questão, que no seu bojo traz: **Você já conhecia o aplicativo Pixton?** Os estudantes responderam conforme registrado no gráfico 7

Gráfico 6 – Identificação do conhecimento dos estudantes sobre o *Pixton*



Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Nas respostas dos estudantes relacionadas a 2ª questão observa-se que em todas as turmas havia estudantes com conhecimentos do aplicativo Pixton, mas destaca-se que nas duas turmas que a docente L.T.S.G. ministrava aulas, eles já tinham manuseado esse aplicativo, em razão, da participação deles em um concurso de redação que tinha a tarefa de construção de HQs como critério de participação. Ao analisar os questionários de forma mais ampla nota-se que em suas respostas os estudantes se mostraram interessados em aprender mais sobre o *Pixton*, pois, durante a construção das HQs, alguns discentes identificaram algumas limitações sobre o manuseio do aplicativo.

A respeito do uso de um aplicativo como recurso didático na sala de aula, neste caso, o *Pixton*, Silva (2020, p. 20) alerta para

Ao escolher uma ferramenta digital como a Pixton, é indispensável comprovar se a mesma de fato fornece subsídios para trabalhar esses assuntos, de forma coerente com a vivência dos estudantes. É importante também averiguar se a sua aplicabilidade proporciona elementos capazes de potencializar a aprendizagem dos alunos dessa etapa da educação básica; ou, se o seu uso apenas reproduz os efeitos e resultados dos demais recursos já utilizados pelo professor, não causando impactos positivos no processo educacional.

O aplicativo Pixton possui uma interface intuitiva e manuseio considerado nível fácil, além de possui vários recursos para ajudar a criatividade dos estudantes ao construir as HQs em sala de aula.

No quadro a seguir fazemos os registros das impressões dos estudantes sobre o uso do *Pixton* para construir HQs nas aulas de Língua Portuguesa relacionadas a 3ª questão que argui **“Você gostou de participar da construção de histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo/site do Pixton nas aulas de**

Língua Portuguesa com a temática de competências socioemocionais? Justifique.”

Identificou-se que cento e vinte e cinco estudantes (86%), demonstraram ter gostado de participar da construção de HQs utilizando o *Pixton*, pois iniciaram suas respostas com a palavra SIM, depois teceram suas considerações. E vinte estudantes, afirmaram que não gostaram de utilizar o aplicativo *Pixton* (14%), e também fizeram suas justificativas que foram registradas no quadro 21.

Quadro 21 – Impressões dos estudantes na construção de HQs com o *Pixton* nas aulas de Língua Portuguesa

Identificação do Estudante/ Docente	Respostas/Justificativas
Estudante 1/ Docente 1	<i>“Sim. Eu gostei bastante de trabalhar em grupo e dividir opiniões sobre certos acontecimentos, gostei também do tema que usamos e como foi fácil mexer no aplicativo Pixton. Na equipe pudemos debater e nos expressar sobre vários assuntos do cotidiano.”</i>
Estudante 2/ Docente 1	<i>“Sim. A mecânica do site Pixton é boa e fácil de aprender a usar porque é intuitiva. Além disso, aprendemos muitas coisas boas com os debates feitos com nosso professor sobre as competências socioemocionais nas aulas de Língua Portuguesa.”</i>
Estudante 3/ Docente 1	<i>“Sim. Gostei porque foi uma maneira criativa e divertida usada para tratar um assunto que mexe com nossa sensibilidade. Achei interessante utilizar a nossa criatividade na construção da HQ, além de ser uma forma legal de conscientizar. Em alguns momentos o site ficava lento, pode ter sido a oscilação da internet.”</i>
Estudante 4/ Docente 1	<i>“Sim. Neste caso, a construção de histórias em quadrinhos foi incrível, superando as expectativas, o site cumpre o que promete, mas precisa de algumas atualizações de personagens. Gostei, porque achei uma oportunidade de conhecer e me aproximar mais de minhas colegas de turma. Nossa equipe ficou mais unida depois dessa experiência.”</i>
Estudante 5/ Docente 1	<i>“Não. Pois tive muita dificuldade ao salvar o quadrinho e achei o carregamento da página do site um pouco lenta. Mas, gostei dos debates feitos na sala sobre as competências socioemocionais pelo professor de Língua Portuguesa.”</i>
Estudante 6/ Docente 1	<i>“Sim. Pois, com essas histórias em quadrinhos montadas no Pixton eu comecei a refletir sobre as minhas escolhas de vida. E, também, foi muito interessante e legal usar o aplicativo Pixton para trabalhar as emoções na historinha que nossa equipe criou. Muita parceria e quando tinha conflito de ideias entrava a conversa. Foi muito bom!”</i>
Estudante 7/ Docente 1	<i>“Sim. Ele é um site dinâmico, prático e fácil de usar, e com a temática de competências socioemocionais foi bem útil e me ensinou muito.”</i>
Estudante 8 / Docente 1	<i>“Sim. É um tema importante de ser abordado na adolescência e gostei de fazer as HQs no aplicativo. Achei muito interessante, pois, os assuntos retratam sobre coisas do dia a dia do estudante e nos ajuda a lidar com isso nas escolas. O professor organizou os debates sobre as competências socioemocionais para ajudar na montagem da HQ.”</i>
Estudante 9/ Docente 1	<i>“Sim, gostei. A temática feitas nas HQs pelas equipes na turma servem de reflexão para os alunos e alunas das escolas, em virtude dos</i>

	<i>acontecimentos ocorridos nas escolas no Brasil.”</i>
Estudante 10/ Docente 1	<i>“Não gostei de usar o site Pixton, porque ele precisa ter uma velocidade de upload maior e também acabar com a versão paga. Gostei dos debates na sala de aula sobre a temática socioemocional.”</i>
Estudante 11/ Docente 1	<i>“Sim, eu gosto de fazer HQ desenhada, mas ganhei experiência em entender e criar a minha própria história em quadrinho digital. Aprendi que na convivência em um trabalho em equipe aprendemos muitas experiências. Em alguns momentos a acessibilidade do site não estava boa, mas pode ter sido a oscilação da internet também. O aplicativo Pixton estava um pouco lento em alguns momentos.”</i>
Estudante 12/ Docente 1	<i>“Sim. Achei interessante existir uma ferramenta que nos auxilia na construção de HQs de forma prática, mas gostaria que pudéssemos ter acesso aos planos visualizados na plataforma gratuitamente por um tempo mais longo. Eu gostei muito também, porque consegui personalizar os avatares de acordo com meu gosto. Achei os cenários muito bem elaborados.”</i>
Estudante 13/ Docente 1	<i>“Sim. A reflexão dessa temática em sala de aula junto com o professor de Língua Portuguesa foi muito boa. A construção da HQ foi um trabalho muito interessante de fazer com minha equipe, algumas vezes tinha confusão entre os alunos. O site Pixton foi um grande facilitador para a realização de tal projeto.”</i>
Estudante 14/ Docente 1	<i>“Sim. Ele é um aplicativo fácil de usar e muito intuitivo, com muitas ferramentas pra montar as HQs. Não tive dificuldade pra usar o Pixton porque o professor explicou como utilizar e pesquisei também. Trabalhar em equipe também foi muito bom, nossa equipe foi colaborativa e unida.”</i>
Estudante 15/ Docente 1	<i>“Sim. Achei o aplicativo muito criativo e bem fácil de criar HQs. E conversamos nas aulas sobre as competências socioemocionais.”</i>
Estudante 16/ Docente 1	<i>“Mais ou menos, eu tive problemas para entender o site no início, mas consegui me adaptar, a equipe ajudou. Amei as aulas com debates com as competências socioemocionais, pois, foram essenciais para fazer as histórias no aplicativo.”</i>
Estudante 17/ Docente 1	<i>“Tive algumas dificuldades na criação das histórias em quadrinhos com o aplicativo Pixton. Mas falar sobre as emoções foi uma boa experiência na aula de Língua Portuguesa.”</i>
Estudante 18/ Docente 1	<i>“Sim. O aplicativo é incrível, tem várias funções que fazem a diferença para construir a HQ digital. O nosso professor deu aulas sobre competências socioemocionais e sobre como usar o Pixton e depois solicitou que criássemos uma historinha no aplicativo.”</i>
Estudante 19/ Docente 1	<i>“Sim. Conforme eu fui mexendo e explorando o aplicativo melhor, consegui criar quadrinhos interessantes com personagens e locais diversos. O uso desse aplicativo é bem intuitivo.”</i>
Estudante 20/ Docente 1	<i>“Sim, pois estudamos importantes temáticas que devem ser faladas para jovens da nossa idade para refletir as atitudes em casa e outros locais. Eu gosto de fazer historinhas e foi usado um aplicativo chamado Pixton, que achei de fácil manuseio. Gostei!”</i>
Estudante 21/ Docente 1	<i>“Sim. Achei muito legal, interessante e importante como as competências socioemocionais foram exploradas nesse projeto com uso do aplicativo Pixton.”</i>
Estudante 22/ Docente 1	<i>“Sim. Foi interessante criar as HQs com esse tema, ele me fez refletir e pensar que muitas pessoas sofrem com o Bullying, por exemplo. Nossa equipe definiu esse tema para construir a historinha digital”</i>
Estudante 23/ Docente 1	<i>“Sim. Essa experiência ajudou a refletir o emocional da minha vida e gostei de ajudar a minha equipe na construção da HQ no Pixton.”</i>

Estudante 24/ Docente 1	<i>“Sim. Achei uma atividade criativa e legal, pudemos expressar a nossa criatividade à vontade. Tivemos uma ótima experiência na sala de aula da disciplina Língua Portuguesa.”</i>
Estudante 25/ Docente 1	<i>“Sim, gostei porque nos ensinou na convivência com a equipe que é preciso ter autogestão e engajamento com os outros para dar certo.”</i>
Estudante 26/ Docente 2	<i>“Sim, acho importante, pois dialogamos muito na nossa sala com a professora e com nossa equipe sobre esse assunto, isso, fez com que pudéssemos aprender juntos sobre as competências socioemocionais.</i>
Estudante 27/ Docente 2	<i>“Sim. Gostei porque foi divertido criar as HQs no Pixton. Eu e minha equipe utilizamos muita criatividade e conversamos bastante para definir o roteiro, criar os cenários e definir os personagens para criar nossa história em quadrinho nesse aplicativo.</i>
Estudante 28/ Docente 2	<i>“Não gostei de mexer no aplicativo. Eu achei muito difícil criar os quadrinhos. Gostei de falar sobre as emoções nas aulas.”</i>
Estudante 29/ Docente 2	<i>“Sim. Gostei bastante, pois foi uma experiência nova e divertida. Eu e meus colegas da equipe não conhecíamos o aplicativo Pixton e fomos dividindo as tarefas e trocando ideias nas aulas e, por isso, foi muito gratificante para todos nos unir para aprender juntos conversando sobre as temáticas para o nosso roteiro.</i>
Estudante 30/ Docente 2	<i>“Sim. Achei muito legal e interessante, porque eu acho o Pixton bem fácil de utilizar e muito divertido para criar os cenários e personagens da HQ, além, de nessas aulas a professora ter abordado temas que nos fez pensar nossas atitudes tanto na escola quanto em casa.”</i>
Estudante 31/ Docente 2	<i>“Mais ou menos, eu e minha equipe tivemos alguns obstáculos para manusear o site, mas fazer o roteiro da HQ criou momentos bem legais para nós.”</i>
Estudante 32/ Docente 2	<i>“Sim. Alguns componentes da nossa equipe não eram muito próximos e passamos a nos conhecer melhor. E buscamos entender a ideia e a opinião dos outros para fazer a história em quadrinho.”</i>
Estudante 33/ Docente 2	<i>“Sim. Foi muito divertido usar o Pixton, cada um da equipe fez uma parte, mas conversamos muito para não ter confusão e poder finalizar a HQ. Demos asas a nossa imaginação e houve engajamento com cada participante da nossa equipe e respeito também.”</i>
Estudante 34/ Docente 2	<i>“Não gostei muito porque achei o site um pouco trabalhoso. Gostei dos debates das temáticas pelas equipes na aula.”</i>
Estudante 35/ Docente 2	<i>“Eu gostei da experiência de usar o Pixton, mas acho que o aplicativo tem alguns pontos para melhorar na versão gratuita.”</i>
Estudante 36/ Docente 2	<i>“Sim. Gostei de conversa na aula sobre as competências socioemocionais e a inteligência emocional. E também, são coisas que estão presentes no nosso dia a dia e envolve tecnologia, que é uma coisa que eu gosto muito, e isso fez tudo ficar legal e educativo.”</i>
Estudante 37/ Docente 2	<i>“Sim. Porque é um assunto muito importante, eu ainda não tinha conhecimento desse assunto. Aprender sobre as emoções ajuda a viver melhor e usar o Pixton para criar as HQs com minha equipe foi divertido porque somos muito amigos e aprendemos mais uns sobre os outros, mas teve alguns colegas que não gostaram do aplicativo.”</i>
Estudante 38/ Docente 2	<i>“Sim, considero importante porque passamos ainda pouco por um momento de pandemia que ampliou os casos de depressão e ansiedade e trouxe muitas dúvidas para os jovens. Além disso, competências socioemocionais como: autogestão e engajamento com os outros pode ajudar futuramente no mercado de trabalho.”</i>
Estudante 39/ Docente 2	<i>“Sim. Gostei, mas acho que eu e minha equipe poderíamos ter tido mais progresso, porque essas aulas são educativas e divertidas. A nossa</i>

	<i>professora trouxe slides e dinâmicas para que pudéssemos entender mais sobre as competências socioemocionais e depois fomos criar as HQs no aplicativo. Deu um trabalhinho, mas foi legal.”</i>
Estudante 40/ Docente 2	<i>“Sim. Acho que aprender de uma forma mais lúdica ajuda a fixar melhor um certo conteúdo ou assunto. E como fizemos equipe para criar as HQs na nossa turma, pude escutar mais os meus colegas. Pensamos e conversamos sobre situações que passamos no nosso dia a dia na escola ou em casa.”</i>
Estudante 41/ Docente 2	<i>“Sim. Eu gostei de participar dessas aulas porque eu gosto muito de historinhas em quadrinhos e ter a oportunidade de criar uma HQ foi muito legal, principalmente, porque fizemos a história em quadrinho baseada em nossas experiências e aprendemos mais sobre nós mesmos. Isso foi emocionante para cada participante da equipe.”</i>
Estudante 42/ Docente 2	<i>“Sim. São atividades muito legais, pois trabalhamos e aprendemos juntos com a professora sobre cada competência socioemocional e depois trabalhamos em equipe para fazer a história em quadrinhos. No final entendemos que nessas aulas pudemos vivenciar muitas emoções e entender mais uns aos outros.”</i>
Estudante 43/ Docente 2	<i>Sim, pode ajudar a melhorar o convívio com as outras pessoas porque ajudar a refletir sobre nossas ações e viver de forma mais fácil.</i>
Estudante 44/ Docente 2	<i>“Sim. A construção das historinhas em quadrinhos com as temáticas das competências socioemocionais são importantes para a construção emocional e psicológica de uma pessoa, porque são coisas que vivenciamos na nossa realidade de vida.”</i>
Estudante 45/ Docente 2	<i>“Sim. Me fez refletir sobre as minhas atitudes e ser sincero comigo mesmo, e saber que posso ser melhor. Usar o aplicativo foi legal e descobrir meu talento de criar HQ digital. Estou pesquisando outros aplicativos de construção de HQ mostrados pela professora na aula.”</i>
Estudante 46/ Docente 2	<i>“Sim. Eu gostei muito de fazer quadrinhos no Pixton, mas eu prefiro desenhar as minhas historinhas. No tive dificuldade pra ajudar os colegas da nossa equipe na montagem do roteiro.”</i>
Estudante 47/ Docente 2	<i>“Sim. Hoje em dia usamos a tecnologia para tudo e o Pixton com alguns obstáculos ajudou a entender sobre as competências socioemocionais de um jeito mais divertido. Me incentivou a experimentar coisas novas. Eu nunca tinha tentado construir uma HQ desenhada ou digital. O incentivo e explicações da nossa professora foi essencial.”</i>
Estudante 48/ Docente 2	<i>“Sim. As aulas foram muito interessantes e conversamos muito durante as explicações com a nossa professora. Na criação da HQ tivemos que vivenciar várias das competências socioemocionais estudadas para que pudéssemos cumprir essa tarefa.”</i>
Estudante 49/ Docente 2	<i>“Sim. Gostei, pois, foi bem dinâmica as aulas, ensinando competências importantes que iremos levar para vida. E foi importante para o aprendizado tanto o conteúdo quanto o uso da ferramenta Pixton.”</i>
Estudante 50/ Docente 2	<i>“Sim. Foi bem interessante a forma que a professora usou para falar das competências socioemocionais, fizemos debates nas equipes e utilizamos o Pixton que uma ferramenta digital bem intuitiva para construir as historinhas. Esse modo recreativo de ter aula de Língua Portuguesa nos faz usar mais a nossa criatividade e aprender melhor os conteúdos das aulas. Espero que outros professores também utilizem esse aplicativo em suas aulas. Gostei! ”</i>

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

A respeito das respostas sobre a construção de histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo/site do Pixton nas aulas de Língua Portuguesa com a temática

de competências socioemocionais destaca-se que os estudantes dissertaram nas suas justificativas, conforme registra-se no quadro 21, que foi uma experiência muito interessante, destacaram que as orientações advindas dos docentes do componente curricular foram primordiais para que eles despertassem o interesse por essa temática que servirá como ajudar na transição para Ensino Médio que ocorrerá ano que vem, que a partir do temáticas debatidas em sala de aula identificaram a necessidade do autoconhecimento, autogestão e buscar o engajamento com as outras pessoas.

Nesse sentido, concordamos com Armstrong (2001, p. 84) a respeito da necessidade do diálogo e escuta ativa serem inseridos no ambiente escolar para fortalecimento da inteligência interpessoal quando afirma que

Alguns alunos precisam ter momentos para revelar suas ideias aos outros e pedir sua opinião a respeito, afim de poder atuar harmonicamente na sala de aula. Esses aprendizes sociais beneficiaram-se muito do surgimento da aprendizagem cooperativa. Mas, uma vez que todas as crianças têm um determinado grau de inteligência interpessoal, todos os educadores devem conhecer as abordagens de ensino que incorporam a interação entre as pessoas.

Assim, entende-se que existe a necessidade de inserção de uma forma de ensino mais dialógica e criativa com os estudantes, que justifique a ação de aprendizagem colaborativa e mais dinâmica com uso ou não de tecnologia, mas que permita aos docentes e aos estudantes a criação de vínculos de confiança que possam fortalecer a interação entre as partes no ambiente escolar.

Destaca-se algumas situações consideradas limitações/problemas relatadas pelos estudantes durante o manuseio do *Pixton*: lentidão do *site* em alguns momentos; problemas para salvar a HQ em alguns momentos; poucos dias para acesso grátis ao *site*; possibilidade de ter mais cenários e disponibilidade para impressão na versão gratuita. Apesar de todos os desafios as equipes finalizaram os seus projetos de construção das histórias em quadrinho digital e, os trabalhos que foram disponibilizados, também de forma voluntária, para publicação nesta, constam no Anexo B referente as turmas do docente J.G.S e Anexo C referente as turmas da docente L.T.S.G.

Sobre o *site/aplicativo Pixton*, esclarece-se que o mesmo possui a versão paga com acesso ilimitado a uma variedade de cenários, personagens (*avatares*), disponibilidade de fisionomias, roupas, formatos de enquadramento de personagens a ser utilizado para construir as HQs, permite a impressão direto do *site*, mas, a versão gratuita que foi utilizada por todos que participaram das aulas de Língua Portuguesa

na aplicação do produto educacional desta pesquisa possui uma permissão de acesso mais controlada de tempo de uso e não permite a impressão direto do *site*.

As duas versões têm uma *interface* que permite criar os episódios nos quadros de forma autoral com criatividade e disponibiliza funcionalidades que ajudam os usuários a melhorar a montagem da sua HQ a cada momento. Ainda possui suporte de tutoriais, vídeos instrucionais, feedback rápido e orientação de caminhos para identificar diversas soluções, estimula a interdisciplinaridade na montagem do projeto de HQ, possui diferentes níveis de dificuldade de manuseio para atender tanto o público leigo quanto pessoas que possuam conhecimentos mais aprofundados sobre as tecnologias digitais.

Em relação a 4ª questão que argui sobre **“Você considera importante aprender a respeito das competências socioemocionais no Ensino Fundamental? Justifique.”** Nota-se que todos os estudantes se sentiram muito à vontade para dissertar suas considerações e por essa razão trouxeram contribuições riquíssimas que foram registradas no quadro 22 e permitiram muitas reflexões.

Quadro 22 – Registro das impressões dos estudantes sobre a importância de aprender sobre as CSEs

Identificação do Estudante/ Docente	Respostas/Justificativas
Estudante 1/ Docente 1	<i>“Sim. É importante para que o aluno entenda o que ele está passando, e saiba como resolver seus problemas tanto dentro como fora da escola. É necessário aprender a lidar com você mesmo e com o próximo, além, de ser essencial para a construção de caráter e de um estilo de vida mais saudável.”</i>
Estudante 2/ Docente 1	<i>“Sim, pois devemos utilizá-las na nossa vida e na convivência com o próximo. Isso pode ajudar os alunos a se tornarem boas pessoas em qualquer lugar.”</i>
Estudante 3/ Docente 1	<i>“Sim, pois ajuda os jovens a ter empatia, conviver em sociedade e entender os seus sentimentos e do próximo. Importante se tratar sobre esse assunto em sala de aula, pois as emoções afetam os comportamentos e comprometem a integridade física e emocional dos jovens.”</i>
Estudante 4/ Docente 1	<i>“Sim. Nesta idade que estamos é dever da instituição de ensino levantar essas questões tão importantes em nossa vida para que possamos ser pessoas melhores e tenhamos maturidade.”</i>
Estudante 5/ Docente 1	<i>“Sim. Ajuda a exercitar a empatia, trabalhar em equipe e aprender a respeitar o próximo.”</i>
Estudante 6/ Docente 1	<i>“Sim, pois os alunos podem ter insegurança de si para desenvolver as habilidades sociais. A nossa mente está em formação e essa aprendizagem nessa idade nos ajudará muito no futuro.”</i>
Estudante 7/ Docente 1	<i>“Sim, porque no momento que estamos vivendo é fundamental. Essas reflexões nos ajudam muito a nos conhecer melhor. “</i>
Estudante 8 / Docente 1	<i>“Sim, pois entender sobre as competências socioemocionais ajudam a montar o caráter de uma pessoa.”</i>
Estudante 9/	<i>“Sim. Aprender sobre este assunto é essencial para o desenvolvimento</i>

Docente 1	<i>de jovens e adultos mais estáveis socialmente, pois nos ajuda a entendermos melhor quem somos.”</i>
Estudante 10/ Docente 1	<i>“Sim, pois é nesse período que aprendemos a lidar com as nossas emoções, com a resolução de problemas e também a conviver com os outros. Isso melhora os nossos pensamentos sobre a vida.”</i>
Estudante 11/ Docente 1	<i>“Sim, porque durante o Ensino Fundamental, o adolescente passa por várias fases e situações diferentes, seja ruim, seja boa e, é importante saber o que acontece com as emoções da maioria das pessoas.”</i>
Estudante 12/ Docente 1	<i>“Sim. São temáticas importantes que fortalecem o desenvolvimento social e intelectual. Ajuda a lidar melhor com os sentimentos.”</i>
Estudante 13/ Docente 1	<i>“Sim. É muito legal falar sobre esse assunto em sala de aula, pois a escola ajuda no desenvolvimento do aluno e todos precisam saber dialogar sobre as competências socioemocionais.”</i>
Estudante 14/ Docente 1	<i>“Sim. Ajuda os alunos a conhecer melhor o seu emocional. Na experiência de criar HQs, refletir e entendi a importância desse assunto no Ensino Fundamental.”</i>
Estudante 15/ Docente 1	<i>“Sim, acho que estas competências ajudam os adolescentes a lidar com as emoções da melhor forma.”</i>
Estudante 16/ Docente 1	<i>“Sim. É indispensável falar desses temas com pessoas que estão crescendo e desenvolvendo essas competências no Ensino Fundamental. Se aprendermos desde pequenos sobre as competências socioemocionais, quando formos adultos, vamos saber o que é melhor para nós e para as outras pessoas.”</i>
Estudante 17/ Docente 1	<i>“Sim, porque nós precisamos aprender sobre esse assunto para evoluirmos emocionalmente cada vez mais. Isso ajudar a respeitar as pessoas e lidar de forma certa com as situações.”</i>
Estudante 18/ Docente 1	<i>“Sim, ajudar os alunos refletir sobre suas atitudes e não praticar bullying com outras pessoas e se tornar um ser humano melhor.”</i>
Estudante 19/ Docente 1	<i>“Sim, pois na minha opinião, o aluno deve aprender a lidar com suas emoções. Ajuda a entender a convivência na escola e na família.”</i>
Estudante 20/ Docente 1	<i>“Sim. É importante para que tenhamos mais inteligência emocional em nossas decisões e nos ajuda a conviver melhor em sociedade e lidar com situações do cotidiano na escola, na família e outros locais.”</i>
Estudante 21/ Docente 1	<i>“Sim, pode ajudar a acabar com situações de bullying na escola e outros lugares também.”</i>
Estudante 22/ Docente 1	<i>“Sim, pode nos ajudar a entender as emoções e sentimentos. Conhecimento é poder. Acho importante, pois é um assunto que levaremos para vida toda e que deve ser ensinado desde cedo.”</i>
Estudante 23/ Docente 1	<i>“Sim. Acho necessário, porque nessa fase que começamos a querer nos conhecer mais e nos encaixar em um padrão, participar de grupos, ser aceitos ou não. Por isso, acho importante sabermos cuidar das nossas emoções desde cedo.”</i>
Estudante 24/ Docente 1	<i>“Sim. Importante trabalhar esse assunto na adolescência. Assim, aprendemos como lidar com nossos sentimentos e as diferentes opiniões vividas no dia a dia.”</i>
Estudante 25/ Docente 1	<i>“Sim, pois no Ensino Fundamental, aprendemos muito, não somente as disciplinas curriculares, mas, também, a entender o emocional que fica confuso algumas vezes e, precisa ter foco, determinação e compromisso com o ambiente escolar.”</i>
Estudante 26/ Docente 2	<i>“Sim, para entender como funciona nossas emoções, aprender a controlar certas atitudes, etc.”</i>
Estudante 27/ Docente 2	<i>“Sim. Pois, muita gente se acha perfeito, mas, na verdade apresenta muitos defeitos, aprender sobre as competências socioemocionais ajuda a melhorar o modo de viver com os outros. Acho que quanto mais cedo começar a aprender, mais cedo se torna uma pessoa melhor, por isso, é importante tratar sobre isso na escola e na sociedade em geral.”</i>
Estudante 28/ Docente 2	<i>“Sim. Isso ajuda a conhecer melhor nossas emoções, conhecer mais a si mesmo. São assuntos importantes para ajudar a conviver melhor com o próximo nessa vida.”</i>
Estudante 29/ Docente 2	<i>“Sim. É importante aprender sobre esse assunto para que possamos entender melhor os nossos sentimentos em relação a nós mesmos e a</i>

	<i>outras pessoas, pois é uma coisa que levamos para vida toda.</i>
Estudante 30/ Docente 2	<i>“Sim, porque as competências socioemocionais são ligadas a muitas coisas e situações que vivemos na nossa vida, e se aprendemos mais cedo sobre elas podemos ter um futuro melhor.”</i>
Estudante 31/ Docente 2	<i>“Sim, pois, estamos nos preparando para a entrada no Ensino Médio e, é importante ir tomando ciência de assuntos e características de vivências importantes. Nessas aulas eu aprendi a trabalhar melhor em equipe, entender a importância da outra pessoa e como tratar melhor de mim e dos outros.”</i>
Estudante 32/ Docente 2	<i>“Sim, pois podemos aprender mais sobre nossas próprias emoções e conhecer os nossos limites. Também nos ajuda na finalização do Ensino Fundamental a lidar com situações conflituosas e frustrantes. Eu gostei e também conversei com meus pais.”</i>
Estudante 33/ Docente 2	<i>“Sim, pois nos ajudará a sermos pessoas mais educadas socialmente e emocionalmente.”</i>
Estudante 34/ Docente 2	<i>“Sim, contribuí para cidadãos competentes emocionalmente. Muitos jovens sofrem de ansiedade e depressão por não saber lidar com suas emoções, por não ter com quem conversar e não busca ajuda. Gostei de falar desse assunto na escola.”</i>
Estudante 35/ Docente 2	<i>“Sim, ajuda a desenvolver nossa inteligência emocional e entender que essas competências estão no nosso cotidiano.”</i>
Estudante 36/ Docente 2	<i>“Sim, porque esse tema precisa ser falado nos dias de hoje pela vida das pessoas que algumas vezes não sabem o que estão sentindo e como precisam lidar com os seus sentimentos.”</i>
Estudante 37/ Docente 2	<i>“Sim, é muito importante serem trabalhadas as competências socioemocionais, pois elas trazem debates importantes sobre como as relações sociais podem ser melhoradas. E, trabalhar essa temática com crianças e adolescentes pode ajudar a formar cidadãos e uma sociedade cada dia melhor.”</i>
Estudante 38/ Docente 2	<i>“Sim, pois ajuda os alunos a ter mais foco, organização, responsabilidade. Durante as aulas eu me vi refletindo e melhorando minhas atitudes. Acredito que meus colegas também viveram isso.”</i>
Estudante 39/ Docente 2	<i>“Sim, para lidarmos uns com os outros na escola, principalmente, em grupos com seus colegas e também com os professores.”</i>
Estudante 40/ Docente 2	<i>“Sim. Aprender tais competências ajuda a nos conhecer melhor e desenvolver melhor nossas emoções.”</i>
Estudante 41/ Docente 2	<i>“Sim, para podermos ver o mundo de uma maneira melhor e poder aplicar elas nas nossas vidas e também porque no Ensino Fundamental realmente precisamos conhecer essas competências emocionais.”</i>
Estudante 42/ Docente 2	<i>“Sim, nessas aulas e construindo a HQ digital, eu e meu grupo pudemos aprender mais sobre nós mesmos. Quando estávamos fazendo o roteiro, escolhendo os personagens e cenários aprendemos também a lidar com novas situações.”</i>
Estudante 43/ Docente 2	<i>“Sim, pois estamos em uma fase de amadurecimento e muitas vezes não falamos sobre isso em casa, porque algumas pessoas falam que é frescura e não buscam entender nossas mudanças emocionais.”</i>
Estudante 44/ Docente 2	<i>“Sim, é importante aprendermos as capacidades individuais das pessoas no modo de pensar, agir, sentir e se comportar consigo e com os outros.”</i>
Estudante 45/ Docente 2	<i>“Sim, mas acho que por sermos imaturos não usamos muito isso em nossas vidas. E vamos precisar muito no nosso futuro.”</i>
Estudante 46/ Docente 2	<i>“Sim. As competências socioemocionais são importantes para convivermos em um mundo melhor e com mais respeito e acho importante aprender no Ensino Fundamental para repensarmos as nossas atitudes e vivermos de forma mais harmônica, tendo cuidado para não magoar os outros.”</i>
Estudante 47/ Docente 2	<i>“Sim, pois é um assunto importante de se falar/discutir ou debater. Acho que também traz entendimento sobre algumas emoções e sentimentos que vivemos no dia a dia.”</i>
Estudante 48/ Docente 2	<i>“Sim, estamos em uma idade que o nosso caráter começa a ser moldado e saber a respeito das competências socioemocionais pode nos ajudar a ter uma vida melhor, pois nos ajuda a aprender como agir em certos</i>

	<i>momentos e a entender os benefícios que traz pra vida entender mais sobre si mesmo.”</i>
Estudante 49/ Docente 2	<i>“Sim, pois estamos nos anos finais do Ensino Fundamental e aprender sobre esse tema ajuda a nós, adolescentes, a trabalhar nossas emoções da melhor forma. Isso vai ajudar no Ensino Médio e quando chegar a hora de ir para universidade e também de trabalhar.”</i>
Estudante 50/ Docente 2	<i>“Sim, essa aprendizagem é importante em todas as fases da vida, mas, principalmente, nesse momento de mudanças e formação de personalidade. Vou buscar aprender mais sobre as competências socioemocionais.”</i>

Fonte: Dados da pesquisa elaborado pela autora (2023)

Observando as respostas geradas pelos estudantes na 4ª questão, destaca-se que é importante entender como as emoções se refletem na socialização das pessoas independentemente da idade cronológica. Por essa razão, as competências socioemocionais dão suporte para aprender a lidar com algumas emoções, regulando-as de forma adequada, isso, faz uma grande diferença na vida de crianças e adolescentes tanto na escola quanto em outros ambientes sociais. Leal e Rodrigues (2019, p. 20) nos remetem a refletir sobre a importância da regulação emocional na infância

E por que a regulação emocional na infância é importante? Todos nos vivenciamos vários tipos de emoções, sem elas a vida não teria significado. As emoções são responsáveis por fazer com que possamos tomar atitudes, nos adaptarmos a mudanças e nos proteger. Porém algumas pessoas têm dificuldades e se sentem incapazes de lidar com as emoções, se deixam dominar, desesperam ou paralisam e acabam tendo um comportamento pouco assertivo.

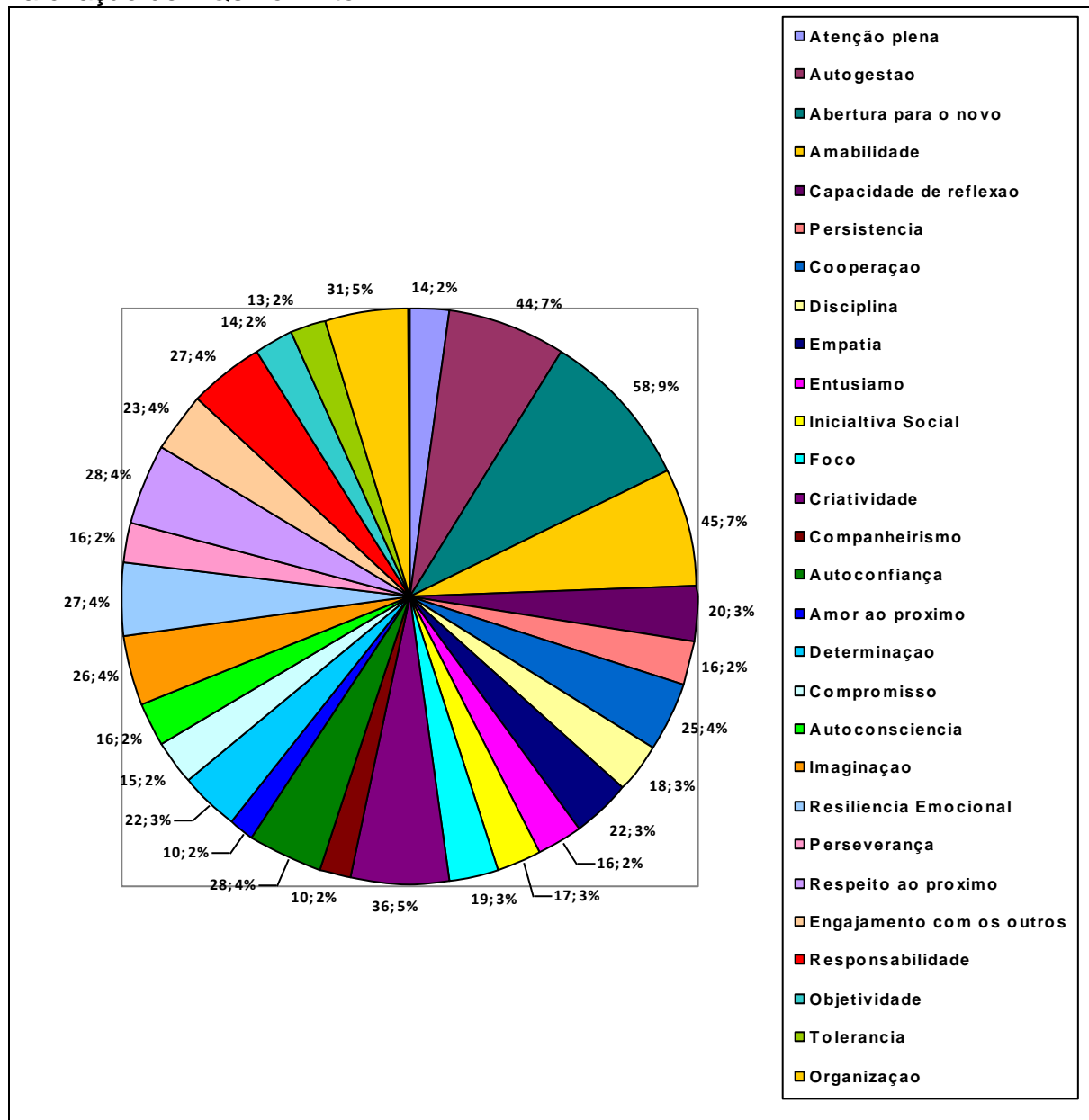
Compreende-se que o ser humano necessita desenvolver relações e interações vinculares, que servirão de suporte para alinhar os comportamentos interpessoais. Esse exercício constante da emocionalidade permitirá que a criança ou o adolescente possa se entender melhor com sua individualidade e como um indivíduo pertencente a vários grupos, como por exemplo, participar da montagem e apresentação de um trabalho em equipe de determinado componente curricular, fazer um esporte de grupo como futebol, dança ou basquete.

E, finalizamos a solicitação de informação feita aos estudantes, com a 5ª questão que argui sobre **“Quais competências socioemocionais você percebeu que foram vivenciadas por sua equipe durante a montagem das histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo/site da Pixton como recurso digital nas aulas de Língua Portuguesa? Cite pelo menos 2.”**

Ao observar o Gráfico 8 nota-se que vários estudantes se sentiram muito à vontade para citar as suas percepções das competências socioemocionais que vivenciaram durante as aulas de Língua Portuguesa em que se permitiram ampliar

suas reflexões a respeito das competências socioemocionais e, posteriormente construíram as HQs no aplicativo *Pixton*.

Gráfico 7 – Competências percebidas pelos estudantes durante as aulas sobre CSE e a criação de HQs no Pixton



Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Conforme o gráfico 8, os estudantes ao construir as HQs, em equipe, contemplaram as situações do cotidiano relacionadas com as temáticas sobre as competências socioemocionais de forma criativa e comunicativa, por meio da interação entre a linguagem verbal e visual existente nas histórias em quadrinhos e visaram instigar a reflexão do leitor a partir das falas, cenários e expressões corporais dos personagens e além disso, identificaram várias CSE.

A respeito da necessidade da vivência da aprendizagem significativa, Piletti (2013, p. 78) afirma que

O aluno aprende mais facilmente quando enfrenta problemas que tenham significado real para ele. Como qualquer pessoa, ele é naturalmente curioso, quer saber sempre mais, conhecer o mundo em que vive. Se a escola propuser atividades que se relacionem com essa sua curiosidade natural, com esse seu desejo de saber, ele vai interessar-se e entusiasmar-se com a tarefa sugerida.

No exercício da vivência do trabalho de construção das HQs com o aplicativo *Pixton* em equipe durante a aplicação do produto final desta pesquisa, o manual pedagógico, feita pelos docentes de Língua Portuguesa do Colégio Militar Tiradentes I, os estudantes tiveram a oportunidade de desenvolver competências socioemocionais entremeadas por criatividade, curiosidade, organização, companheirismo, cooperação, liderança, autocontrole, autogestão, capacidade de superar desafios e conseqüentemente.

Destacamos a seguir algumas respostas dos estudantes relacionadas com a 5ª questão nas quais observamos que realmente várias competências socioemocionais foram vivenciadas por todos eles

“Percebi o entusiasmo, por ser uma ideia legal de trabalhar e o Respeito que ajudou o grupo a ficar mais harmônico.” (estudante 09)

“Autogestão porque tivemos foco e amabilidade porque tivemos respeito uns com os outros.” (estudante 15)

“Eu observei a abertura para o novo ao usar o aplicativo, o foco para utilizá-lo com eficiência até para construir o roteiro da HQ.” (estudante 18)

“O que mais trabalhamos foi a autogestão, pois no início estávamos muito desorganizados e fomos nos ajustando aos poucos.” (estudante 21)

“A autogestão, a amabilidade, a empatia, a responsabilidade e a determinação foram muito importantes para realizar a atividade proposta.” (estudante 25)

“Amabilidade e Autogestão, nós aprendemos muito depois que descobrimos essas competências. (estudante 27)

“Minha equipe foi persistente e resiliente na construção da HQ, pois, passamos por alguns problemas na construção dela, mas, não desistimos e entregamos a história em quadrinho.” (estudante 29)

“Na minha equipe todos colaboraram como podiam, havia respeito, determinação, foco, compromisso em fazer uma história bem-feita. (estudante 31)

“Nós vivenciamos, principalmente, a Abertura do novo conhecendo plataforma e criando histórias, o outro foi o Engajamento com os outros debatendo com a equipe e formando ideias para as HQs.” (estudante 31)

“Bom, teve algumas confusões no começo, mas depois aprendemos a trabalhar em equipe.” (estudante 33)

“Durante o trabalho tivemos foco e muita determinação e tivemos empatia.” (estudante 36)

“Autoconfiança e Responsabilidade. Elas foram essenciais para termos estabilidade enquanto realizávamos o projeto.” (estudante 38)

“Vivenciamos bastante a Autogestão, fomos bastante focados em fazer a nossa história em quadrinho. Praticamos muito a Organização e Responsabilidade. Foi vivenciado também a Abertura para o novo, tivemos muita Curiosidade e Criatividade na execução.” (estudante 40)

“Eu percebi que minha equipe teve bastante Amabilidade e Engajamento com os outros.” (estudante 40)

“Foi vivenciado principalmente a Autogestão e Amabilidade, pois, meu grupo fez com que o tema escolhido tivesse um aspecto mais leve, mesmo sendo muito vivenciado atualmente.” (estudante 42)

“Vivenciamos Amabilidade e Harmonia na criação da tirinha e, Empatia, pois, um colega não pode comparecer, mas todos entenderam.” (estudante 45)

“Nos vivenciamos uma relação de Foco, Determinação e Inspiração com os colegas para fazer a HQ. (estudante 48)

Ao observar as respostas dos estudantes, confirma-se a ideia de que as relações que se estruturam nas equipes são fundamentais para o processo do grupo, pois estimula a interação das pessoas que fazem parte dele. Percebe-se, também, que os comportamentos vivenciados no grupo vão se adequando a medida que regras são estabelecidas para o cumprimento das tarefas propostas. Nesse sentido, Del Prette e Del Prette (2017, p. 39) ressaltam que

A coerência entre os comportamentos públicos e privados nem sempre é facilmente encontrada na vida social. Ela certamente ocorre mais facilmente quando as autorregras do indivíduo são coerentes com as normas da comunidade na qual está inserido.

Desta forma, observa-se que os estudantes ao efetivar as ações em grupo definiram regras de convivência para que pudessem realizar a tarefa da construção da HQ na aula de Língua Portuguesa, ainda, aguçaram a sua percepção emocional, pois em alguns momentos tiveram que se adaptar aos horários uns dos outros, refletir sobre temáticas que os incomodavam ou que já vivenciaram em suas vidas, entender a disponibilidade de presença ou não de alguns componentes da equipe, compreender o ritmo de aprendizagem de cada um, alinhar os possíveis conflitos de ideias ou de ações, e como cada pessoa podia contribuir com seus conhecimentos para a concretização da tarefa. Tudo isso, estimulou o exercício do engajamento com o outro a partir da escuta aberta, empatia, exercício da amabilidade e engajamento com os outros.

Por fim, podemos afirmar que houve aprendizagem significativa a respeito das competências socioemocionais e sobre o aplicativo *Pixton* para os estudantes das turmas do 9º ano envolvidos na pesquisa a partir dos resultados e discussões compilados por meio do questionário que eles responderam de forma voluntária.

Na próxima seção, discutiremos sobre o processo de construção do produto educacional desta pesquisa, bem como os conteúdos elencados e a forma de utilização no ambiente da sala de aula.

9 O PRODUTO EDUCACIONAL DA PESQUISA

“A elaboração do produto pedagógico implica um processo formativo contínuo, no qual a pesquisa é o alicerce.”

Gabriel Gonçalves Freire

Esta seção visa gerar a possibilidade de visualizar de forma contextualizada o planejamento, a organização e a forma definida de aplicação do Produto final. Como Produto Educacional da Pesquisa, fruto deste trabalho investigativo, construímos um manual pedagógico em formato de E-book que conterà orientações metodológicas e didáticas para a utilização do aplicativo *Pixton* como recurso de ensino das competências socioemocionais por meio da criação de histórias em quadrinho no 9º ano do Ensino Fundamental anos finais.

Ressalta-se que o Mestrado profissional tem o objetivo formar pessoas para áreas tecnológicas e de prestação de serviços, desta forma, o produto final da pesquisa construído pelos Mestrando ao final do curso, se caracteriza como uma pesquisa com base científica no intuito de desenvolver novos procedimentos, técnicas ou processos aplicáveis no locais de trabalho do nicho aos quais pertencem, pois, as dissertações do Mestrado Profissional obrigatoriamente devem ser aplicáveis a partir dos seus produtos finais. Neste caso, o produto final desta pesquisa será aplicado na área educacional no formato de um manual pedagógico a ser utilizado por docentes da Educação básica.

A respeito das características para o desenvolvimento de produtos na área da educação, especificamente materiais didáticos, Costa (2015, p. 64) disserta que

Um material didático, que pode ser impresso ou digital, de uso individual e/ou coletivo, dirigido ao aluno, professor ou ambos, deve possuir: linguagem clara, informações articuladas, *design* adequado e estimulante, conteúdo adequado, estética, fácil manuseio. Um material didático digital, além das características, também deve possuir uma boa interatividade Aluno-Conteúdo-Aluno e o seu *design* deve apresentar-se de forma adequada a realidade. Os produtos de um mestrado profissional podem ser aplicados no ensino formal ou não formal.

O produto pedagógico resultado desta pesquisa é um manual pedagógico sobre o uso do aplicativo *Pixton* para criação de HQs sobre as competências socioemocionais aplicado nos anos finais do Ensino Fundamental e será disponibilizado para acesso digital em *PDF*. O manual pedagógico está organizado em cinco partes: **Vamos conversar sobre Competências Socioemocionais** que aborda sobre os grupos de competências que existem na BNCC e traz várias informações relacionadas as competências socioemocionais e a importância do seu exercício na sociedade contemporânea; **Ampliando os conhecimentos sobre**

histórias em quadrinhos traz informações relacionadas as características das HQs, uso dos balões para construção de sentido da história, mostra como as onomatópeias reproduzem os sons no texto da HQ, trata sobre os enquadramentos, ângulos de visão e a multimodalidade existente nas HQs; **Histórias em Quadrinhos no Brasil** faz retrospectiva de como começaram as publicações sobre as HQs no Brasil; **Vamos criar histórias em quadrinho com o uso do Pixton**, traz informações de como manusear o aplicativo; **Sequências Didáticas Inspiradoras** apresenta duas propostas de sequências didáticas relacionadas as competência socioemocionais e uso do Pixton para criação de HQs; posterior seguem as sugestões de outros aplicativos e programa para criar histórias em quadrinhos e também de *sites e blogs* que tratam sobre HQs.

Esse manual trará desde orientações sobre as competências socioemocionais no ambiente escolar, informações sobre o uso do aplicativo *Pixton* para criação de histórias em quadrinho, sugestão de sequências didáticas sobre as competências socioemocionais para montar HQs, sugestões de sites, blogs e outros aplicativos que podem ser utilizados para fomentar os conhecimentos sobre a temática abordada nesta pesquisa. Espera-se que esse produto técnico tecnológico possa receber análise de médio teor inovativo, em virtude de no seu bojo estruturante conter uma combinação de conhecimentos pré-estabelecidos.

Dessa forma, após o acolhimento das respostas do questionário direcionado a todos os docentes do Ensino Fundamental anos finais do Colégio Militar Tiradentes I, da escola campo, que ocorreu por meio da aplicação do questionário (Apêndice A), decidimos moldar o nosso produto educacional, pois identificamos a partir da pesquisa empírica que os docentes tinham pouco conhecimento a respeito das competências socioemocionais e sobre aplicativos que ajudam na construção de HQs.

O produto educacional construído foi um Manual pedagógico intitulado **“O Aplicativo Pixton Como Recurso Didático de Ensino das Competências Socioemocionais”** e será disponibilizado em formato *PDF* para uso em notebooks ou celulares visando a difusão e reprodução do seu conteúdo de forma simples e fácil aos docentes que quiserem aplicar tais conhecimentos em suas salas de aula.

Ressaltamos que este produto educacional está sob a licença do *Creative Commons* (CC) com atribuições que permitem compartilhamento, desde que seja atribuído o crédito de autoria (BY), sem permissão para alteração de seu conteúdo (ND), e não permite sua utilização para fins comerciais (NC). As licenças

Creative Commons são licenças públicas que permitem cópia e compartilhamento de conteúdo educativos e culturais (Creative Commons, 2019).

Importante que haja o exercício da democratização do saber pela ação de disponibilizar um material com finalidade de orientação pedagógica com licença aberta para propagação do conhecimento de forma rápida e eficiente. Este é o código da licença visualizado no produto educacional:

Figura 23: Identificação da Licença do produto educacional



Fonte: <https://br.creativecommons.org>

O ambiente da sala de aula requer a interação social dos estudantes com os colegas e os adultos inseridos neste contexto. A ação pedagógica não deve se restringir a transmissão de conteúdos acabados, mas, sobretudo, vislumbrar a forma de alcançar esses conhecimentos. Assim, a partir do conhecimento da realidade de várias escolas da rede pública do estado do Maranhão, definiu-se a escolha do tipo de mídia para a composição do produto final desta pesquisa.

Assim, observa-se que o conhecimento físico dos conteúdos culturais e sociais exigem o questionamento da realidade pesquisada e, oportunizam para os estudantes do Mestrado Profissional a possibilidade de criar hipóteses e modelos sobre determinadas realidades, refletindo e buscando soluções.

Compreende-se que a necessidade de instigações e orientações tecnológicas, pois, enquanto brincam com os jogos e *sites* educativos ou participam de dinâmicas de grupos permeadas por competências socioemocionais, desenvolvem e estreitam vínculos afetivos, emocionais e sociais. Visto que, os jogos, *sites* e aplicativos digitais atraem muito a atenção dos discentes e, esse interesse os torna uma ferramenta eficaz para promover desafios e estimular as competências socioemocionais em sala de aula e conseqüentemente em outros ambientes sociais.

Acredita-se que, assim como, os elementos constitutivos dos jogos, tais como regras, pontuação, fases, desafios e prêmios, podem ser geradores de motivação para os estudantes, as dinâmicas de construção de ideias e materiais, utilizadas nas histórias em quadrinho no formato digital, podem servir de motivação para o envolvimento no processo de aprendizagem e se tornar uma oportunidade de experimentar fatores importantes relacionados à gestão das emoções e papéis sociais

e, conseqüentemente gerar o desenvolvimento amplo de competências e habilidades socioemocionais fundamentadas pela BNCC.

O guia de tecnologias educacionais organizado por Beauchamp & Silva (2008) objetiva estimular especialistas, pesquisadores, instituições de ensino e pesquisa e organizações sociais para a criação de tecnologias educacionais que contribuam para elevar a qualidade da educação básica.

Sobre o produto final que é construído durante o Mestrado Profissional, Costa, 2015, p. 65, afirma

“O recurso didático que vai sendo construído concomitantemente com a dissertação no Mestrado Profissional visa fornecer informação; motivar o processo educativo; exercitar habilidades; proporcionar simulações; avaliar conhecimentos e habilidades e proporcionar ambientes para a expressão e criação”.

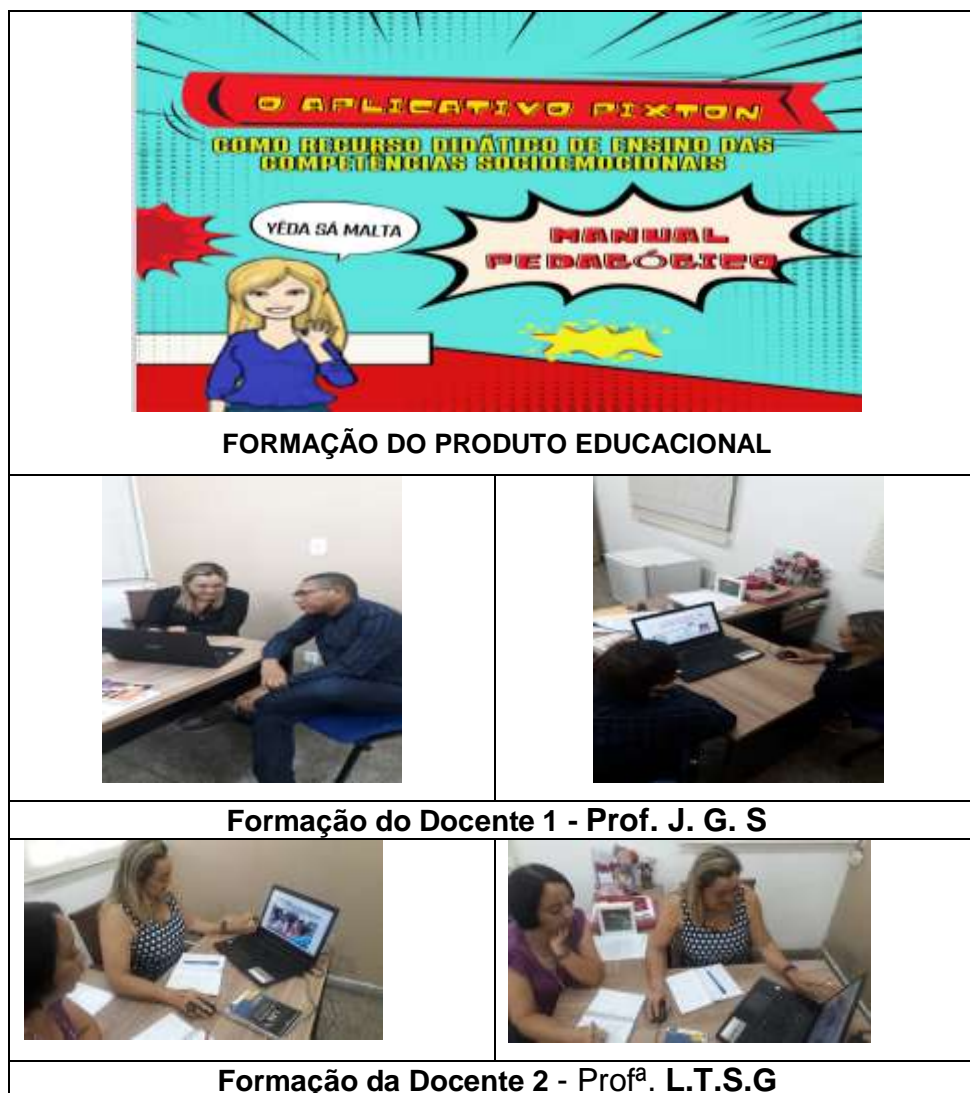
Durante a pesquisa foram organizados os momentos de planejamento, formação, elaboração, aplicabilidade para validação do produto educacional na escola. Essa aplicação ocorreu por meio das aulas ministradas por dois docentes do componente curricular Língua Portuguesa que se disponibilizaram a fazer parte dessa fase da pesquisa participando da formação sobre o produto educacional e, desta forma, aplicaram nas suas aulas as sequências didáticas que constam no manual didático-pedagógico e construíram as HQs utilizando o aplicativo *Pixton*.

A seguir na subseção faremos o detalhamento da aplicação do produto educacional da pesquisa na sala de aula, descreveremos a vivência na oficina pedagógica com os docentes, a aplicação do produto final e os resultados das produções desenvolvidas pelos(as) docentes e estudantes nas aulas de Língua Portuguesa, nas quais ocorreu a aplicação das sequências didáticas direcionadas para construção das HQs com o *Pixton*.

9. 1 Detalhamento da aplicação o produto educacional da pesquisa na aula

Inicialmente realizamos uma oficina didática-metodológica com carga horária de 10 horas com o conteúdo distribuído sobre a utilização do produto educacional; o uso do aplicativo *Pixton* na construção de HQs; competências socioemocionais; conhecimentos sobre histórias quadrinhos e as sequências didáticas que constam no manual para os dois docentes do componente curricular Língua Portuguesa do 9º ano que foram selecionados para participar dessa fase da pesquisa.

Quadro 23 - Oficina orientativa de uso do Manual Pedagógico



Fonte: Arquivo da Pesquisa

No momento da oficina didática-metodológica ministrada de forma individual aos docentes de Língua Portuguesa do 9º ano, em razão dos momentos livres das suas cargas horárias semanais buscou-se apresentar o Manual pedagógico que é o produto final desta pesquisa, fazer as explicações de cada parte temática do Manual, orientando como acessar o *site* e demonstrando como utilizar o aplicativo de forma eficiente. Detectou-se que a docente um **L.T.S.G** já havia utilizado o Pixton com alguns estudantes em razão da participação deles em um concurso de redação que solicitava a criação de histórias em quadrinhos em formato manual (desenhada) ou digital com uso de aplicativos para esse fim. O Docente **J. G. S** informou que conhecia, mas não tinha manuseado o aplicativo *Pixton*, apesar disso, considerou que se tratava de uma plataforma de manuseio intuitivo e de fácil acesso e não demonstrou









dificuldades para manusear o aplicativo no momento da oficina pedagógica. Também foi disponibilizado o tutorial *Pixton* para tirar possíveis dúvidas durante a aula.

Nessa ocasião, foi sugerido aos docentes os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática no desenvolvimento das aulas que consta no Manual, a citar: *notebook*, impressora, *data show* e rede *wi-fi* disponível na escola, lápis, borracha e folhas de papel A4, HQs impressas, *site/aplicativo Pixton*.

Para o desenvolvimento das aulas sugeriu-se que o(a) docente iniciasse a primeira aula de aplicação do manual efetivando um debate em roda de conversa para que os estudantes pudessem manifestar oralmente suas considerações a respeito da temática relacionada as competências socioemocionais, Histórias em quadrinhos e, também sobre o conhecimento sobre o *Pixton*, visando assim, alinhar um roteiro para a criação de uma HQ autoral no aplicativo.

A seguir, no quadro 24 observa-se a forma definida pelos dois docentes para adequar o produto didático-pedagógico da pesquisa nas suas aulas.

Quadro 24 - Aplicação das Sequências Didáticas Inspiradoras

		
Aula Docente 1 - Sequência didática 1: Leitura e compreensão de histórias em quadrinhos		
		
Aula Docente 2 - Sequência didática 1: Leitura e compreensão de histórias em quadrinhos		
		
Aula Docente 1- Sequência didática 2: Construir história em quadrinhos com o aplicativo Pixton		



Aula Docente 2 - Sequência didática 2: Construir história em quadrinhos com o aplicativo *Pixton*

Fonte: Arquivo da pesquisa

Conforme a programação feita na Oficina dos docentes para aplicação da sugestão da sequência didática do produto educacional, os estudantes foram organizados em equipes e orientados a analisar em conjunto com o(a) docente uma HQ produzida pelo professor(a) no aplicativo *Pixton.com* para que pudessem entender as possibilidades do uso dessa ferramenta digital. Os estudantes analisaram em equipe o tutorial *Pixton* no endereço https://www.youtube.com/watch?v=hEIVHcCE_mo. Os docentes informaram que a aplicação do produto didático-pedagógico atingiu quase 80% dos estudantes.

De acordo com Schneuwly e Dolz (2004, p. 82), “uma sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática em torno de um gênero textual oral ou escrito.” Concorda-se com estes autores, pois entende-se que quando a aula é planejada com o uso de sequências didáticas favorece o aprendizado e a aquisição da proficiência da leitura e da escrita.

Para aula seguinte sugeriu-se que fosse programado entre os docentes e estudantes que cada equipe acessaria o *site* <https://www.pixton.com> para navegar e entender um pouco mais o manuseio dessa ferramenta. Durante essa aula as equipes buscaram estruturar a criação de uma HQ no aplicativo orientada conforme o roteiro definido na aula anterior.

O foco principal desses momentos interativos e colaborativos foi utilizar proficientemente o aplicativo *Pixton.com* para produzir histórias em quadrinhos, explorando a tecnologia digital como espaço de aprendizagem e colaboração, pois, caso houvesse nas equipes estudantes que já soubessem manusear o aplicativo, eles poderiam ajudar seus colegas a minimizar as dúvidas de forma produtiva.

Na aula posterior, as equipes se organizaram para definir o tema relacionado às competências socioemocionais para que pudessem elaborar o roteiro e uma primeira versão da história em quadrinhos, sendo auxiliados pelo(a) docente na revisão da produção textual.

Importante destacar que para ficar mais organizada a produção de HQs, em meio digital ressalta-se que os estudantes já devem ter recebido anteriormente as informações sobre esse gênero textual, por isso, foi sugerida aos docentes participantes desta fase da pesquisa que durante a ação pedagógica que fizessem uma revisão rápida desse conteúdo utilizando um formato lúdico com uso de dinâmicas em grupos ou jogos manuais ou digitais.

Na última aula da aplicação do produto, após a finalização das HQs, os docentes organizaram um debate com os estudantes em formato de roda de conversa, visando o levantamento das informações a respeito de como foi a experiência de construção de HQs com o aplicativo *Pixton* e as temáticas relacionadas às competências socioemocionais. Após a finalização da roda de conversa, os docentes acolheram as impressões dos discentes envolvidos nessa ação educativa utilizando um questionário com cinco perguntas abertas (Apêndice C). Essa ação visou entender a reação dos estudantes que receberam as informações advindas do Manual Pedagógico que é o produto final desta pesquisa.

Para a finalização da aplicação do Manual pedagógico pelos docentes **J. G. S e L.T.S.G** em suas turmas do 9º ano do Ensino Fundamental anos finais, foi proposto uma atividade de produção de uma história em quadrinhos, com um tema relacionado às competências socioemocionais, utilizando o aplicativo *Pixton*, que oferece aos alunos um leque de possibilidades de criação, exercitando habilidades e competências que constam no texto da BNCC para que pudéssemos entender se a utilização do produto criado por esta pesquisadora teria validação adequada junto aos estudantes e, para que eles pudessem publicar suas produções de HQs.













Para que houvesse a circulação do conhecimento produzido nas aulas, os estudantes foram informados de que as produções das HQs, após revisão e impressão, seriam publicadas nos murais da escola para apreciação da comunidade interna e também poderiam ser postadas nas suas redes sociais para visualização da comunidade em geral no formato em *PDF*. Todos concordaram com esse formato de finalização desse momento de aprendizagem diferenciado. Como comprovação deste momento vivenciado na sala de aula do 9º ano dos docentes **J. G. S e L.T.S.G** foram registradas nos anexos B e C desta dissertação algumas produções de HQs feitas pelas equipes dos estudantes.

Nesse sentido, entende-se que por meio do desenvolvimento das sequências didáticas direcionadas para temática “competências socioemocionais”, com a utilização do aplicativo *Pixton* sugeridas no manual do produto pedagógico

desta pesquisa, os docentes e estudantes tiveram a oportunidade de experimentar aulas mais colaborativa, com o exercício da autonomia, dinamismo e criatividade.

A seguir observa-se no quadro 25 a organização do mural feita pelos docentes participantes da aplicação do produto da pesquisa e a visualização feitas pela comunidade escolar das HQs criadas no aplicativo *Pixton.com* pelos estudantes do 9º ano da escola campo da pesquisa.

Quadro 25 – Publicação das HQs criadas nas aulas de Língua Portuguesa

Momento da publicação nos murais da escola das HQs construídas nas aulas de Língua Portuguesa das Turmas de 9º ano do Prof. J. G. S e da Profª. L.T.S.G para apreciação da comunidade interna do Colégio Militar Tiradentes I.		
		
Docentes participantes da pesquisa organizando o mural de exposição das HQs		
		
Docentes de turmas de vários componentes curriculares juntamente com a equipe de gestoras pedagógicas adjuntas do CMT I apreciando o mural de exposição das HQs feitas pelos estudantes do 9º ano		
		
		
Estudantes de várias turmas mostrando interesse pelas HQs que tratam sobre as Competências Socioemocionais feitas pelos estudantes do 9º ano		

Fonte: Arquivo da pesquisa

Ao observar o mural, as pessoas (estudantes, Docentes, funcionários, familiares) estão contemplando a interligação existente entre a linguagem verbal e visual mostrada nas historinhas em quadrinhos criadas pelas equipes do 9º ano no *site* do *Pixton*, além disso, as fotos mostram o interesse dos leitores do Ensino Fundamental de outros anos de estudo com relação à Arte Sequencial que cria quadrinhos e, de acordo, com Leite (2018, p. 25) mostra a “forma artística e literária com disposições de imagens e palavras que servem para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.”

Eisner (2010, p. 2) corrobora afirmando que “As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais.”

A sugestão proposta para a avaliação da participação dos estudantes foi o acompanhamento em todas as etapas de forma processual, considerando o processo de ensino-aprendizagem, analisando sempre as fragilidades e potencialidades dos estudantes em aspectos variados, pois a proposta era que fosse vivenciada uma atividade em equipe.

Assim, foi relatado pelos docentes que foi observada a participação ativa dos estudantes, no que se refere à apresentação da temática relacionada com as competências socioemocionais e seu conhecimento prévio externado por meio de suas respostas após as apresentações, na roda de conversa na sala de aula, e também o interesse em manusear o aplicativo *Pixton*. Alguns estudantes demonstraram um certo nível de dificuldade com o manuseio do aplicativo, outros tiveram muita facilidade, e como a participação era feita em equipe, durante as aulas eles foram se ajudando, exercitando assim, as competências socioemocionais e ressignificando o processo de aprendizagem com o seu protagonismo e empoderamento das ações educacionais.

Nessa linha de raciocínio, Fonte (2019, p. 55) evidencia que

Na prática, devemos instigar a curiosidade e o interesse do aluno a partir das suas paixões e promover o sujeito autônomo. Permitir o fazer, o despertar, favorecer situações de aprendizagem, promover situações problemas, valorizar cada aluno e sua forma de pensar, exercitar a ludicidade e empoderar o pensar da criança.

Para ter um entendimento mais esclarecido, como pesquisadora, a respeito do uso das informações e sequências didáticas disponíveis no manual pedagógico foi solicitado aos docentes que participaram desta fase da pesquisa, que fizessem o convite aos estudantes de suas turmas para responder, de forma voluntária, um

questionário de reação (Apêndice C). O resultado das respostas dos estudantes foi copilado e registrado no capítulo denominado de “Análise e interpretação dos dados da pesquisa”.

Para finalizar esta seção, registra-se que nas aulas de Língua Portuguesa, o **Prof. J. G. S** e a Prof^a. **L.T.S.G** tiveram oportunidade de avaliar as informações contidas no Manual pedagógico, observar sobre a capacidade de compreensão da moldagem das HQs a partir da organização das ideias na montagem do roteiro e uso do aplicativo *Pixton* dos estudantes de suas turmas.

Ainda, conseguiram observar a criatividade dos estudantes ao se expressarem na produção de suas HQ em equipe. As barreiras comunicacionais e interpessoais que poderiam ser um ponto de atenção serviram de instigação ao debate e ao estímulo do exercício das competências socioemocionais nas aulas, pois, os estudantes entenderam que, em alguns momentos precisavam ceder, em outros precisavam ativar a escuta aberta e acolher a ideia dos outros participantes da equipe, para que, assim, pudessem efetivar o exercício da aprendizagem colaborativa e significativa, que tanto ajuda na socialização das pessoas no ambiente escolar.

Na seção seguinte detalharemos as considerações finais relativas ao estudo da temática definida para esta pesquisa.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta seção teceremos as últimas considerações relacionadas ao estudo da temática definida, retomando aos questionamentos e aos objetivos propostos que alcançaram respostas explicitadas durante o tempo que efetivamos a investigação, assim como, outros que foram se agregando conforme o desenvolvimento da pesquisa empírica. Efetivamos a aplicação e análise do produto final durante a efetivação da pesquisa na escola.

O desafio nesta pesquisa se relacionava à moldagem do produto pedagógico, pois, a complexidade se dava a partir do momento que se queria gerar impacto nos processos de ensino e aprendizagem e isso dependeria do interesse demonstrado pelo (a) docente para vivenciar em sua sala de aula essas experiências educacionais relacionadas às competências socioemocionais e à criação de histórias em quadrinho com o *Pixton*.

Esta pesquisa visou responder o questionamento do problema central: Como desenvolver as competências socioemocionais por meio das histórias em quadrinhos com o uso do aplicativo *Pixton* nos anos finais do Ensino Fundamental no Colégio Militar Tiradentes I? Para tanto, efetivamos as pesquisas teóricas e também criamos um manual pedagógico para orientar os docentes na aplicação dessa temática com o uso do aplicativo *Pixton* para construção de HQs autorais pelos estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental anos finais. Conforme os dados analisados e compilados neste texto dissertativo, acredita-se que alcançamos o nosso objetivo geral “investigar a aplicabilidade de histórias em quadrinhos, elaboradas com o uso do aplicativo *Pixton*, como recurso didático de ensino das competências socioemocionais pelos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental do Colégio Militar Tiradentes I.” Pois, identificou-se que esse aplicativo por ser de fácil manuseio e permitir a montagem de roteiro da HQ, definição de personagens e cenários pode servir de suporte digital para o exercício das habilidades e reflexão sobre as competências socioemocionais definidas na BNCC.

Formularmos os seguintes objetivos específicos: no primeiro objetivo específico a busca era “Identificar o conhecimento dos docentes do Ensino Fundamental anos finais a respeito das competências socioemocionais e o uso de jogos e aplicativos digitais em suas aulas.” E esse objetivo foi atingindo por meio da aplicação e da análise dos dados acolhidos do questionário com perguntas abertas e fechadas direcionado para todo o quadro de docentes do Ensino Fundamental anos

finais da escola campo da pesquisa, o qual delineou um cenário de maior conhecimento das competências socioemocionais por parte dos respondentes e um médio conhecimento do uso do aplicativo *Pixton*.

Para atingir o segundo objetivo específico “Investigar se a efetivação de uma oficina formativa sobre o produto educacional final desta pesquisa fortaleceria os conhecimentos dos docentes de Língua Portuguesa do 9º ano do Ensino Fundamental.” Destaca-se que, após a aplicação do questionário à equipe de docentes que ministram aulas no Ensino Fundamental anos finais, foram selecionados dois docentes que lecionam o componente curricular Língua Portuguesa no 9º ano para fazer parte da segunda fase da pesquisa que se caracterizou por utilizar o manual pedagógico criado por esta pesquisadora, que aborda a temática de competências socioemocionais, construção de histórias em quadrinhos digitais com o aplicativo *Pixton*, para isso foi ministrado aos dois docentes uma oficina pedagógica orientativa do uso do manual denominado “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais.”

Em relação ao terceiro objetivo específico “Verificar as melhores práticas a serem adotadas com a construção de histórias em quadrinhos com uso do aplicativo *Pixton*.” utilizou-se a entrevista com os dois docentes de Língua Portuguesa (LP)

O quarto objetivo específico “Identificar as impressões dos estudantes após o convívio em sala de aula com as informações contidas no Manual Pedagógico a respeito das competências socioemocionais e o uso do *Pixton* para criar HQs nas aulas de Língua Portuguesa no 9º ano do ensino fundamental”, foi atingido a partir da aplicação de uma avaliação de reação em formato de questionário com perguntas abertas direcionado aos estudantes do 9º ano das turmas dos docentes que participaram dessa fase da pesquisa.

A respeito do quinto objetivo específico “Elaborar como produto final da pesquisa um manual pedagógico sobre a produção de histórias em quadrinhos com foco nas competências socioemocionais utilizando o aplicativo *Pixton*”, ressalta-se que foi criado o manual pedagógico denominado “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais” que será disponibilizado na forma de *PDF* para uso pelos docentes que quiserem experienciar um momento de ensino e reflexão lúdica de aprendizagem significativa e criativa com a montagem de HQs digitais.

A ideia substancial não é transformar as competências socioemocionais em componente curricular, mas, articular o seu ensino às áreas do conhecimento,

gerando a potencialização da aprendizagem de outras competências com um olhar mais abrangente com uso de uma ferramenta digital que pode ser utilizada com qualquer componente curricular.

O Manual Pedagógico gerado por esta pesquisa como produto final traz em seu bojo variadas orientações para que os docentes da Educação Básica possam se inspirar e se sentirem instigados a utilizar o seu conteúdo em suas salas de aula dos mais diversos componentes curriculares.

No decorrer desta pesquisa identificamos o desconhecimento de alguns docentes em relação aos aplicativos que podem ser utilizados para montar HQs, inclusive o *Pixton*. Nessa perspectiva, entende-se que essa fragilidade identificada pode se transformar em potencialidade a partir da utilização do manual pedagógico denominado “O aplicativo *Pixton* como recurso didático de ensino das competências socioemocionais.”

Assim, vislumbra-se a possibilidade de que esta pesquisa, juntamente com o manual pedagógico que é o produto final possa servir como material de apoio para os docentes ministrarem suas aulas relacionadas ao seu componente curricular, estimulando a aprendizagem colaborativa entre os estudantes ao manusear o *site/* aplicativo *Pixton* para construir as HQs em formato autoral.

Assim, ao efetivar todas as fases da pesquisa, concluiu-se que o desenvolvimento de competências socioemocionais devem estar incorporadas ao cotidiano escolar, permeando todos os componentes da matriz curricular e, também, as ações didáticas-pedagógicas com ou sem a utilização de aplicativos digitais e *sites* para que haja uma reorganização emocional no ambiente escolar.

Além disso, enfatiza-se que lidar adequadamente com as emoções não é fácil ou simples, mas é possível. Isso ajuda a efetivar uma comunicação assertiva que poderá facilitar o estímulo da inteligência emocional, ativação da regulação emocional que ajuda as pessoas a nomear as emoções e regula-las de forma equilibrada para gerar uma convivência mais leve e tranquila para as pessoas envolvidas em qualquer situação ou espaço físico, como por exemplo, a escola.

Mesmo considerando os estudos, até este momento realizados, sobre as competências socioemocionais e sobre o uso do *Pixton* no ambiente escolar da educação básica, acredita-se que esta pesquisa e o produto final podem contribuir de forma exponencial para fortalecer futuras pesquisas, posto que, não pretende encerrar-se em si mesmo, estando aberto a novas contribuições, dada a natureza ampla do seu objeto de investigação que são as competências socioemocionais.

REFERÊNCIAS

- ABED, Anita. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica.** São Paulo: UNESCO/MEC, 2014.
- ALBUQUERQUE, Rosangela Nieto de; VASCONCELOS, Heloísa Catunda de. **Competências socioemocionais em sala de aula: uma questão de saúde mental.** Notícias Construir, Recife, n. 109, ano 20, p. 35-40, 2019.
- ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. **Cognição, corpo e afeto. Educação: história da pedagogia**, v. 3, p. 20-31, 2010.
- ANTUNES, Celso. **Uma escola de excelente qualidade.** 1 ed. Ciranda Cultural, 2008.
- ANTUNES, Celso. **Inteligências múltiplas e seus jogos: introdução.** Vol. 1. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
- ARMSTRONG, Thomas J.; VERONESE, trad. Maria Adriana Veríssimo. **Inteligências múltiplas na sala de aula.** 2. ed., Porto alegre: Artmed, 2001.
- BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tulio; RAMA Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** (Como usar na sala de aula). 4. ed., 1 reimpressão. São Paulo: Contexto, 2012.
- BATLLORI, Jorge. **Jogos pra treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades: cognitivas e sociais.** São Paulo: Ed. Madras, 2006.
- BEAUCHAMP, Jeanete e SILVA, Jane Cristina da. **Guia de tecnologias educacionais/ organização.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.
- BEBER B, Silva E, Bonfiglio SU. **Metacognição como processo da aprendizagem.** Rev. Psicopedagogia 2014;31(95):144-151
- BERCHT, M. **Em direção a agentes pedagógicos com dimensões afetivas.** Instituto de Informática. UFRGS. Tese de doutorado. Porto Alegre, dez 2001.
- BERNARDES, Claudia Madeira; DITOMASO, Aline; DE SOUZA, Calixto Júnior. **A hora e a vez das competências socioemocionais no contexto educacional em tempos de pandemia.** Anais... VII CONEDU–Edição Online. Campina Grande. Realize Editora, 2020.
- BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologias.** 13. ed. rev. e ampl. São Paulo: Saraiva, 1999.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. **As Ferramentas da Web 2.0 no apoio à Tutoria na Formação em E-learning.** 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria MEC/CAPES nº17**, de 28 de dezembro de 2009, Brasília, DF, 2009.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 4, de 13 de julho de 2010.** Brasília, Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, 14 de julho de 2010, Seção 1, p. 824, 2010.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012.** Aprova normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Diário Oficial da União, Brasília: 13 de junho de 2013, Seção 1, p. 59-62.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 1, de 04 de outubro de 2022. Complemento da Base Nacional Comum Curricular: Computação.** Brasília: MEC/CNE, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/SEB, 2017.

CAJUEIRO, Roberto Liana Pimentel. **Manual para elaboração de Trabalhos Acadêmicos: guia prático do estudante: 2. ed.** – Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

CAMARGO, D. **Emoção, primeira forma de comunicação: interação em Psicologia,** Curitiba: UFPR. Vol. 3. p. 13-20. 1999.

CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CHABOT, Daniel; CHABOT, Michel. **Pedagogia emocional: sentir para aprender.** trad. de Diego Ambrosini e Juliana Montoia de Lima. São Paulo: Sá, 2015.

CHIAVENATO, Idalberto. **Recursos humanos: o capital humano nas organizações.** 8. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

CORALINA, C. **Estórias da casa velha da ponte.** São Paulo: Global, 2006.

COSTA, Ana; FARIA, Luiza. **Aprendizagem social e emocional: reflexões sobre a teoria e a prática na escola portuguesa.** Porto: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, 2013.

COSTA, Marco Antônio F da. **Projeto de pesquisa: entenda e faça.** 6. ed. São Paulo: Papyrus, 2007. Petrópolis. RJ: Vozes, 2015.

D'AMBROSIO, Ubiratan. **Educação matemática: da teoria à prática.** São Paulo: Papyrus, 2007.

D'AURIA-TARDELI, Denise; PRALON, Eliane Queiroz Cunha; COELHO, Patrícia Margarida. Base nacional comum curricular (BNCC) e as competências sócio afetivas: uma revisão bibliográfica. **Construção psicopedagógica**, v. 32, n. 33, p. 77-89, 2022.

DELORS, J. et al. **Educação, um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI.** Brasília, DF: MEC-

UNESCO, 2010. (Obra publicada originalmente em 1996). Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_por. Acesso em: 02 jun. 2022.

DEL PRETTE, Almir e DEL PRETTE, Zilda A. P. **Competências Social e Habilidades Sociais: manual teórico-prático**. Petropolis, RJ: Vozes, 2017.

DE OLIVEIRA, Márcia Regina; SANTOS, Isabel Cristina; DE MELLO, Paulo Tadeu. **Reflexões necessárias sobre a formação de competências e organizações de alto desempenho**. 2008.

DIAS, Maria Sara Lima; SILVA NETO, Pedro Moreira da. **Dinâmica de grupo: aspectos teóricos e práticos**. Petropolis, RJ: Vozes, 2012.

DONDI, Claudio; MORETTI, Michela. **A methodological proposal for learning games selection and quality assessment**. v. 38. N. 3. British Journal of Educational Technology, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinho e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**; tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 5.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FELLIPELLI, A. **Autoconhecimento para um mundo melhor**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2021.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artes Medicas, 1991.

FERNANDEZ-BERROCAL, P., Berrios-Martos, M. P., Extremera, N., & Augusto, J. M. (2012). **Inteligência Emocional: 22 años de avances empíricos**. *Psicología Conductual*, 20(1), 5-13.

FISCHER, T. **Mestrado Profissional como prática acadêmica**. *Revista Brasileira de Pós-graduação*, v. 2, n. 4, p.24-29, julho, 2005.

FLAVELL, J. (1987). **Speculations about the nature and development of metacognition**. In F. Weinert & R. Kluwe (Ed.), *Metacognition, motivation, and understanding* (p. 21-29). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

FONSECA, João José Saraiva da. **Apostila de Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FONSECA V. **Cognição, neuropsicologia e aprendizagem: abordagem neuropsicológica e psicopedagógica**. Petrópolis: Vozes; 2008.

FONSECA, Vitor da. **Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica**. *Rev. psicopedagógica.*, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016. Disponível em. Acesso em: 22 jun. 2022.

FONTES, Paty. **Competências socioemocionais na escola**. Rio de Janeiro: Wak, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 42. ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2005.

FREITAS, Ricardo Oliveira de; MATOS, Lucineide Magalhães de. **Macunaíma em quadrinhos: aspectos estéticos modernistas na rapsódia gráfico-visual antropofágica.** Galaxia. São Paulo (online). ISSN 1982-2553, n. 40, jan.-abr., 2019, p. 159-176. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-255437270>. Acesso em: 12 mar. 2023.

GARDNER, Howard. **Inteligência múltiplas: a teoria na prática.** Porto Alegre: Artmed, 1995.

GAROFALO, Debora. **Dicas e exemplos para levar a gamificação para sala de aula.** Nova escola, 29 jan.2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/15426/dicas-e-exemplos-par-levar-a-gamificacao-para-sala-de-aula>. Acesso em: 21 jul. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional** (tradução). Lisboa: Temas e Debates, 1997.

GROS, Begoña. **The impact of digital games in education.** *First Monday*, v. 8, n. 7, p. 6-26, 2003.

HOLANDA, Aurélio Buarque de. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.** Curitiba: Positivo, 2010.

IANESKO F, Andrade CK de; FELSNER ML; ZATTA L. **Elaboração e aplicação de histórias em quadrinhos no ensino de ciências: Experiências em Ensino de Ciências.** 2017;12(5):105–25.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza.** 9ª Ed. Trad. Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo, SP: Pioneira, 2003.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico.** 4. ed. São Paulo. Atlas, 1992.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica.** revista e ampliada – São Paulo: Atlas, 2001.

LEAL, Barbara; RODRIGUES, Luciana Santos. **Oficinas de emoções: teoria e prática** (autoras organizadoras), [et al]; 1ª ed. São Paulo: APMC, 2019.

LEITE, Nahara Morais. **História em Quadrinhos Digital: uma proposta metodológica para o ensino e a aprendizagem da Matemática escolar.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Matemática) – Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, Campina Grande, 2018.

LEITE, Nahara Morais. **História em quadrinhos digital**: contribuições para o ensino de geometria na formação de professores que ensinam matemática. / Nahara Morais Leite. – Recife, 2022.

LIMA, Maria do Carmo Fernanda; SILVA, Vanessa Valéria Soares; SILVA, Maria Emília Lins. **Jogos educativos no âmbito educacional**: um estudo sobre o uso de jogos no projeto MAIS da Rede Municipal do Recife. Recife. Disponível em: <http://www.ufpe.br/rtcc>, 2009.

LISBÔA, Eliana Santana; JUNIOR, João Batista Bottentuit; COUTINHO, Clara Pereira. Desenho em quadrinhos online: vantagens e possibilidades de utilização em contexto educativo. Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL, Volume 2, número 1, jun.2009. Disponível em: <http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br>. Acesso em: _08/06/2023.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo. **Pesquisa em Educação**: abordagem qualitativa. São Paulo: EPU, 2013.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. In. Salto para o Futuro. **História em Quadrinhos**: um recurso para a aprendizagem. Ano XXI Boletim 01 – abril, 2011.

LOVETRO, José Alberto. In. **Salto para o Futuro. História em Quadrinhos**: um recurso para a aprendizagem. Ano XXI Boletim 01 – abril, 2011.

MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. **Afetividade e processo ensino-aprendizagem**: contribuições de Henri Wallon. Psicologia da Educação. Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: Psicologia da Educação. 2005.

MALTA, Yêda Sá.; TEIXEIRA, Cenidalva Miranda de Sousa. **Competências socioemocionais no Ensino Fundamental com o uso de jogos e dinâmicas**. MALTA, Yêda Sá.; TEIXEIRA, Cenidalva Miranda de Sousa. In: IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VII NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, São Luís: EDUFMA, 2022.

MALTA, Yêda Sá.; TEIXEIRA, Cenidalva Miranda de Sousa. **As competências socioemocionais no ambiente escolar: uma breve discussão**. In: III SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VI NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, São Luís: EDUFMA, 2021.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção de texto, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARTINS, Vera. **O emocional inteligente**: como usar a razão para equilibrar a emoção. Rio de Janeiro. Alta Books, 2015.

MAYER, J. D., CARUSO, D. V., & SALOVEY, P. (2001). **Emotional Intelligence meets traditional standards for an intelligence**. *Intelligence*, 27(4), 267-298. doi:10.1016/S0160-2896(99)00016-1

MAYER, John. D.; DiPaolo, Maria. T., SALOVEY, Peter. **Perceiving affective content in ambiguous visual stimuli**: A component of emotional intelligence. *Journal of Personality Assessment*, v. 54, n. 3-4, p. 772-781, 1990.

MEIER, Marcos; GARCIA, Sandra. **Mediação da aprendizagem: contribuições de Feuerstein e Vygotsky**. Edição do Autor Curitiba, 2008.

MELLER, André; CAMPOS, Eduardo. **Caminhar e construir**: projeto de vida. volume único. 1. ed. São Paulo. Saraiva, 2020.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **A internet como ambiente de pesquisa na escola**: presença pedagógica. Belo Horizonte, 2001.

MILITÃO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. 11. ed. São Paulo: Hucitec, 2008.

MINICUCCI, Agostinho. **Técnicas do trabalho em grupo**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MONFARDINI, Juliana Costa de Góes; GRAZINOLI, Daniele de Carvalho; FERREIRA, Marlene Nunes. **As epistemologias do uso das histórias em quadrinhos na sala de aula**: uma abordagem histórica. Artigo apresentado no XVI ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino – UNICAMP – Campinas, 2012. Disponível em: Acesso em: 10-07-2022.

MORENO, Jacob Levy. **Fundamentos do psicodrama**. [tradução Luiz Cuschnir; revisão técnica Mariana Kawazoe] – 1. ed. – São Paulo: Summus, 2014.

MORIN, Edgar; LE MOIGNE, Jean Louis. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Petrópolis, 2000.

MULLINS, Jeffrey K., SABHERWAL, Rajiv. **Beyond Enjoyment: A cognitive-Emotional Perspective of Gamification**. In: Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences. 2018.

NEMER, Elda Gonçalves. **Competências socioemocionais na educação profissional: narrativas docentes**. 172 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional). Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, São Paulo, 2020.

NÓVOA, António. **Professores Imagens do futuro presente**. Educa, Lisboa, 2009.

OECD, Ed. **The future of education and skills**: Education 2030. OECD Education Working Papers, 2018.

OMS. (2013) **Plano de Ação Integral de Saúde Mental 2013-2020**. 66ª Assembleia Mundial da Saúde.

PERNANBUCO. Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação. Gerência Geral de Ensino Médio e anos finais do Ensino Fundamental. Gerência de Políticas Educacionais do Ensino Médio. **Unidade Curricular Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas Material de apoio à ação docente.** Recife.s.d. http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/523/Unidade%20Curricular_Hist%C3%B3rias%20em%20Quadrinhos%20e%20Cientirinhas.pdf. Acesso em: 2 nov. 2022.

SÃO PAULO. Coordenadoria Pedagógica – COPED. **Aprender sempre orientações para articular o desenvolvimento das competências socioemocionais dos estudantes às sequências de atividades:** Língua Portuguesa. Disponível em: <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/download/habilidades-essenciais-anos-incipiais/Compet%C3%Aancias%20Socioemocionais%20Aprender%20Sempre%20VoI%203%20LP.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2023.

PAVÃO, Silvia Maria de Oliveira. **Competência socioemocional:** um enfoque reflexivo para prática pedagógica. Tese de Doutorado. Universitat Autònoma de Barcelona, Espanha, 2003.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET. **O nascimento do raciocínio na criança.** 5. ed. São Paulo: El Ateneo, 1993.

PIEROZAN, Vinício Luís; MANFIO, Vanessa. **Estratégias de Ensino e Aprendizagem em Geografia:** o *website Pixton* como recurso didático na Educação Básica. In: Anais do CIET: EnPED: 2020- (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias| Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância). 2020.

PILETTI, Nelson. **Aprendizagem:** teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2013.

PINTO, Heloisa Dantas de Sousa. **A infância da razão:** uma introdução à psicologia da inteligência de Henri Wallon. São Paulo: Manole, 1990.

PORTO, T. Maria E. **As tecnologias de informação na escola:** relações possíveis ... relações construídas. Revista Brasileira de Educação, v. 11, n. 31, jan. /abril, 2006.

PRANDINI, Regina Celia Rego Almeida. **A constituição da pessoa: integração funcional.** In: MAHONEY, Abigail Alvarenga e ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. (Orgs.), A constituição da pessoa na proposta de Henri Wallon (pp 25-46). São Paulo: Edições Loyola, 2004.

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

REZENDE, Lucinea Aparecida de. **Leitura e Formação de Leitores:** Vivências Teórico Práticas. Londrina: Eduel, 2009.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social:** métodos e técnicas. 3. ed. rev. e ampl. – São Paulo: Atlas, 1999.

RIOS, Terezinha Azerêdo. **Compreender e ensinar: por uma docência de melhor qualidade.** São Paulo: Cortez, 2010.

ROBLES, Marcel M. **Percepções executivas sobre as 10 principais habilidades sociais necessárias no local de trabalho atual.** Comunicação empresarial trimestral, v. 75, n. 4, 2012.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduarda (orgs.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: parábola editorial, 2012.

SAVI, Rafael; UBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios.** Revista Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS. v 6, 2008.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino.** In: SCHNEUWLY, Bernard.; DOLZ, Joaquim. e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola. [Tradução e organização: Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro]. Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

SENHORAS, Elói Martins. **Coronavírus e Educação: Análise dos Impactos Assimétricos.** Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 2, n. 5, p. 128-136, 2020.

SEVERO, M. F. da S.; SEVERO, D. F. **As HQs como ferramenta pedagógica em sala de aula.** Revista Incelências, v. 4, n. 1, p. 1-13, 2015.

SILVA, E. M. da; OLIVEIRA, R. S. de. **O uso de HQs Pixton como recurso didático para o ensino da coesão e da coerência.** Entre Letras, v. 9, n. 3, p. 88-112, 2018.

SILVA, José Wellington Farias da. **Ensino de geografia e histórias em quadrinhos [manuscrito]: o uso da plataforma Pixton no 6º ano do Ensino Fundamental.** 144 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação de Professores). Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020.

SILVA. Renato Darcio Noletto. **Ensino mediado por tecnologias digitais e o desenvolvimento da gênese instrumental.** Cap.12 In: Leitura e escrita no mundo digital desafios e oportunidades para alunos e professores [recurso eletrônico] / organização, João Batista Bottentuit Junior, Cássia Furtado, Cláudia Maria de Abreu Percegueiro. - São Luís: EDUFMA, 2021.

SILVER, H. F., STRONG, R. W. e PERINI, M. J. (2010). **Inteligências Múltiplas e Estilos de Aprendizagem.** Porto: Porto Editora.

SOTILI, Lucilaine et al. **Ensino híbrido na rede pública em tempos de pandemia: reflexões e possibilidades.** Cadernos do Aplicação, v. 34, n. 2, 2021.

SOUTO, Mauren Vanessa Lourenço; GOMES, Nataniel dos Santos. **A utilização das histórias em quadrinhos (HQs) em sala de aula como instrumento de aperfeiçoamento em língua portuguesa para os alunos de 6º e 7º anos.** Revista Philologus, Ano 19, Nº 57 – Supl.: Anais da VIII JNLFLP. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2013.

SWIATKIEWICZ, Olgierd. **Competências transversais, técnicas ou morais: um estudo exploratório sobre as competências dos trabalhadores que as**

organizações em Portugal mais valorizam. Cadernos EBAPE. BR, v. 12, p. 633-687, 2014.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação.** São Paulo: Érica, 2000.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação.** São Paulo: Cortez, 1985.

TRINDADE, Kelli Cristina Freitas; DRULLIUS, Maria Madalena; NEIDE, Ítalo Gabriel. **Web Site Educativo Pixton na Construção de Histórias em Quadrinhos.** Revista FACISA ON-LINE, v. 5, n. 2, 2016.

UNESCO. **COVID-19 Educational Disruption and response.** 06 de maio 2020. Disponível em: <https://en.unesco.org/news/covid-19-educational-disruption-and-response>. Acesso em: 19 jun. 2022.

VALE, V. **Do tecer ao remendar:** os fios da competência socioemocional. Exedra: Revista Científica, n. 2, p. 129-146. 2009.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

VYGOTSKY, Levy S. **A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Evolução psicológica da criança.** Reedição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. **Psychologie et dialectique.** Paris, Messidor/Ed. Sociales, 1990.

ZARIFIAN, P. **Objetivo competência:** por uma lógica. São Paulo: Atlas, 2001.

ZEFERINO, Angélica Maria Bicudo; PASSERI, S. M. R. R. Avaliação da aprendizagem do estudante. **Cadernos ABEM**, v. 3, p. 39-43, 2007.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO
DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)



APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO - DOCENTES DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS (VÁRIOS COMPONENTES CURRICULARES).

Olá! Caríssimo (a) Docente,

Antecipadamente agradecemos sua participação nesta pesquisa e gostaríamos de acolher suas impressões sobre as competências socioemocionais e o uso do aplicativo do *Pixton* para construção de histórias em quadrinhos.

Conto com a sua participação!!

Identificação do Participante: Idade: ____ Sexo: ____ Turma/Ano: _____ Formação: _____

1. Qual a sua formação inicial, tempo de trabalho no Ensino Fundamental anos finais e qual o ano de sua atuação (6º/7º/8º/9º)?

2. Você tem conhecimento das competências socioemocionais conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)?

() Sim () Não

3. Com a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), algumas competências socioemocionais vão cruzar todos os eixos do processo ensino-aprendizado. A BNCC aborda 10 competências socioemocionais que a escola pode desenvolver para a formação do aluno do século XXI. Dentre as competências socioemocionais listadas a seguir marque as que você já conseguiu vivenciar na sua sala de aula.

() Criatividade () Pensamento crítico () Empatia () Ética
 () Colaboração () Curiosidade () Liderança
 () Coragem () Resiliência () Metacognição

4. Caso você conheça as competências socioemocionais, como as temáticas relacionadas podem ser inseridas no conteúdo que você ministra e como isso ajudaria os estudantes a vivenciarem uma aprendizagem mais significativa do seu componente curricular? Justifique.

5. Você conhece algum aplicativo para montagem de histórias em quadrinhos e já o utilizou alguma vez?

() Conheço e já utilizei em sala de aula () Conheço, mas nunca utilizei
 () Não conheço

6. Caso você tenha sinalizado na questão anterior que conhece esses aplicativos, como você efetivou a utilização em sua sala de aula?

7. Caso tenha conhecimento a respeito do *Pixton*, você acredita que a utilização desse aplicativo ajudaria os estudantes do Ensino Fundamental anos finais a refletir sobre as competências socioemocionais na convivência na escola ao criar as histórias em quadrinhos?
-
8. Caso já tenha utilizado o aplicativo *Pixton* para montagem de HQs, você observou quais benefícios listados a seguir nas suas turmas do Ensino Fundamental anos finais?
- Ajuda os professores a estimular o uso de tecnologias na sala de aula.
- Ajuda os estudantes a se tornarem mais saudáveis emocionalmente por meio das ações reflexivas sobre cada temática.
- Estimula o exercício do respeito por si e pelo outro no ambiente escolar quando trabalhado em equipe de forma colaborativa.
- Torna as atividades mais dinâmicas e criativas na sala de aula.
- Outros. Quais? _____
9. Você acredita que as emoções interferem na aprendizagem cognitiva dos estudantes na sua sala de aula do Ensino Fundamental anos finais? Explique.
-
10. Quais os recursos pedagógicos mais utilizados em sua sala de aula, que possibilitam aos estudantes expressar suas emoções e sentimentos ao participarem como expectadores ou atuantes?
- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> música | <input type="checkbox"/> roda de conversa | <input type="checkbox"/> sequência didática |
| <input type="checkbox"/> brincadeiras | <input type="checkbox"/> uso de desenhos | <input type="checkbox"/> contação de história |
| <input type="checkbox"/> dinâmicas de grupo | <input type="checkbox"/> uso de pintura | <input type="checkbox"/> por meio de filmes |
| <input type="checkbox"/> por meio do teatro | <input type="checkbox"/> jogos manuais | <input type="checkbox"/> jogos digitais |
| <input type="checkbox"/> uso de <i>sites</i> interativos | | <input type="checkbox"/> uso de aplicativos digitais |
| <input type="checkbox"/> criação de histórias em quadrinhos | | <input type="checkbox"/> roda de conversa |

OBS: Questionário aplicado aos docentes do Ensino Fundamental anos finais que ministram vários componentes curriculares nas turmas do 6º ao 9º ano foi adaptado para o formulário *Google Forms*.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO
DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)



APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO UTILIZADO NA ENTREVISTA COM OS DOCENTES QUE APLICARAM O MANUAL PEDAGÓGICO DENOMINADO “O APLICATIVO PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO DE ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS” NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA DO 9º ANO NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Olá! Caríssimo (a) Docente,

Antecipadamente agradecemos sua participação nesta pesquisa e gostaríamos de acolher suas impressões sobre a vivência na sua sala de aula com o aplicativo do Pixton para construção de histórias em quadrinhos.

Conto com a sua participação!!

Identificação do Participante: Idade: _____ Sexo: _____ Turma/Ano: _____ Formação: _____

1. Entendendo que as emoções podem interferir na aprendizagem cognitiva dos estudantes. Explique como você consegue identificar essas influências na área comportamental dos estudantes na sua sala de aula do 9º ano?
2. Quais recursos pedagógicos você efetivamente utilizou para ministrar suas aulas com foco nas competências socioemocionais a partir das orientações recebidas na oficina formativa do Produto Educacional?
3. Identifique as potencialidades observadas na utilização do aplicativo *Pixton* na construção de HQs?
4. Identifique as fragilidades observadas na utilização do aplicativo *Pixton* na construção de HQs?
5. Identifique as potencialidades dos estudantes observadas na utilização do *Pixton* na construção de HQs com a temática sobre as competências socioemocionais?
6. Identifique as fragilidades dos estudantes observadas na utilização do *Pixton* na construção de HQs com a temática sobre as competências socioemocionais?
7. Que benefícios puderam ser observados com o desenvolvimento de competências socioemocionais com a utilização do aplicativo *Pixton* para criação de histórias em quadrinho nos anos finais do Ensino Fundamental?
8. A formação sobre o manual pedagógico com informações sobre as competências socioemocionais e o uso do Pixton para criar HQs atendeu as suas expectativas?
9. Você acredita que o manual pedagógico que, é o produto educacional com informações sobre as competências socioemocionais e o uso do Pixton para criação de HQs, poderá ajudar os docentes de outros componentes curriculares do CMT I e de outras escolas do Ensino Fundamental?
10. Caso você tenha alguma sugestão de melhoria das informações contidas no manual, que é o produto educacional desta pesquisa, fique à vontade para contribuir. Externo meu agradecimento antecipadamente.

OBS: Este questionário foi utilizado na Entrevista com os docentes que aplicaram o Produto Educacional nas aulas de Língua Portuguesa das turmas de 9º ano.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO
DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)



APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO PARA ACOLHER AS IMPRESSÕES DOS ESTUDANTES APÓS A VIVÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

Olá! Caríssimo estudante,

Gostaríamos de acolher suas impressões sobre a vivência na sua sala de aula com o aplicativo do Pixton para construção de histórias em quadrinhos.

Conto com a sua participação!!

Identificação do Participante:

Idade: _____ Sexo: _____ Turma/Ano: _____

1. Você já tinha construído histórias em quadrinhos nas suas aulas?
 Sim Não
2. Você já conhecia o aplicativo *Pixton*?
 Sim Não
3. Você gostou de participar da construção de histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo/*site* da *Pixton* nas aulas de Língua Portuguesa com a temática de competências socioemocionais?
 Sim Não

Justifique: _____

4. Você considera importante aprender a respeito das competências socioemocionais no Ensino Fundamental? Justifique.
 Sim Não

Justifique: _____

5. Quais competências socioemocionais você percebeu que foram vivenciadas por sua equipe durante a montagem das histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo/*site* da *Pixton* nas aulas de Língua Portuguesa? Cite pelo menos 2.

Resposta: _____

OBS: Este questionário será respondido de forma voluntária pelos discentes do Ensino Fundamental anos finais participantes das turmas de 9º ano nas quais os docentes aplicaram o Produto Educacional por meio de sequência didática nas aulas de Língua Portuguesa.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO
DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)



APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado (a) Senhor (a)

Sou estudante do Curso de Mestrado Profissional Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) da Universidade Federal do Maranhão. Estou realizando a pesquisa intitulada: "**O uso do aplicativo *Pixton* como recurso de ensino das competências socioemocionais nos anos finais do Ensino Fundamental**", cujo objetivo investigar se o uso do aplicativo *Pixton* para criação de histórias em quadrinho ajudará a melhorar a prática pedagógica dos docentes nos anos finais do Ensino Fundamental.

Por meio deste documento venho solicitar a sua participação nesta pesquisa, que é dirigida a Equipe Docente do Ensino Fundamental anos finais desta instituição de ensino. Os participantes terão o seu anonimato mantido em citações nesta investigação e em outras dela decorrentes. Informamos também que não haverá qualquer espécie de remuneração ou reembolso em virtude da sua participação. Quaisquer dúvidas relativas à pesquisa poderão ser esclarecidas pela pesquisadora.

Atenciosamente,

Yêda Sá Malta

E-mail: yeda.malta@discente.ufma.br

Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira

Declaro estar ciente do inteiro teor deste TERMO DE CONSENTIMENTO e estou de acordo em participar do estudo proposto, sabendo que dele poderei desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento.

Assinatura do participante

São Luís, ____/____/____.

OBS: Este TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO foi adaptado para o formulário Google Forms.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO
DA EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)

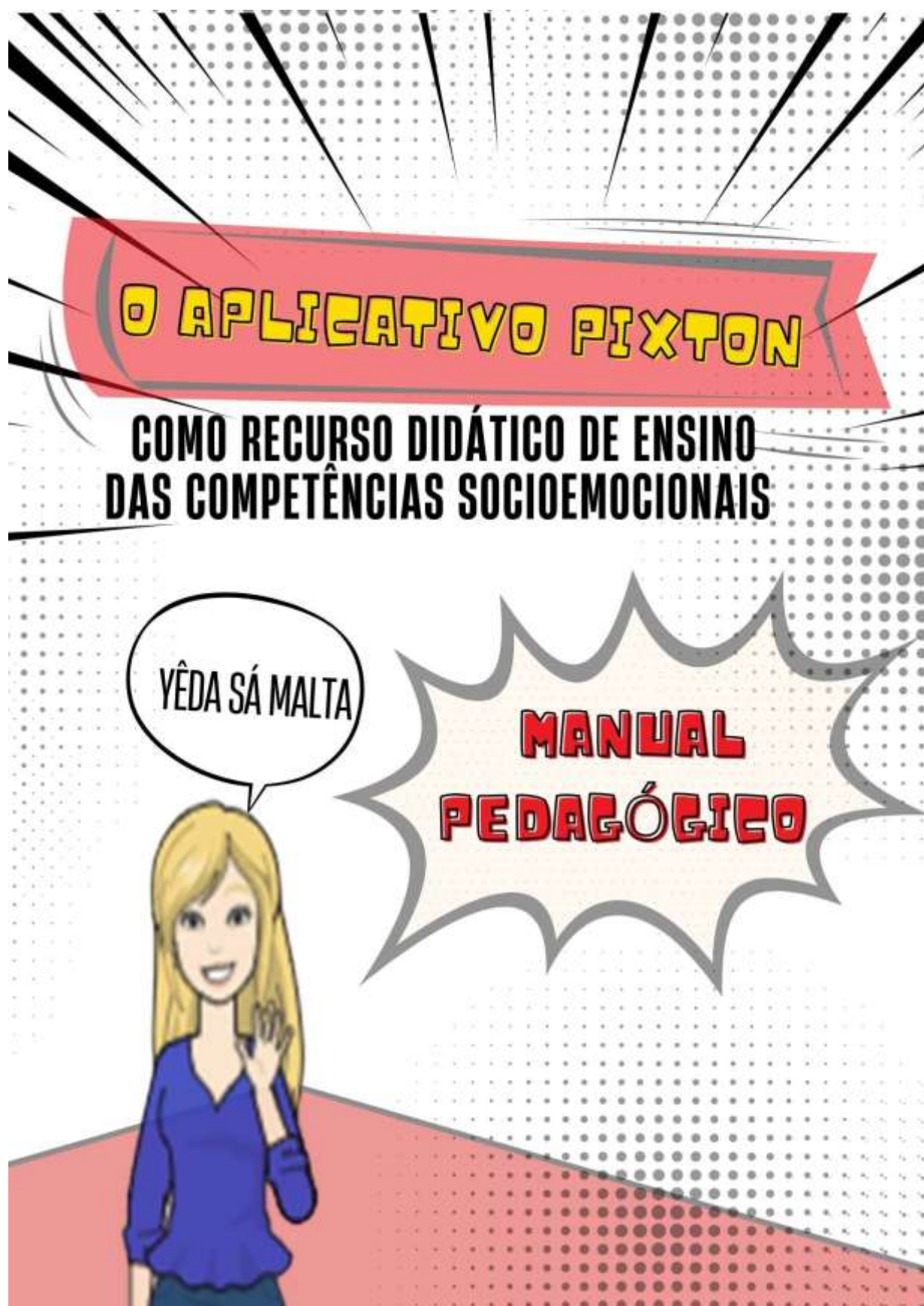


APÊNDICE E – PRODUTO EDUCACIONAL

MANUAL PEDAGÓGICO

**O APLICATIVO PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO DE
ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS**





Universidade Federal do Maranhão

Reitor Prof. Dr. Natalino Salgado Filho

Agência de Inovação, Empreendedorismo, Pesquisa, Pós-
Graduação e Internacionalização

Prof. Dr. Fernando Carvalho Oliveira

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Gestão de
Ensino da Educação Básica (PPGEEB)

Prof.ª Dr.ª Vanja Maria Dominices Coutinho Fernandes

Autora do Produto Educacional

Yêda Sá Malta

Orientadora do Produto Educacional

**Prof.ª Dra. Cenidalva Miranda de Sousa
Teixeira**



**São Luís
2023**

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
AMPLIANDO O CONHECIMENTO SOBRE HISTÓRIA EM QUADRINHO	16
HISTÓRIA EM QUADRINHO	17
CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHO	18
USO DOS BALÕES PARA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO	19
O QUE SÃO ONOMATOPÉIAS	21
PLANO DE ENQUADRAMENTO	23
HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO BRASIL	27
COMO FAZER HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM O PIXTON	30
CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA EM QUADRINHO	32
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS INSPIRADORAS	38
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1	39
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2	43
SUGESTÕES DE APLICATIVOS E PROGRAMAS PARA CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHO	47
SUGESTÕES DE SITES E BLOGS SOBRE HQS	52
À MESTRA COM CARINHO	55
PALAVRAS FINAIS	56
REFERÊNCIAS	57
CONHECENDO A AUTORA	58
CONHECENDO A ORIENTADORA	59

“Ninguém escapa ao sonho de voar, de ultrapassar os limites do espaço onde nasceu, de ver novos lugares e novas gentes. Mas saber ver em cada coisa, em cada pessoa, aquele algo que a define como especial, um objeto singular, um amigo é fundamental. Navegar é preciso, reconhecer o valor das coisas e das pessoas, é mais preciso ainda!”

Antoine de Saint-Exupéry ✨







APRESENTAÇÃO

Olá, Caríssimo (a) Docente,

A temática em relação às competências socioemocionais ainda se constituem como um desafio para os educadores, que tem em sua formação inicial e continuada orientações direcionadas, em quase sua totalidade, para os aspectos cognitivos, mas os novos tempos necessitam de vivências com aspectos socioemocionais.

Assim, observa-se a necessidade de orientações teórico-metodológicas acerca do exercício das competências e habilidades socioemocionais. Os jogos e aplicativos digitais atraem muito a atenção dos discentes e, esse interesse os torna uma ferramenta eficaz para promover desafios e estimular a aprendizagem das competências socioemocionais no ambiente escolar e consequentemente no social.

Tendo o ensino das competências socioemocionais como objeto central de reflexão que poderá ser feitas em qualquer componente curricular da educação básica e, principalmente nos anos finais do ensino fundamental, são apresentados neste manual, conteúdos sobre competências socioemocionais, histórias em quadrinho e também o sobre o manuseio do aplicativo **Pixton**, além de sete sugestões de aplicativos e outros sites para melhora a prática diária da sala de aula. As normas gerais, os objetivos e as orientações de acesso são descritas para facilitar o entendimento e manuseio, para que tenham outras oportunidades criativas na ação docente do seu componente curricular.



Este manual é resultado de uma pesquisa feita para a dissertação final desenvolvida durante o curso de Mestrado Profissional em Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) ofertado pela Universidade Federal do Maranhão, cuja denominação é: “O uso do aplicativo Pixton como recurso didático de ensino de competências socioemocionais pelos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental no Colégio Militar Tiradentes I” com a orientação acadêmica da Prof.^a Dra. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira.

Nesse sentido, este manual foi organizado com o objetivo de ajudar os docentes a desenvolver atividades que estimulem os estudantes a criar as HQs Digitais, após refletir sobre as competências socioemocionais em aulas dinâmicas, criativas, e participativas de qualquer componente curricular que for aplicado, visando além de tudo, despertar o interesse, as potencialidades e o protagonismo dos estudantes.

Este E-book aborda sobre o uso do aplicativo **Pixton** como recurso digital de criação de HQs no ensino das competências socioemocionais em sala de aula e, busca-se, de forma didática, esclarecer o uso das funções dessa ferramenta, de forma clara, no intuito de ajudar aos docentes a colocar em prática atividades pedagógicas-digitais gerando uma aprendizagem colaborativa. Portanto, seja criativo e exercite juntamente com seus estudantes em vivências lúdicas em sua sala de aula.

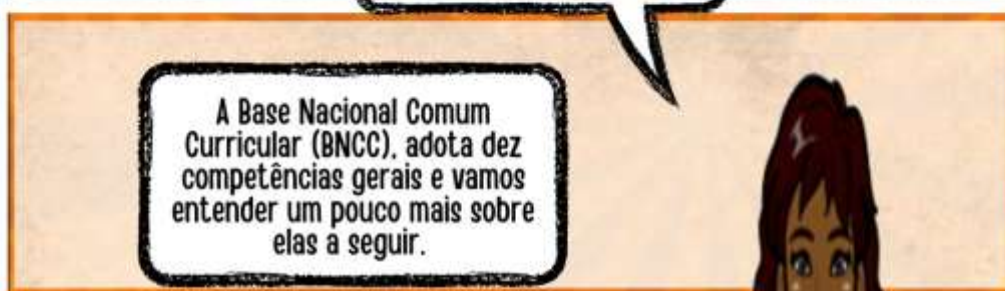
Esperamos que esse material proporcione a leitura agradável e instigue o debate entre os docentes sobre as temáticas destacadas neste manual.

Convidamos você a construir uma experiência educativa fantástica e desejamos uma ótima leitura!

Yêda Sá Malta



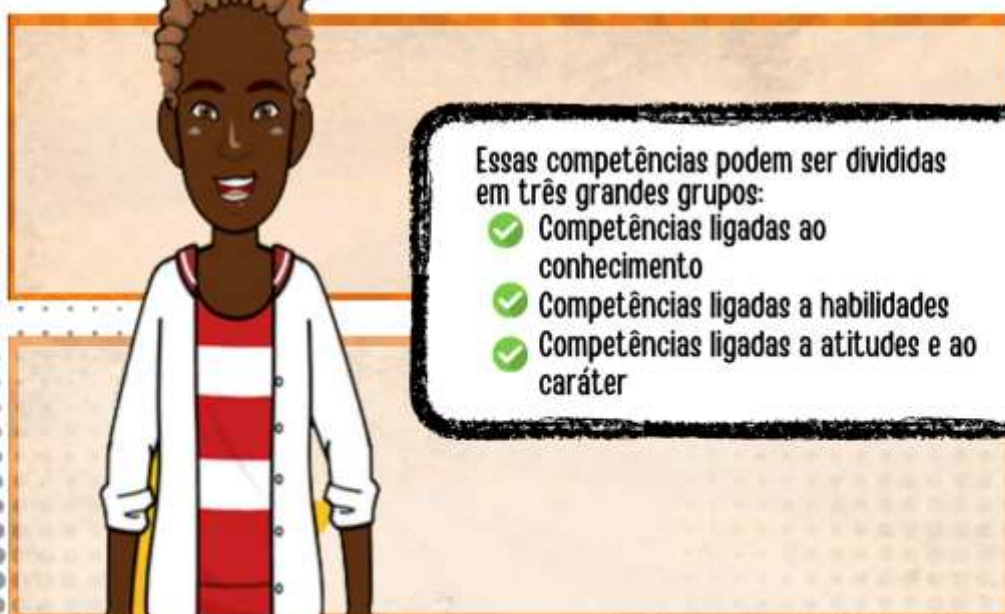
VAMOS CONVERSAR SOBRE
AS COMPETÊNCIAS
SOCIOEMOCIONAIS!



A Base Nacional Comum
Curricular (BNCC), adota dez
competências gerais e vamos
entender um pouco mais sobre
elas a seguir.

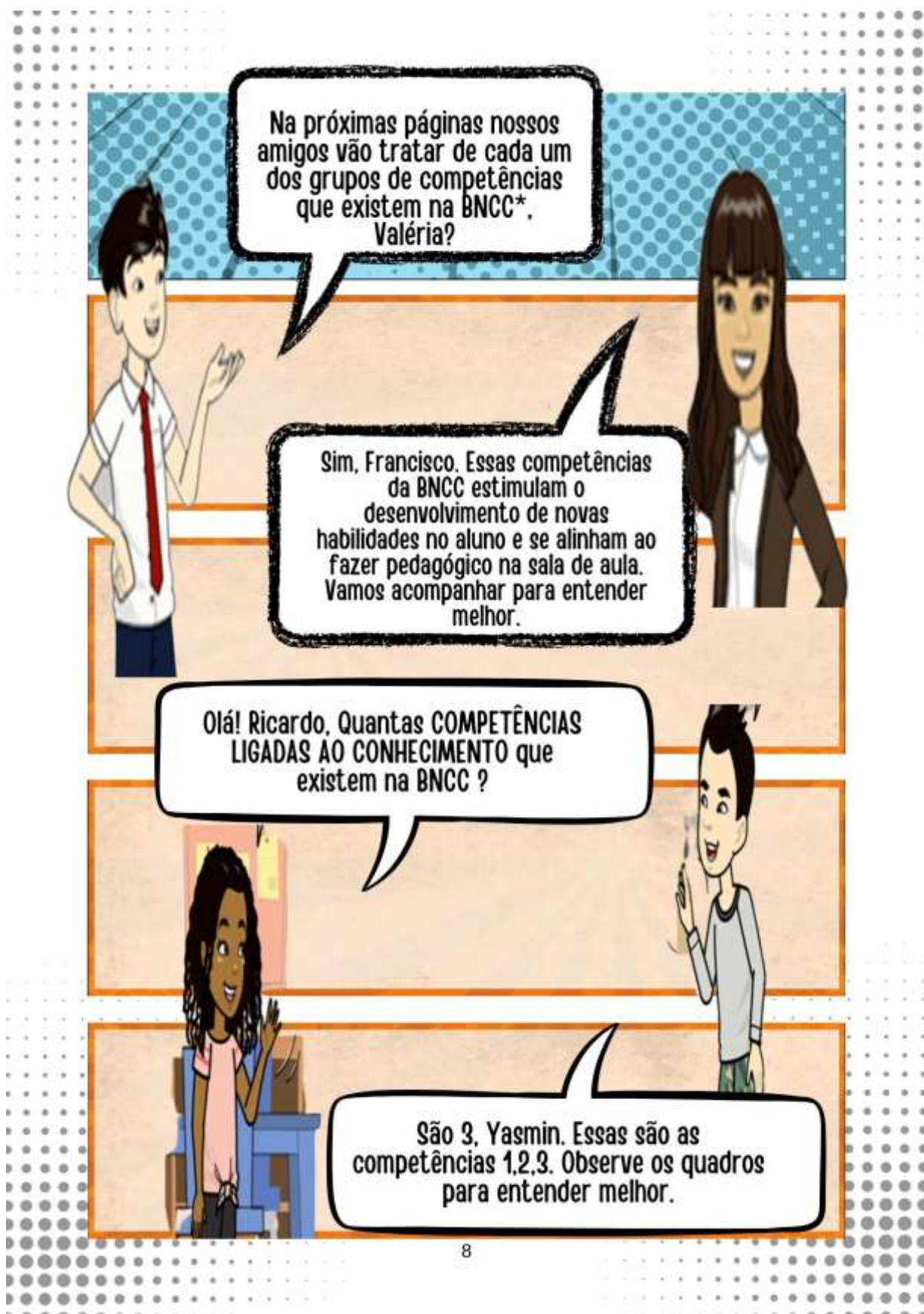


As competências gerais da
BNCC perpassam pelos
componentes curriculares de
toda a Educação Básica.
Observe o quadro abaixo



Essas competências podem ser divididas
em três grandes grupos:


- ✓ Competências ligadas ao conhecimento
- ✓ Competências ligadas a habilidades
- ✓ Competências ligadas a atitudes e ao caráter



COMPETÊNCIAS LIGADAS AO CONHECIMENTO- BNCC



1. CONHECIMENTO - Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.



2. PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO - 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



3. REPERTÓRIO CULTURAL - Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.



Sobre o que tratam as **COMPETÊNCIAS LIGADAS ÀS HABILIDADES**, Juliana?
Elas são as competências 4,5 6.

Elas tratam sobre a utilização de diferentes linguagens, criação de tecnologias digitais e a valorização de saberes e vivências culturais, falando de forma resumida, Marina. Observe os quadros.

4. COMUNICAÇÃO - Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. CULTURA DIGITAL - 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.

6. TRABALHO E PROJETO DE VIDA - Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

Fonte
(BNCC, 2017)

Quais as competências da BNCC que estimulam o **EXERCÍCIO DA EMPATIA, O DIÁLOGO, O CONHECIMENTO INTERIOR, A PROMOÇÃO DOS DIREITOS HUMANOS E A TOMADA DE DECISÃO COM ÉTICA**, Rômollo?

As Competências ligadas a atitudes e ao caráter na **BNCC** são as competências **7, 8, 9, 10**, Fernanda.

7. ARGUMENTAÇÃO - Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

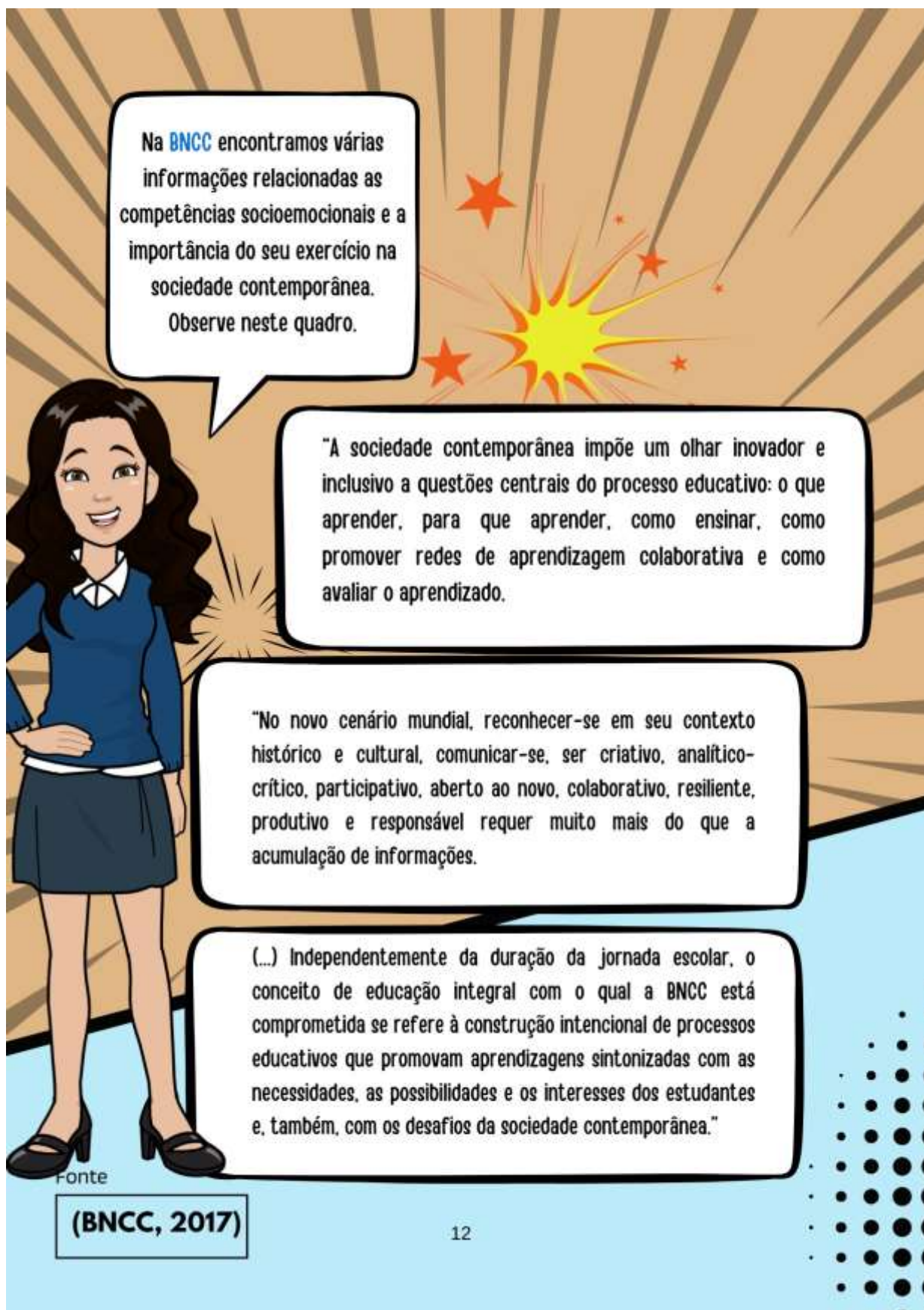
8. AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO - Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. EMPATIA E COOPERAÇÃO - Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.


10. RESPONSABILIDADE E CIDADANIA - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários

11

Fonte **(BNCC, 2017)**







Caros Docentes,
Deixo alguns pontos para reflexão sobre
as competências socioemocionais na
sala de aula.

A dimensão socioemocional tem possibilidade
de ser trabalhada por meio de um currículo
integrado, que utilize as competências e
habilidades nas práticas de sala de aula e nas
ações didáticas vivenciadas.

Podemos acompanhar o desenvolvimento do
estudante por meio da formulação de questões
relacionadas com as CSE para aferir uma
habilidade específica.

A sensibilidade aguçada do docente ajudam a
transformar situações cotidianas em matéria-
prima para o trabalho com CSE.

É imprescindível que a atividade proposta a respeito das
competências socioemocionais* tenha intencionalidade
pedagógica para que possa servir de apoio para o
desenvolvimento de um processo consciente.

Caros Professores, querem saber mais informações sobre as competências socioemocionais?
Então acesse as dicas de sites do quadro ao lado
Bons estudos!!

<https://novaescola.org.br/conteudo/8811/quando-as-emocoes-entram-no-curriculo>

<https://socioemocionais.porvir.org/>
<https://novaescola.org.br/conteudo/11736/para-entender-as-competencias-gerais-da-base-e-as-socioemocionais>

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15891-habilidades-socioemocionais-produto-1-pdf&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192

preocupada
entusiasmada
responsável
sociável
imaginativa
curiosa
amável
autoconfiante





★ CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ENTENDA QUE OS SUPORTES MAIS USADOS PARA A PUBLICAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SÃO OS JORNAIS, AS REVISTAS E OS GIBIS.

VAMOS CONHECER ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

ESTABELECEM COMUNICAÇÃO POR MEIO DE DOIS CÓDIGOS: A **IMAGEM** E O **TEXTO ESCRITO**

ASPECTO NARRATIVO: DESCRIÇÃO DO QUADRO, DA SITUAÇÃO E DAS AÇÕES.

LINGUAGEM: UTILIZAM A LINGUAGEM VERBAL E NÃO-VERBAL.

ASPECTO DIALÓGICO: OS DIÁLOGOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SÃO CONSTRUÍDOS EM UMA LINGUAGEM CARREGADA DE CONVENÇÕES. PERSONAGENS FALAM NÃO PARA SI MESMAS, MAS PARA O INTERLOCUTOR.

A SEGUIR VAMOS ENTENDER O USO DOS BALÕES E DAS ONOMATOPEIAS NAS HQS.

BALÕES: UNEM DUAS MENSAGENS E PERMITEM INFINITAS INTERAÇÕES ENTRE ELAS. A DISPOSIÇÃO DOS BALÕES PODE INDICAR ORDEM CRONOLÓGICA DAS FALAS.

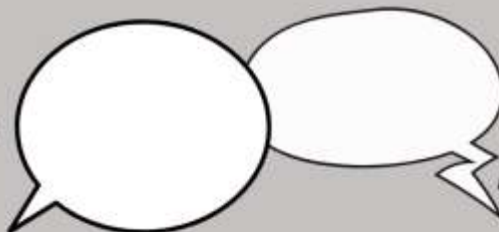
TAMBÉM SÃO EXPLORADAS AS LETRAS DE TIPOS DIFERENTES E SINAIS DE PONTUAÇÃO, SEMPRE BUSCANDO A INTERAÇÃO COM O LEITOR.

USO DOS BALÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE SENTIDO

E OS BALÕES TEM MUITA IMPORTÂNCIA NESSE GÊNERO TEXTUAL, POIS É ATRAVÉS DE SUAS FORMAS E TIPOS VARIADOS QUE GERAM SUPORTE PARA OS DIÁLOGOS DOS PERSONAGENS OU PARA QUE ELES MOSTREM SUAS IDEIAS, SUAS FALAS E PENSAMENTOS.

BALÃO DE FALA

**MAIS UTILIZADO;
POSSUI CONTORNO CONTÍNUO;
FORMATO OVAL OU RETANGULAR;
PONTA DIRECIONAL (APÊNDICE)
SIMPLES.**



BALÃO ELETRÔNICO

**POSSUI CONTORNO CONTÍNUO;
INDICA SONS DE TV, RÁDIOS,
TELEFONE OU ROBÔ;
PONTA DIRECIONAL (APÊNDICE) EM
FORMATO DE RAIO.**

BALÃO DE GRITO

**POSSUI CONTORNO PONTIAGUDO;
FORMATO DE EXPLOSÃO;
INDICA VOZ ALTA;
NORMALMENTE POSSUI LETRAS
MAIORES.**



BALÃO UNÍSSONO

**POSSUI CONTORNO CONTÍNUO;
REÚNE A FALA SIMULTÂNEA DE DIFERENTES
PERSONAGENS;
MAIS DE UM APÊNDICE.**



BALÃO DE SUSSURRO

**POSSUI CONTORNO PONTILHADO;
INDICA VOZ TOM DE VOZ BAIXA;
PONTA DIRECIONAL (APÊNDICE)
PONTILHADA.**



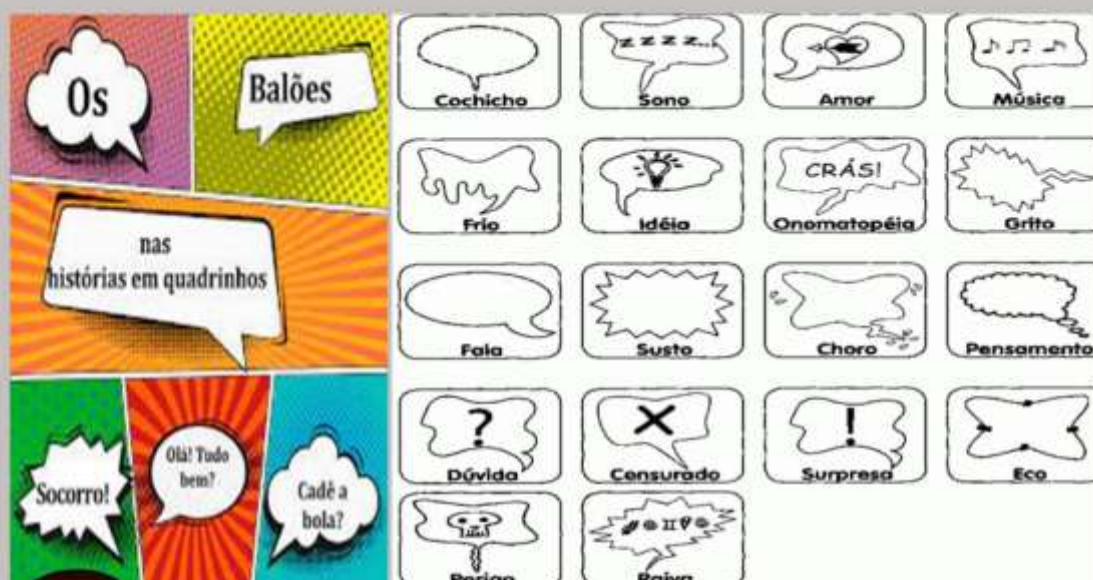
BALÃO DE PENSAMENTOS OU SONHOS

**POSSUI CONTORNO ONDULADO;
FORMATO ONDULADO (NUVEM);
PONTA DIRECIONAL (APÊNDICE) EM
FORMATO DE BOLHAS.**



Uso dos Balões para a Construção de Sentido

AINDA EXISTEM ALGUNS OUTROS FORMATOS DE BALÕES QUE PODEM SER UTILIZADOS PARA EXPRESSAR MEDO (**CONTORNOS TRÊMULOS**), BALÕES QUE INDICAM FRIO (**CONTORNO ESCORRIDO**), BALÕES ESPECIAIS, GERALMENTE TEM O FORMATO DO QUE ELE QUER EXPRESSAR, COMO POR EXEMPLO: BALÃO EM FORMATO DE CORAÇÃO EXPRESSANDO CARINHO OU AMOR OU CONTENDO UMA INTERROGAÇÃO PARA INDICAR DÚVIDA.



NA PRÓXIMA PÁGINA ESTUDAREMOS MAIS ALGUMAS ONOMATOPEIAS.



QUE SÃO ONOMATOPEIAS ?

VOCÊ JÁ PENSOU PARA QUE SERVEM AS
PALAVRAS QUE ACOMPANHAM OS
DESENHOS NAS HQS?



ESTOU PENSANDO EM ALGUMAS,
MAS A SEGUIR VEREMOS MAIS
EXEMPLOS DE ONOMATOPEIAS?

ESSAS PALAVRAS SÃO CHAMADAS
DE **ONOMATOPEIAS** E TENTAM
REPRODUZIR NA ESCRITA, O SOM
DOS OBJETOS E AÇÕES.

EXEMPLOS DE ONOMATOPEIAS

TRRRIMM, TRRRIMMM → TOQUE DE TELEFONE

SMACK → BELJO

TIC-TAC → SOM DO RELÓGIO

BUM! → EXPLOSÃO

SNIFF, SNIFF → CHORO

AU-AU → LATIDO

ATCHIM → ESPIRRO

ARGH!

SPLASH POWN!

GRRRR...

BANG! HAHA

OOPS! **POW!** **OOPS!**

Oops!

BANG!

NHAC

OMG!

ZZZ...

NO!

oops!

BANG!
BANG!
BANG!

BOOM!

POW!

BLÁ-BLÁ-BLÁ → CONVERSA FIADA

BIBI → BUZINA

COFF, COFF! → TOSSE

FIU, FIU! → ASSOVIO

GLUB, GLUB! → BEBER ALGO

QUÁ-QUÁ-QUÁ → RISADAS

ZZZZZ → DORMIR

BAAM!

WOOF

PLANO DE ENQUADRAMENTO

Vamos compreender um pouco mais a linguagem visual da **História em Quadrinho**. Os elementos que compõem os quadros são:

o enquadramento (plano), o formato, a angulação, os balões e o letreiro.



O **enquadramento** é o artifício usado pelo criador da HQ para adequar a realidade a proposta da história e também é chamado de **plano**.

O **enquadramento/plano** pode ser subdividido em

Plano geral;
Plano total;
Plano americano;
Plano médio;
Primeiro plano;
Plano de detalhe.

Vamos conhecer detalhes do enquadramento/plano na HQ.



Plano de Detalhe

Plano de detalhe: quando é mostrada apenas parte do corpo da personagem/ objeto.



Plano de Total

quando o enquadramento situa as dimensões do espaço próximas ao personagem.



Primeiro plano

limita o espaço aos ombros.

Plano Geral

quando conseguimos ver todo o ambiente em que se desenvolve a ação.



Plano Médio

mostra a personagem da cintura para cima.



Plano americano

que corta as personagens na altura dos joelhos.



O ÂNGULO DE VISÃO

Olá Alice, você sabia que o ângulo de visão é o ponto pelo qual se observa a ação, podendo ser dividido em três tipos?

Sim, Bety, se divide em:

- **ângulo médio** - quando a cena ocorre na altura dos nossos olhos.
- **ângulo superior** - quando observamos a ação de cima.
- **ângulo inferior** - quando nos colocamos abaixo do personagem.



A MULTIMODALIDADE NAS HQS

Os modos (desenhos, tipografia, balões) ou semioses nas produções dos textos apresentados nos quadrinhos são relacionados pela "multimodalidade ou multissemiose dos textos contemporâneos, que exigem multiletramentos."

(ROJO, 2012, p.19)

"Evento construído numa orientação multissistema, ou seja, envolve tanto aspectos linguísticos como não linguísticos no seu processamento."

(MARCUSCHI, 2008, p.80)

Para relacionar a multimodalidade às tão famosas histórias em quadrinhos, precisamos de um conceito das HQs. De acordo com Iannone e Iannone

[...] a melhor definição para as histórias em quadrinhos está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto.

(IAN NONE e IANNONE, 1995, p. 21)

Os quadrinhos combinam recursos semióticos que possibilitam ao aprendiz desenvolver habilidades de leitura que vão para além da linguagem verbal. Estamos diante do processo de multiletramentos.

A perspectiva de que a multimodalidade é um elemento constitutivo dos gêneros, fortalece a ideia que as HQs, por possuírem uma linguagem própria, dispõem de recursos expressivos para apoiar outros gêneros gerados pela forma particular de produzir sua linguagem.

Assim os modos (imagem, escrita, som, música, linhas, cores, tamanho, ângulos, entonação, ritmos, efeitos visuais, melodia etc.) são realizados, produzindo efeitos de sentido que seduzem o leitor. As combinações entre os modos é que a deixam multimodal.

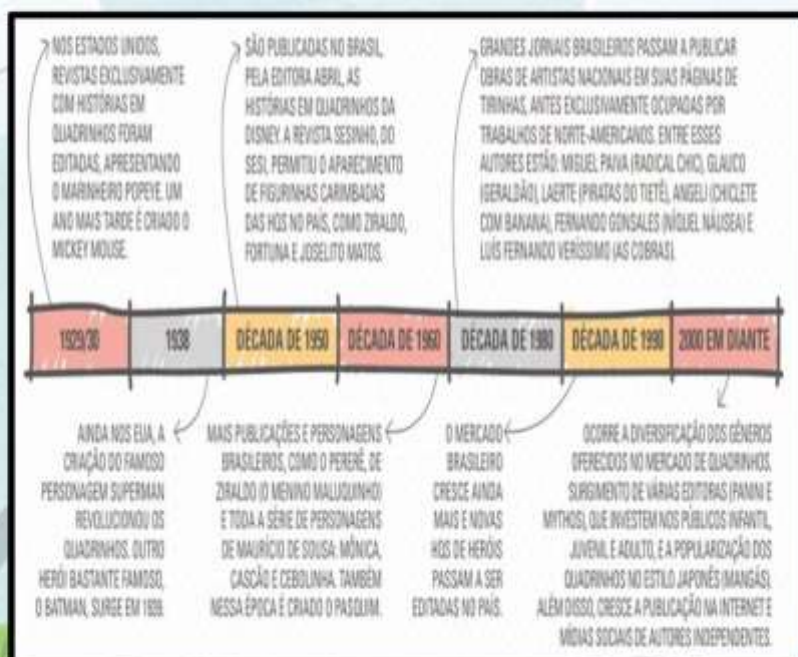
As possibilidades de arranjos relacionados com outros elementos linguísticos que criam sentidos.

(IAN NONE e IANNONE, 1995, p. 21)

Histórias em quadrinhos NO BRASIL



Histórias em quadrinhos NO BRASIL



Fonte: (SEBRAE & UNESP, 2021)

No dia 30 de janeiro de 1869 foi publicada a primeira história em quadrinhos brasileira. Foi nesta data que o desenhista italo-brasileiro, Ângelo Agostini publicou As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte.

Observe uma breve Cronologia das histórias em quadrinhos no Brasil.



Olá!! Caríssimo Docente,
 Misture cenários, personagens e temáticas por meio de muitas ideias.
 Acrescente um pouco de "Boooooom", "Bangs", "Snap" "Opssss"e, é claro, muitos "Boooooom"!
 Misture reflexão com criatividade e pronto! Temos um roteiro prático para construção dos quadrinhos!
 Espero que você esteja disposto a iniciar uma viagem muito interessante pelo mundo fantástico das HQs com o uso do aplicativo **Pixton**!



POW!
BANG!
OOPS!
HAHA

Olá!! Caríssimo Docente,
 Eu sou a Marina e serei a sua guia nessa aventura educativa. Juntos, vamos aprender sobre os elementos que constituem o **Pixton** e ajudamos a construir uma HQ.

Prontos para começar?

Vamos lá!! vamos dar os primeiros "Zaps" e "Zips"! Rsssss... Quero dizer, os primeiros passos nesta jornada!



Como fazer história em quadrinhos com

O PIXTON

O PIXTON é um site que permite criar histórias em quadrinhos online sem precisar instalar nenhum programa no computador.

A plataforma permite escolher personagens, cenários e adicionar balões de conversas para compor uma história de forma fácil. As cenas podem ser criadas nos formatos Quadrinho, HQ com Legendas e Graphic Novel, que definem tamanhos diferentes para os quadros.

O site oferece um plano de assinatura para usar opções exclusivas e baixar as imagens em alta resolução para o PC. Nos primeiros dias, o acesso completo é oferecido gratuitamente, sendo requerido posteriormente o pagamento de um plano mensal ou anual para liberação dos recursos. Ainda assim, há alternativas de download do print de tela (em baixa resolução) para salvar uma história criada.

- O docente deverá se apropriar da utilização dos recursos disponíveis nas ferramentas presentes no aplicativo para poder tirar as dúvidas dos estudantes no momento de iniciarem as produções de HQs;
- Após as explicações iniciais, os estudantes precisam fazer algumas HQs para testar as ferramentas. Esse processo será executado com o auxílio do docente;
- Todos precisam estar com os celulares, tablets ou notebooks em mãos, tanto o docente quanto os estudantes ou fazer equipes, para que os estudantes possam construir as HQs de forma integrada e colaborativa.

Vamos iniciar nossa viagem educativa pelo **Pixton**.



EXEMPLO DE HQ FEITA COM O PIXTON

Pixton Educador Yeda

Como vai você!! EDITAR

DOWNLOAD IMPRIMIR COMPARTILHA

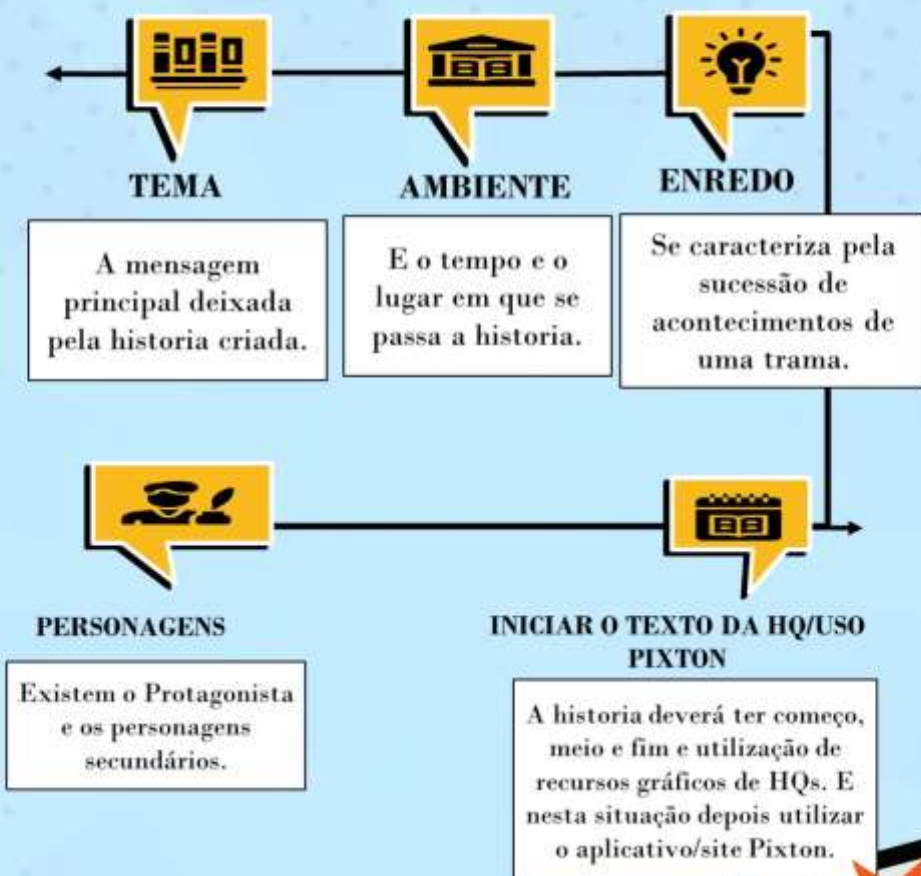
Que bom que gostaram da aula de hoje!? Na próxima aula vamos aprender muito mais sobre as competências socioemocionais. Obrigada por este momento de troca de conhecimento.

Hoje foi muito importante entender qual o conhecimento que os meus alunos tinham sobre competências socioemocionais.

Já estou tendo algumas ideias para a próxima aula. Esperem para conviver.

?

CONSTRUINDO UMA HISTORIA EM QUADRINHO



**VAMOS OBSERVAR PONTOS
IMPORTANTES NA CONSTRUÇÃO DE
HQs!!**



ESTA É A TELA DO SITE, ELA POSSUI QUATRO OPÇÕES DE CADASTRO.

"O NEGÓCIO", QUE SE DESTINA A FINS PROFISSIONAIS, "EDUCADORES" E "ALUNOS", QUE SE DESTINAM A FINS PEDAGÓGICOS, E "PAIS".

NESSA TELA DEVE SER FEITA A SELEÇÃO DO PERFIL ADEQUADO PARA INICIAR AS DESCOBERTAS NO SITE.



Para criar histórias em quadrinhos no site do **PIXTON**, é necessário fazer o acesso e cadastro no site e clicar na opção desejada. É possível, cadastrar-se com Facebook, Conta Google, Microsoft.

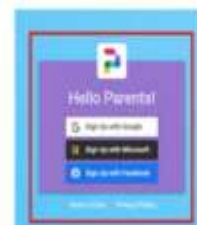
TELA PARA FAZER CADASTRO

GENERAL SIGN UP

Formulário de cadastro com campos para:

- Nome completo
- Sexo
- País
- Idade
- Senha
- Confirmar senha

Botão: **CONTINUAR**



TELA INICIAL APÓS O ACESSO



Para utilizar a versão básica da ferramenta basta clicar em **CONTINUAR**. Quando o cadastro já está efetivado aparece a tela abaixo:

Nessa tela do site aparecem três opções de acesso: "Criador de Quadrinhos", "Criador de avatar" e "Salas de aula". Inicialmente vamos explicar como navegar na área "Salas de aula".

TELA INICIAL APÓS O ACESSO



Nessa tela do site o(a) docente pode definir qual o nome da turma que ele/ela ministra aula.



TELA PARA ESCOLHER O NOME DA TURMA

Escolha um nome para sua turma:

Nome da turma

Pesquisar

Nessa tela do site o(a) docente define qual o ano/série que a turma que ele/ela ministra aula.



DEFINIÇÃO DO ANO/SÉRIE DA TURMA

Qual seria o ano/curso?

1º ano do Ensino Fundamental 2º ano do Ensino Fundamental 3º ano do Ensino Fundamental 4º ano do Ensino Fundamental

5º ano do Ensino Fundamental 6º ano do Ensino Fundamental 7º ano do Ensino Fundamental 8º ano do Ensino Fundamental

9º ano do Ensino Fundamental 1º ano do Ensino Médio 2º ano do Ensino Médio

3º ano do Ensino Médio

Na sequência o(a) docente inicia a montagem da caracterização do seu AVATAR que aparecerá no layout da foto turma que ele/ela ministra aula pertence. Logo a foto da turma com todos os AVATARES estará pronta como podemos ver na outra figura.



MONTAGEM DO AVATAR DA DOCENTE

Seleção de avatares e visualização do avatar da docente em um ambiente de sala de aula.

EXEMPLO DE FOTO DA TURMA



EXEMPLO DE FOTO DA TURMA

Visualização de um exemplo de foto da turma com todos os avatares dos alunos e do professor.

Vamos agora entender como utilizar o aplicativo do Pixton para montar histórias em quadrinho (HQs) na sala de aula. É necessário clicar no ícone CRIADOR DE QUADRINHOS e aparece a 2ª tela que mostra as duas opções a seguir: "Crie uma história em quadrinhos", e "Precisa de uma ideia?"

COMO CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?



Na situação "Crie uma história em quadrinhos" o docente vai orientar o estudante a criar uma série de painéis que explicam ou contam uma história. Na opção "Precisa de uma ideia?" a ação docente será efetivada a partir de quadrinhos em branco do zero, vai ser necessário utilizar um iniciador de história ou um prompt de escrita.

As histórias em quadrinhos criadas são armazenadas nesta tela inicial.

Observe outro exemplo de HQ criada no Pixton:

Tema: Como vai você?



O objetivo da figura ao lado é mostrar que após a HQ ser criada no Pixton pode ser transferida para qualquer lugar em formato de PDF ou fazendo Print da página, recortando e colando em outros locais que ache interessante.

OS ESTUDANTES-AUTORES DA HQ DEFINEM OS AVATARES QUE SE CARACTERIZAM COMO OS PERSONAGENS PARTICIPANTES DO ENREDO DA HISTÓRIA, QUANTIDADE DE BALÕES PARA COMUNICAÇÃO, QUANTIDADE DE QUADRINHOS, DEFINEM AS EMOÇÕES QUE SERÃO REPRESENTADAS PELAS FACES DOS AVATARES ESCOLHIDOS, O POSICIONAMENTO NO QUADRINHO, E OUTRAS DEFINIÇÕES QUE DETALHAM AS FALAS.

APÓS FINALIZAR A CRIAÇÃO A HQ O ESTUDANTE/DOCENTE PODERÁ SALVAR EM PDF NO SEU NOTEBOOK, PC OU CELULAR E TAMBÉM IMPRIMIR.

OS DOCENTES PODERÃO FAZER POSTERIORMENTE EXPOSIÇÃO OU PUBLICAÇÃO DOS TRABALHOS CRIADOS POR SEUS ESTUDANTES.

Nossa viagem pelo mundo fantástico das HQs com o uso do aplicativo Pixton chegou ao fim e agora é a sua vez de usar todos estes conhecimentos com a sua turma.
Chegou a hora de nos despedirmos.

DESEJO ÓTIMA JORNADA EDUCATIVA, PROFESSORES!!!



Gostei das explicações da Profª Marina. Vou organizar uma oficina de HQs sobre competências socioemocionais.

Já estou organizando minhas ideias para construir as HQs nas aulas de Filosofia.

Eu aprendi a manusear o Pixton e vou usar nas minhas aulas de Ciências

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS INSPIRADORAS

Olá, Caríssimo (a) Docente,

A temática em relação às competências socioemocionais ainda se constitui como um desafio para os educadores, que tem em sua formação inicial e continuada orientações direcionadas, em quase sua totalidade, para os aspectos cognitivos, mas os novos tempos necessitam de vivências com aspectos socioemocionais.

Assim, observa-se a necessidade de orientações teórico-metodológicas acerca do exercício das competências e habilidades socioemocionais. Os jogos e aplicativos digitais atraem muito a atenção dos discentes e, esse interesse os torna uma ferramenta eficaz para promover desafios e estimular a aprendizagem das competências socioemocionais no ambiente escolar e consequentemente no social.

Tendo o ensino das competências socioemocionais como objeto central de reflexão que poderá ser feitas em qualquer componente curricular da educação básica e, principalmente nos anos finais do ensino fundamental, são apresentados neste manual, conteúdos sobre competências socioemocionais, histórias em quadrinho e também o sobre o manuseio do aplicativo Pixton, além de sete sugestões de aplicativos e outros sites para melhorar a prática diária da sala de aula. As normas gerais, os objetivos e as orientações de acesso são descritas para facilitar o entendimento e manuseio, para que tenham outras oportunidades criativas na ação docente do seu componente curricular.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1:

CONSTRUIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM O APLICATIVO PIXTON

APRESENTAÇÃO

Professor (a),

Organize sua sala de aula com equipes de estudantes para utilizar a interatividade e a ação colaborativa para Leitura e Compreensão de histórias em quadrinhos.

Esta Sequência Didática ajudará no desenvolvimento da habilidade de reconhecimento do gênero HQ e será trabalhada em duas aulas com ênfase na linguagem verbal, não verbal e mista. Reconstrução da textualidade compreensão dos efeitos dos recursos linguísticos.

Sugerimos que seja feita revisão sobre os gêneros do discurso para que os estudantes compreendam melhor a habilidade a ser trabalhada em nessas aulas.

Ao término das atividades indicadas nesta sequência didática, os estudantes estarão aptos a interpretar textos com auxílio de material gráfico diverso.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

TÍTULO DA AULA	Leitura e Compreensão de histórias em quadrinhos.
TÓPICO	II - Implicações do suporte, do gênero e/ou do enunciador na compreensão do texto.
DESCRIPTOR	D05 – Interpretar textos com auxílio de material gráfico diversos (propagandas, quadrinhos, fotos, etc.)
CONTEÚDO	Linguagem verbal, não verbal e mista.
FINALIDADE DA AULA	Analisar a representação de valores sociais e culturais presentes em uma HQ.
ANO	9º ano – Ensino Fundamental anos finais
GÊNERO	História em quadrinhos.
OBJETO DO CONHECIMENTO	Reconhecimento do gênero HQ. Reconstrução da textualidade compreensão dos efeitos dos recursos linguísticos.
PRÁTICA DE LINGUAGEM	Leitura.
HABILIDADE DA BNCC	(EF69LP44) Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção
MATERIAIS NECESSÁRIOS	Projeter; notebook; cópias, preferencialmente, coloridas das HQs que serão utilizadas na aula.
INFORMAÇÕES SOBRE O GÊNERO	Publicada em livros, jornais, revistas e almanaques. A história em quadrinhos é uma narrativa sequencial e visual marcada pela interação entre a linguagem verbal e não verbal. Sua compreensão exige do leitor o conhecimento de códigos gráficos, assim como, os sentidos dos contornos dos balões ou os efeitos sugeridos pelas cinéticas.

Professor (a)
Organize sua sala de aula em
equipe para que possam analisar a
representação de valores sociais e
culturais presentes nas HQs.

AULA 1



Sugerimos que você inicie esta aula instigando os estudantes a refletir a partir das questões a seguir:

- ✓ O que é a comunicação?
- ✓ De quais formas conseguimos nos comunicar?
- ✓ Explique por que todo ato comunicativo se dá pelo exercício da linguagem intermediada pela ação de um emissor e de um receptor que visam receber ou transmitir uma mensagem.

Posteriormente, orientamos que você revise alguns gêneros do discurso para que os estudantes compreendam melhor a habilidade que será trabalhada. Ao término das atividades indicadas nesta sequência didática, os estudantes conseguirão interpretar textos, com auxílio de material gráfico diverso.

Quando me amei de verdade, compreendi que em qualquer circunstância, eu estava no lugar certo, na hora certa, no momento exato.
E então, pude relaxar.
Hoje sei que isso tem nome... Autoestima.
Quando me amei de verdade, pude perceber que minha angústia, meu sofrimento emocional, não passa de...



Pergunte aos estudantes se eles percebem a diferença nas duas mensagens acima. Explique que a comunicação pode ser feita tanto através da linguagem falada ou escrita (verbal) como também através de imagens, música, dança, mímica, fotografia, que é a linguagem não verbal.

Conclua a aula ressaltando as características deste tipo de texto.

Professor (a)
Organize sua sala de aula em
equipe para analisar as imagens a
seguir de forma colaborativa e
dialógica.

AULA 2



Esta aula aborda sobre a a linguagem mista (linguagem verbal e não verbal), visto que, se observa bem essa ocorrência ao ler a sequência dessa tirinha da HQ. Sugerimos que você inicie a aula conversando com as equipes sobre a diferença dos quadrinhos acima ou outro que possa favorecer o debate.

Vamos começar a análise das HQs!!
Sugerimos que você apresente inicialmente o quadrinho sem falas e estimule os estudantes a falar quais seriam as possíveis falas do gato Garfield nesse cenário. Debater sobre a importância da linguagem verbal e não verbal na mensagem.

Ao término das atividades indicadas nesta sequência didática os estudantes conseguirão entender melhor a importância e as diferenças existentes no texto relacionado com as duas linguagens, com auxílio do material gráfico.

Conclua a aula efetivando a correção coletiva e mediadora intercalada pela apresentação lógica das explicações sobre as respostas que foram divergentes em cada equipe, para que possam seguir com efetividade para próxima aula

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2:

CONSTRUIR HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM O APLICATIVO PIXTON

APRESENTAÇÃO

Professor (a),

Organize sua sala de aula com equipes de estudantes para utilizar a interatividade e a ação colaborativa para construir as HQs com o Pixton.

Esta Sequência Didática ajudará no desenvolvimento da habilidade de Criar narrativas ficcionais empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história com auxílio de aplicativo específico para montagem de material gráfico.

Sugerimos a apresentação do uso do site/aplicativo Pixton e posteriormente fazer a orientação de criação das HQs conforme a temática escolhida que perpassa pelas competências socioemocionais que já deve ter sido apresentada e debatida em sala de aula.

Ao término das atividades indicadas nesta sequência didática, os estudantes conseguirão organizar as ideias e textos que serão as falas que serão utilizadas na montagem dos quadrinho com auxílio do Pixton.

Orientamos que após a montagem das HQs pelas equipes, estas sejam analisadas na sala para o refinamento e arestamento de possíveis falhas de construção e posterior divulgação no ambiente escolar.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2

TÍTULO DA AULA	Construção de histórias em quadrinhos com o Pixton.
TÓPICO	II - Implicação do suporte, do gênero e/ou do enunciador na compreensão do texto.
DESCRIPTOR	D05 – Interpretar textos com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, fotos, etc.)
CONTEÚDO	Produção de histórias em quadrinhos (HQs)
FINALIDADE DA AULA	Exercitar a autoria para textualizar uma HQ, considerando o estilo, a estrutura e o tema deste gênero.
ANO	9º ano – Ensino Fundamental anos finais.
GÊNERO	Historia em quadrinhos
OBJETO DO CONHECIMENTO	Consideração das condições de produção . Estratégias de produção, planejamento, textualização, revisão e edição.
PRÁTICA DE LINGUAGEM	Leitura e Produção de Texto.
HABILIDADE DA BNCC	<p>(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p> <p>(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.</p> <p>(EF69LP51) Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/ edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.</p>
MATERIAIS NECESSÁRIOS	Projetor; notebook; acesso ao site ou aplicativo Pixton, cópias da HQs impressas.
INFORMAÇÕES SOBRE O GÊNERO	Trata-se de uma narrativa sequencial publicada em livros, jornais, revistas e almanaques, marcada pela interação entre a linguagem verbal e não verbal para gerar sentido ao contar uma historia com qualquer temática.

Professor (a)
Organize sua sala de aula em equipe para que possam analisar as informações pesquisadas e alinhar as ideias para montagem das HQs.

AULA 1



Importante fazer uma revisão sobre o gênero HQ, lembrando sobre o estilo e a estrutura composicional. Nessa aula poderá ser feito o projeto do texto da HQ com o tema definido que, neste caso, trata sobre as competências socioemocionais.

Solicite que os estudantes pesquisem na internet sobre HQs que tratem de temáticas socioemocionais. Na aula, peça que cada um(a) escolha uma HQ e a transfira para o caderno, copiando somente o texto, em forma de diálogo para que possam se apropriar dessa ação de construção textual.

Posteriormente, orientamos que você defina com eles a temática que servirá de apoio para o enredo da construção da HQ. Nesse momento observe se os estudantes demonstram dificuldades em adaptar, para uma linguagem verbal e não verbal, as suas ideias planejadas, pois podem não estar acostumados a fazer transposição de linguagens.



Conclua a aula orientando a construção da ideia da HQ relacionada ao tema definido para que na próxima aula os estudantes possam fazer a transposição dessas ideias para o aplicativo Pixton.

Professor (a)
Organize sua sala de aula em equipe para que possam receber informações de como construir as HQs no aplicativo Pixton.

AULA 2



Esta aula inicia com a apresentação das equipes dos projetos de texto das HQs com o tema definido na aula anterior para que recebam orientações de melhoria.

Chegou a hora de criar as HQs!! Por isso, proponha aos estudantes a criação das HQs autorais sobre as competências socioemocionais. Explique aos grupos que as historinhas serão impressas e publicadas nos murais da escola e/ou mídias disponíveis para acesso da comunidade escolar.

Cada Grupo ficará responsável por um tema relacionado com as competências socioemocionais. Assim, solicite que os estudantes comecem a manusear o site/aplicativo do Pixton para se apropriar da navegação do mesmo.

Posteriormente, que orientem os estudantes para fazer a transposição de suas ideias para o Pixton, alinhando o roteiro com o tema, cenários, personagens, enredo, definição de planos de visão, enquadramento, etc.



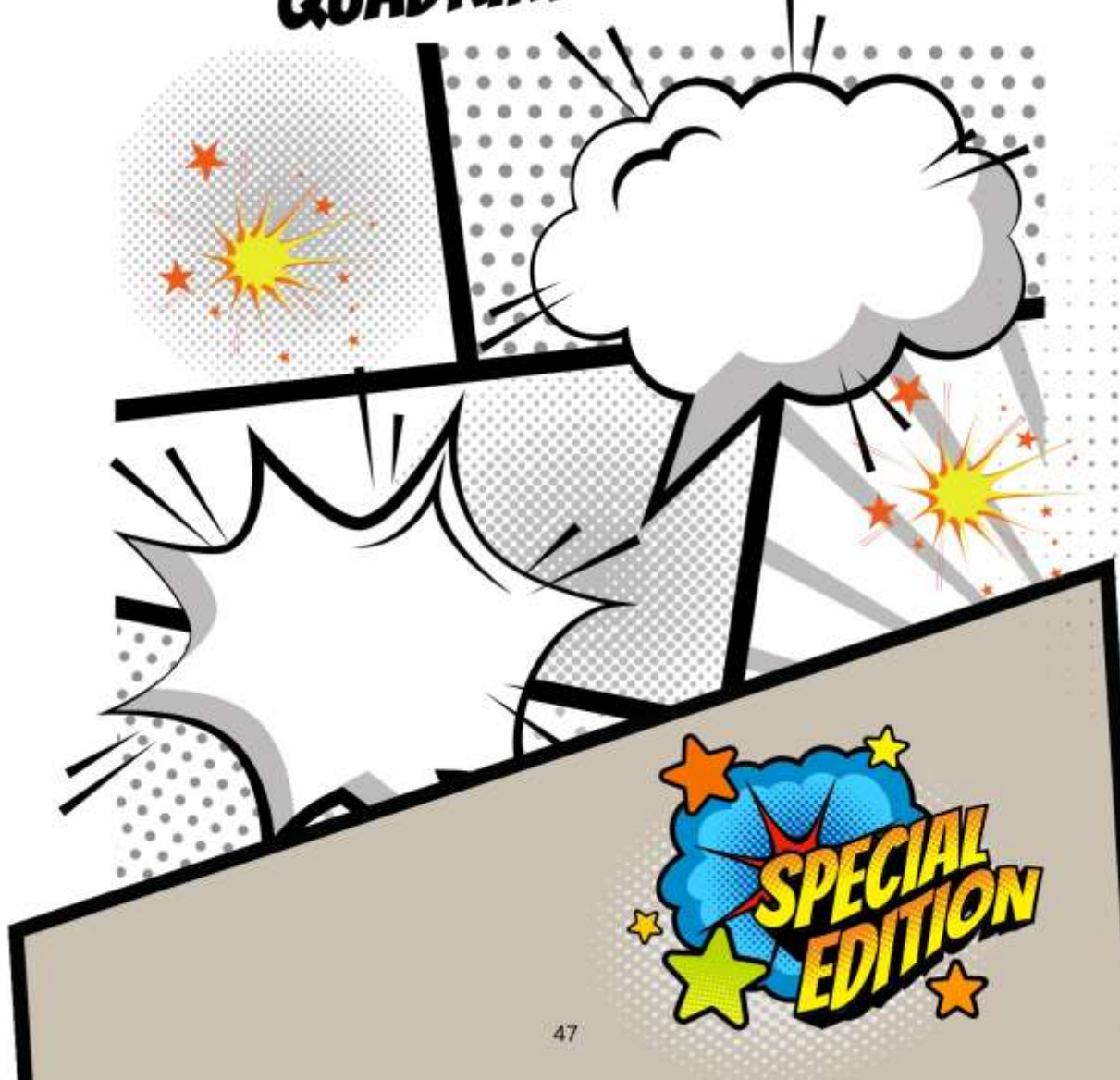
Sugerimos que o(a) Docente a faça a análise das produções de forma coletiva para que todos possam aprender como melhorar suas HQs digitais com as inferências colaborativas de dos componentes das equipes



Conclua esta aula orientando a finalização da criação da História em Quadrinho no Pixton.

Organize o material para impressão e depois faça a divulgação no ambiente escolar e nas mídias da comunidade.

SUGESTÕES DE APLICATIVOS E PROGRAMA PARA CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)



Além do Pixton, sugerimos mais 7 ferramentas para apoiar os Docentes que buscam novas maneiras de trabalhar a produção textual com seus estudantes.

Listamos a seguir algumas ferramentas para ajudar você a criar histórias em quadrinhos e adaptar qualquer conteúdo que esteja sendo ministrado nos componentes curriculares. Além de texto, esses sites, programa e aplicativos permitem adicionar recursos como voz e fotos, o que torna a atividade ainda mais divertida e personalizada. Deixe a criatividade fluir!!!

Storyboard

Funcionando como uma ferramenta principalmente para a cinematografia, são sequência imóveis de cenas que auxiliam os roteiros, funcionando como indicações de tomadas, sugerindo ângulos de câmera, cenários, falas, etc. São um elemento de ligação entre HQs e o cinema (FRANCO, 2004).

O storyboard deve servir como base genuína da ideia inicial de página para ajudar no posterior desenvolvimento das páginas da história e posterior produção da arte final.

Cada acontecimento presente no storyboard estará presente na história.



Figura 35 - sketch da Matéria



Figura 36 - arte final do storyboard - arte produzida em páginas de história

Fonte: Yonekawa, 2016

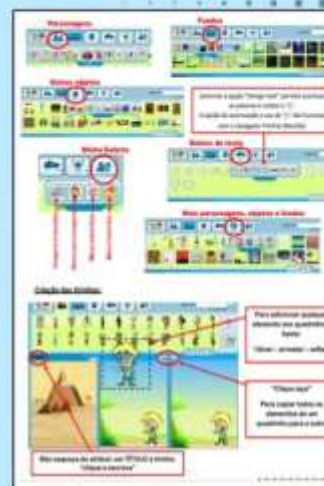
Toondoo

Oferece muitos recursos para a criação de Histórias em Quadrinhos, tiras ou cartoons personalizados. Após a criação, é possível salvá-la em uma conta ToonDoo e divulgá-la em blogs, sites ou outros serviços da rede.

Possibilita a criação de personagens totalmente personalizados, escolhendo nariz, boca, expressões faciais, roupas, formatos de cabeça, e muito mais e armazená-los em uma galeria especial para, posteriormente, serem utilizados na criação da HQ.

Para acessar:

<http://www.toondoo.com/>



GoAnimate

Para quem deseja dar vida aos quadrinhos, o site GoAnimate ajuda a montar pequenas animações. Ele oferece personagens, cenários e objetos prontos para serem personalizados por professores, alunos e outros usuários. Os modelos de cena e vídeo pré-criados permitem que você comece com facilidade.

Depois de encontrar o modelo ideal, o Vyond permite personalizá-lo com caracteres, cores, adereços, efeitos sonoros e texto personalizados. Você pode até adicionar voz e música. O resultado final será um vídeo bonito e profissional que conta uma história.

Para acessar:

<https://www.vyond.com/solutions>



Make Beliefs ComiX

¿A plataforma permite a criação de histórias em quadrinhos, coloridas ou em preto e branco, com até 18 cenas.

¿No site estão disponíveis diversos objetos, balões de fala e personagens com diferentes expressões faciais.

Para acessar:

<https://makebeliefscomix.com/Comix-gallery/>



Witty comics!

¿A Witty Comics! permite a criação de quadrinhos com até três cenas e dois personagens.

¿Apesar de mais limitado, o site é simples e prático de ser usado para criar histórias com mais facilidade.

Para acessar:

<http://www.wittycomics.com/>



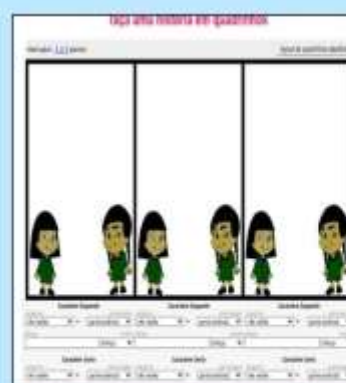
Stripcreator

O Stripcreator possibilita criar e compartilhar histórias curtas, com até três quadrinhos.

No site, o usuário consegue escolher entre diversos personagens e cenários para montar a sua tirinha e compartilhar a sua criação.

Para acessar:

<http://www.stripcreator.com/make.php>



O Programa Pencil



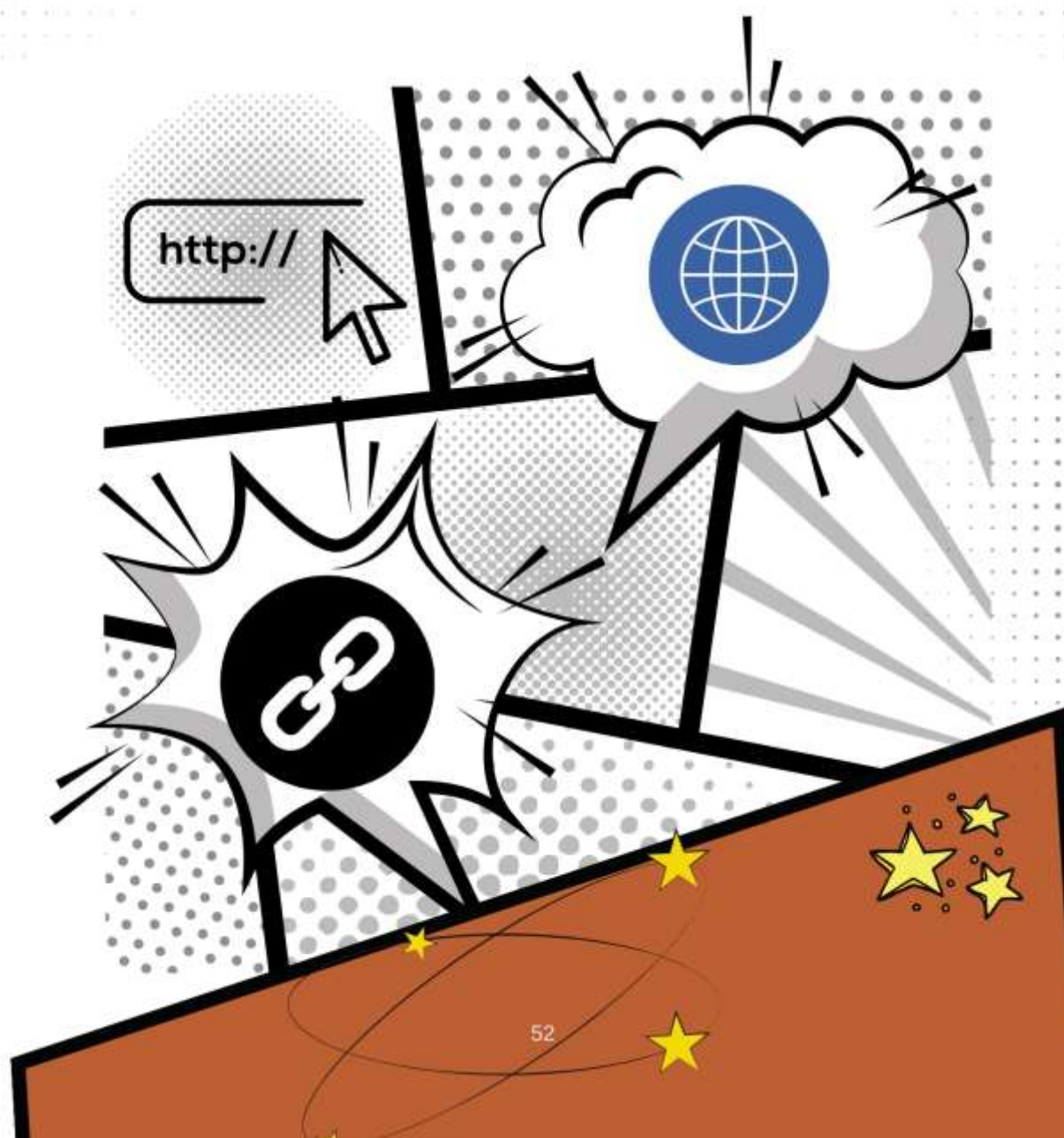
O Pencil é uma ferramenta para a criação de desenhos e animações com cheiro de nostalgia. Isso porque este programa foi desenvolvido para a criação de desenhos à mão e no estilo cartoon, sem uso de recursos 3D ou animações computadorizadas.

Para professores e alunos que desejam criar suas próprias ilustrações, o programa Pencil pode ser uma boa solução.

Desenvolvido para possibilitar a elaboração de desenhos à mão e no estilo cartoon, ele é considerado uma alternativa para criar animações em 2D de forma simples.


Para acessar precisar baixar o programa - PencilVersão 3.0.4

SUGESTÕES DE SITES E BLOGS SOBRE HQS.





-  ANIMA BLADE <http://www.animeblade.com.br>
-  ANIME PRÓ <http://animepro.com.br>
-  BLOG DOS QUADRINHOS <http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br>
-  BRAZIL CARTOON www.brazilcartoon.com
-  CABRUUUM! <http://cabruuum.blogspot.com>
-  EMT CULTURA <http://editoraemt.blogspot.com>
-  GIBIZADA <http://oglobo.globo.com/blogs/Gibizada>
-  GUIA DOS QUADRINHOS <http://guiadosquadrinhos.com>
-  HQ & CIA <http://www.alltv.com.br> (TV)
-  FÁBRICA DE QUADRINHOS <http://fabricadequadrinhos.uol.com.br>



Para enriquecer a nossa caminhada educativa sobre o uso de tecnologias digitais na sala de aula fomentando o conhecimento destacamos as palavras do ilustríssimo Prof. Dr. João Batista Bottentuit Junior.



As tecnologias digitais ao ocuparem um espaço na vida dos jovens deverão ser integradas às metodologias ativas, como fonte de consulta a materiais, para realização de tarefas ou simplesmente um canal de comunicação entre professor-aluno e aluno-aluno. Muitas delas já oferecem a plataforma ideal para a organização didática e ao explorarem o som, o vídeo, a imagem e a animação terminam por atrair a atenção e favorecer uma aprendizagem mais contextualizada, atualizada e lúdica.

Com planejamento e proposição de tarefas criativas, principalmente aquelas que os alunos sintam que aplicabilidade (ou aproveitamento real) dos resultados, eles se envolvem mais e trabalham de maneira mais árdua para dar respostas criativas. Ao executar uma metodologia ativa, percebe-se um aumento na confiança sobre a aprendizagem de maneira autônoma, uma maior facilidade em pesquisar materiais, descobrir e resolver problemas com maior agilidade.

(BOTTENTUIT JUNIOR, 2019 p. 11-21)



À MESTRA COM CARINHO

Ao finalizar esta caminhada educacional conseguimos juntas alcançar a nossa meta. Estamos de parabéns por termos escrito com excelência a dissertação e efetivado a construção desse produto que tem o formato de um E-book e se chama "O APLICATIVO PIXTON COMO RECURSO DIDÁTICO DE ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS."

E neste momento exponencialmente especial das nossas vidas em que mais uma vez você orienta uma aluna do Mestrado PPGEEB e também profissional da educação, eu quero aproveitar para dedicar uma palavra de homenagem sincera a você, Profª Drª Cenidalva Miranda, que me recebeu como mestranda e sua orientanda e me ajudou na caminhada diária de construir, desconstruir e reconstruir as ideias para melhor afinar os textos. Sempre acreditando que poderíamos ultrapassar cada obstáculo com a nossa energia positiva, objetividade e alegria de viver. Você foi extremamente importante para que esta caminhada pudesse ser mais leve e exitosa.

Tenho apenas uma palavra que resume tudo: **GRATIDÃO.**

PALAVRAS FINAIS

Os tempos atuais movimentam a era digital nos ambientes escolares e isso abre um leque de oportunidades para fortalecer o processo educativo. Entendemos que a formação de professores quanto ao uso das tecnologias digitais se torna cada dia mais imprescindível, visto que, algumas ferramentas quando bem utilizadas transformam a ação docente e conseqüentemente ressignificam o ensino e a aprendizagem, pois desperta o interesse dos estudantes.

Entendemos que o universo das ferramentas digitais é gigantesco e a cada dia mais softwares são colocados no mercado, entretanto, a intenção deste e-book não é que os docentes faça uso de todos os recursos, mas que conheçam as potencialidades do uso do recurso digital chamado Pixton e, se assim desejar, o adeque às suas disciplinas, enriquecendo assim, o seu fazer pedagógico.

Neste manual, apresentamos várias informações e orientações, que poderão auxiliar os docentes para ministrar suas aulas utilizando o aplicativo Pixton na construção de histórias em quadrinhos como recurso didático no intuito de mobilizar saberes entretecidos por conhecimentos relacionados as habilidades e competências socioemocionais.

Perceber as HQs como importante recurso didático-pedagógico voltado para crianças e adolescentes implica em considerar que elas representam narrativas curtas, construídas com imagens e ricas em termos linguísticos, características típicas do texto multimodal.

Nesse sentido, não pretendemos definir ou concluir os estudos sobre esta temática. O assunto é vasto e deve ser pesquisado, estudado e analisado com resiliência, mas, esperamos que o presente E-book chamado de "O aplicativo Pixton como recurso digital de ensino das competências socioemocionais." possa ajudar a fortalecer a ação pedagógica no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2020. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article/211-noticias/218175739/85151-entenda-como-funciona-a-base-nacional-comum-curricular?Itemid=164>. Acesso em: 17 fev. 2020.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antônio. O mundo das histórias em quadrinhos. São Paulo: Moderna, 1994.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Produção de texto, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

Histórias em Quadrinhos e Cientirinhas - Material de apoio à ação docente - Secretaria Executiva de Desenvolvimento da Educação - Pernambuco.

Pixton Edu. Disponível em: <https://www.pixton.com/>. Acesso em: 19 mar 2021.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduarda (orgs.). Multiletramentos na escola. São Paulo: parábola editorial, 2012.

YONEKAWA, Felipe Itaru Heming Takata. Projeto gráfico de história em quadrinhos com referências em elementos culturais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016



Mestranda do Programa de Pós graduação Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB). Especialista em Planejamento Educacional pela Universidade Salgado Filho; Especialista em Gestão Estratégica de Recursos Humanos pela Faculdade do Maranhão; Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão; Especialista em Gestão Escolar, Inspeção, Supervisão e Orientação Educacional pela Faculdade de Ensino Superior Dom Bosco; Especialista em Psicologia da Educação pela Universidade Estadual do Maranhão; Especialista em Psicologia Organizacional pela Universidade Pitágoras UNOPAR. Docente do Ensino Superior. Atuou como Docente e técnica da Educação Básica em escolas da rede pública vinculadas à Unidade Regional de Educação e Secretaria de Educação do Estado do Maranhão. Ministrou aulas em graduação e pós graduação em Faculdades e Universidades públicas e privadas. Atualmente atua como Gestora Pedagógica do Colégio Militar Tiradentes I, escola estadual vinculada à SEDUC-MA em parceria com a Secretaria de Segurança Pública do Maranhão.





CONHECENDO A ORIENTADORA

**Prof.ª Dra. Cenidalva
Miranda de Sousa
Teixeira**

Professora Titular do Departamento de Biblioteconomia. Possui graduação em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão (1985), Curso de Análise de Sistemas(PUC-Rio), Mestrado em Informática pela Universidade Federal da Paraíba (1997) e Doutorado em Engenharia Elétrica na linha de pesquisa Ciência da Computação pela Universidade Federal do Maranhão (2003). Atuou como tutora do PET-Biblioteconomia, Coordenou o Curso de Biblioteconomia 2005-2008, foi Coordenadora de Convênios e Projetos do Núcleo de Educação a Distância da UFMA(2007-2009), foi Coordenadora Adjunta da Universidade Aberta do Brasil (2008-2009), Consultora do Programa de Formação de Professores da UFMA (PROEB). Coordenadora Adjunta do PARFOR, coordenou também Programa de Formação Continuada em Educação Patrimonial-PROFEPMA, no município de Alcântara. Consultora do programa Escola da Terra. Atuou como Assessora de Interiorização no período de dezembro de 2008 a agosto de 2013 atuando no processo de expansão da Ufma, na implantação e consolidação dos campi do continente (Balsas, Bacabal, Codó, Chapadinha, Grajaú, Imperatriz, São Bernardo) e articulou com os gestores municipais, a implantação dos programas de formação de professores em diversos municípios maranhenses, além de coordenar esses programas. Diretora do Núcleo de Educação a Distância e Coordenadora da Universidade Aberta do Brasil (ago/2013 a fev./2014). Em 27 de fevereiro de 2014 assumiu a Pró-Reitoria de Assistência Estudantil, criada em 13 de fevereiro de 2015 para criar os procedimentos normativos e implantar os programas de assistência estudantil, foi coordenadora do Fonaprace região Nordeste, permanecendo no cargo até novembro de 2015. Atuou na gestão superior da Ufma no período de outubro de 2007 a novembro de 2015. Em 2016 atuou como Gerente de Projeto na Secretaria de Políticas de Ações Afirmativas do Ministério das Mulheres, Igualdade Racial e Direitos Humanos.Coordenadora de Monografia do Curso de Biblioteconomia, Professora credenciada no Programa de Pós-graduação Gestão de Ensino da Educação Básica (PPGEEB) e Diretora da Diretoria Integrada de Bibliotecas da UFMA.





YÊDA SÁ MALTA
Programa de Pós-Graduação em Gestão de
Ensino da Educação Básica (PPGEEB)



ANEXO A – CARTA DE APRESENTAÇÃO PARA CONCESSÃO DE PESQUISA DE CAMPO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO GESTÃO DE ENSINO DA
EDUCAÇÃO BÁSICA (PPGEEB)



CARTA DE APRESENTAÇÃO PARA PESQUISA DE CAMPO

Prezado/a Senhor/a: **Ten. Cel. Pedro Augusto Lima Brandão**
Gestor Geral do Colégio Militar Tiradentes

Vimos por meio desta apresentar-lhe o/a estudante **YÊDA SÁ MALTA** regularmente matriculado/a no **Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica** da Universidade Federal do Maranhão, sob matrícula de Nº 2021107808 para desenvolver sua pesquisa de Mestrado intitulada **"O USO DO APLICATIVO PIXTON COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO DAS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL"**.

Na oportunidade, solicitamos autorização de Vossa Senhoria em permitir a realização desta pesquisa nesta renomada unidade educacional de modo que o/a referido/a estudante possa coletar dados por meio de observações, entrevistas, questionários e/ou outros meios metodológicos que se fizerem necessários.

Solicitamos ainda a permissão para a divulgação desses resultados e suas respectivas conclusões, preservando sigilo e ética, conforme termo de consentimento livre e esclarecido que será assinado pelos sujeitos envolvidos na pesquisa. Esclarecemos que tal autorização é uma pré-condição.

Colocamo-nos à disposição de Vossa Senhoria para quaisquer esclarecimentos.

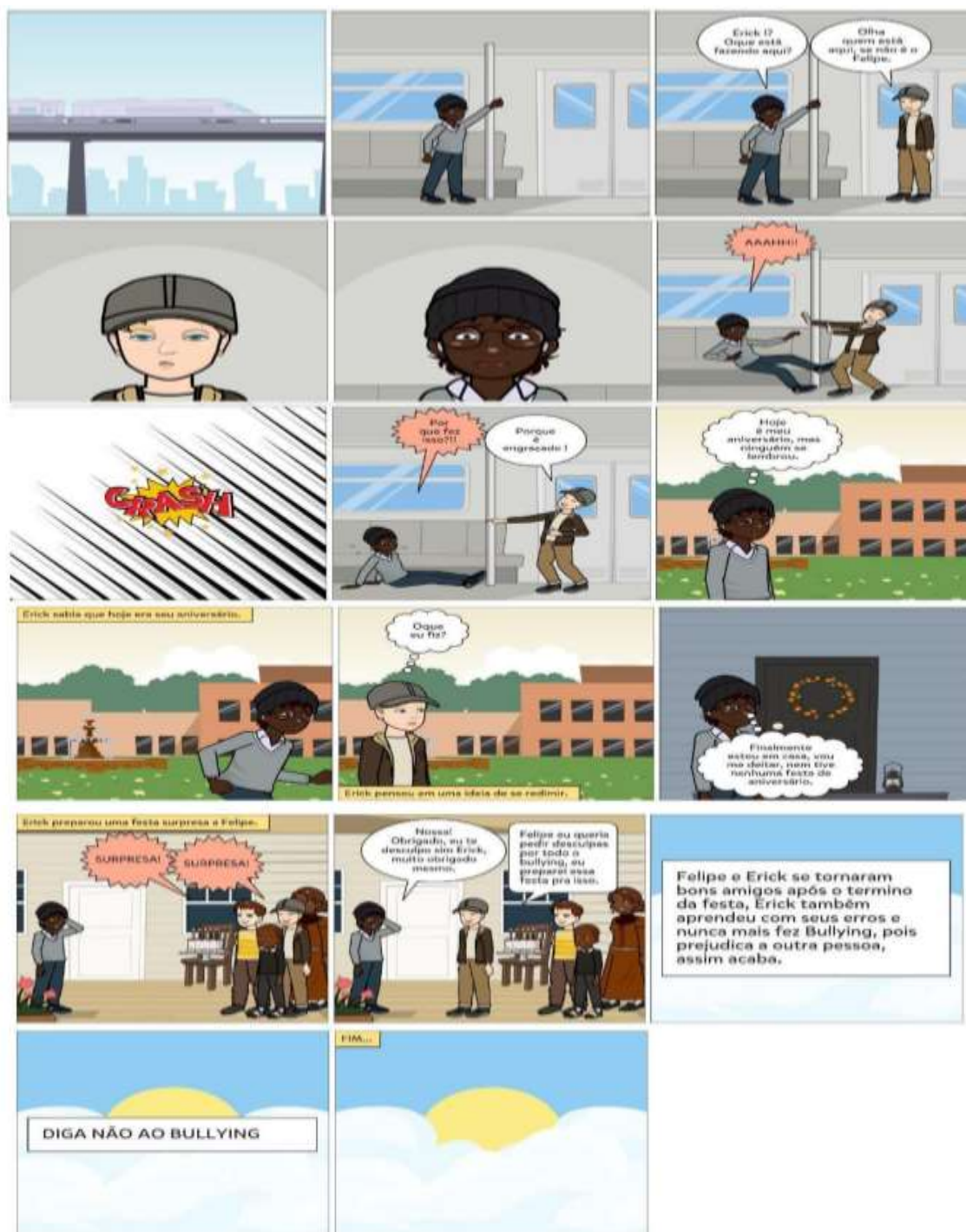
São Luís, 29 de novembro de 2022.

Prof. Dra. Vanja Maria Dominices Coutinho Fernandes
Coordenadora do PPGEEB/UFMA
Matrícula SIAPE: 1352588

ANEXO B – HQs criadas no *Pixton* nas aulas do Docente 1, **Prof. J. G. S** nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental anos finais do CMT I (campo de pesquisa/ aplicação do produto educacional) como atividade após reflexão sobre as competências socioemocionais nas aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 1

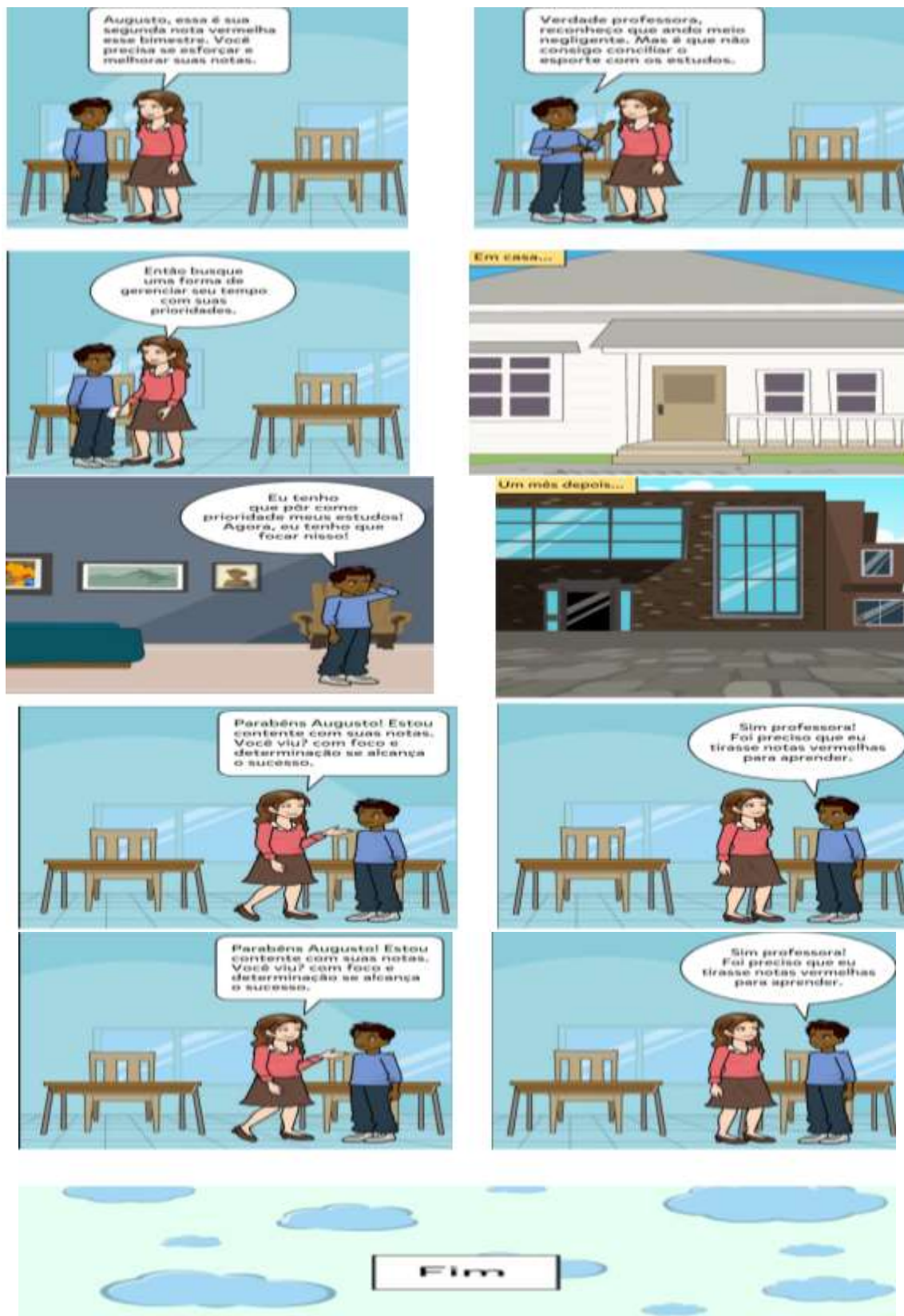
Diga não ao bullying



Créditos: História em Quadrinhos feita no Pixton pela equipe de estudantes identificados pelas iniciais de seus nomes: C. L; E. G; H. Y; B. A e A. E – ABRIL/2023

HISTÓRIA EM QUADRINHO 2

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: AUTOGESTÃO



Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: B. H.; G.N; I. F; J. M; e M. C. – ABRIL/2023

HISTÓRIA EM QUADRINHO 3

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O SONHO (AUTOCONFIANÇA)



Na escola pinheirinhos, chegou um aluno novo...



E ele tentava há anos vencer os campeonatos escolares.



E era sempre assim, ele se inscrevia...



Treinava...



Competia...

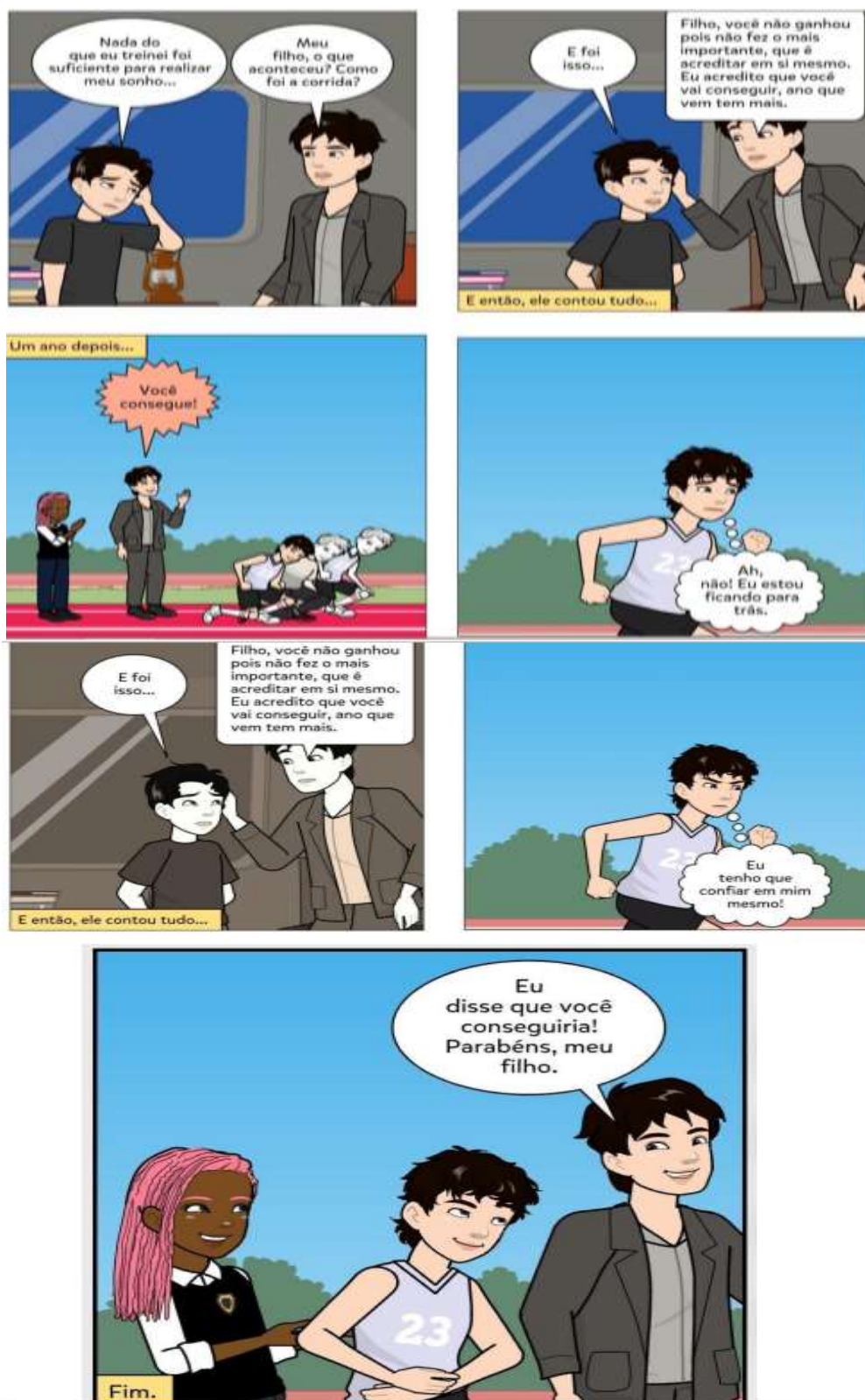


Mas sempre perdia.



O motivo? Estava sempre nervoso e ansioso, então não se concentrava.



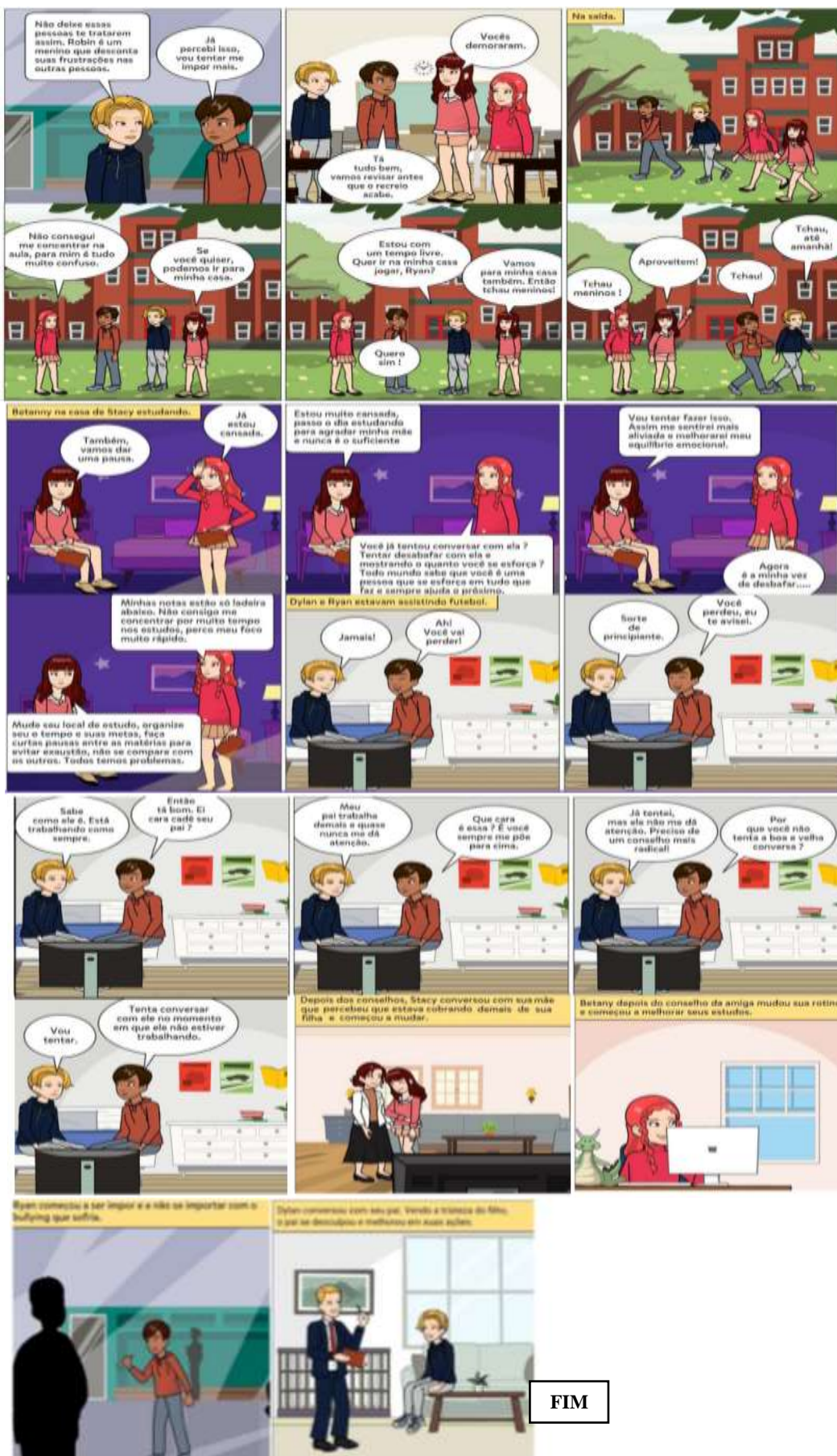


Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: J. L; L.S; V. Y; V. B; e P. H.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 4

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: JOVENS VIDAS EMOCIONAIS





FIM

Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: M. P; S. A; K. A; I. C; A. A.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 5

História em quadrinhos: O bullying

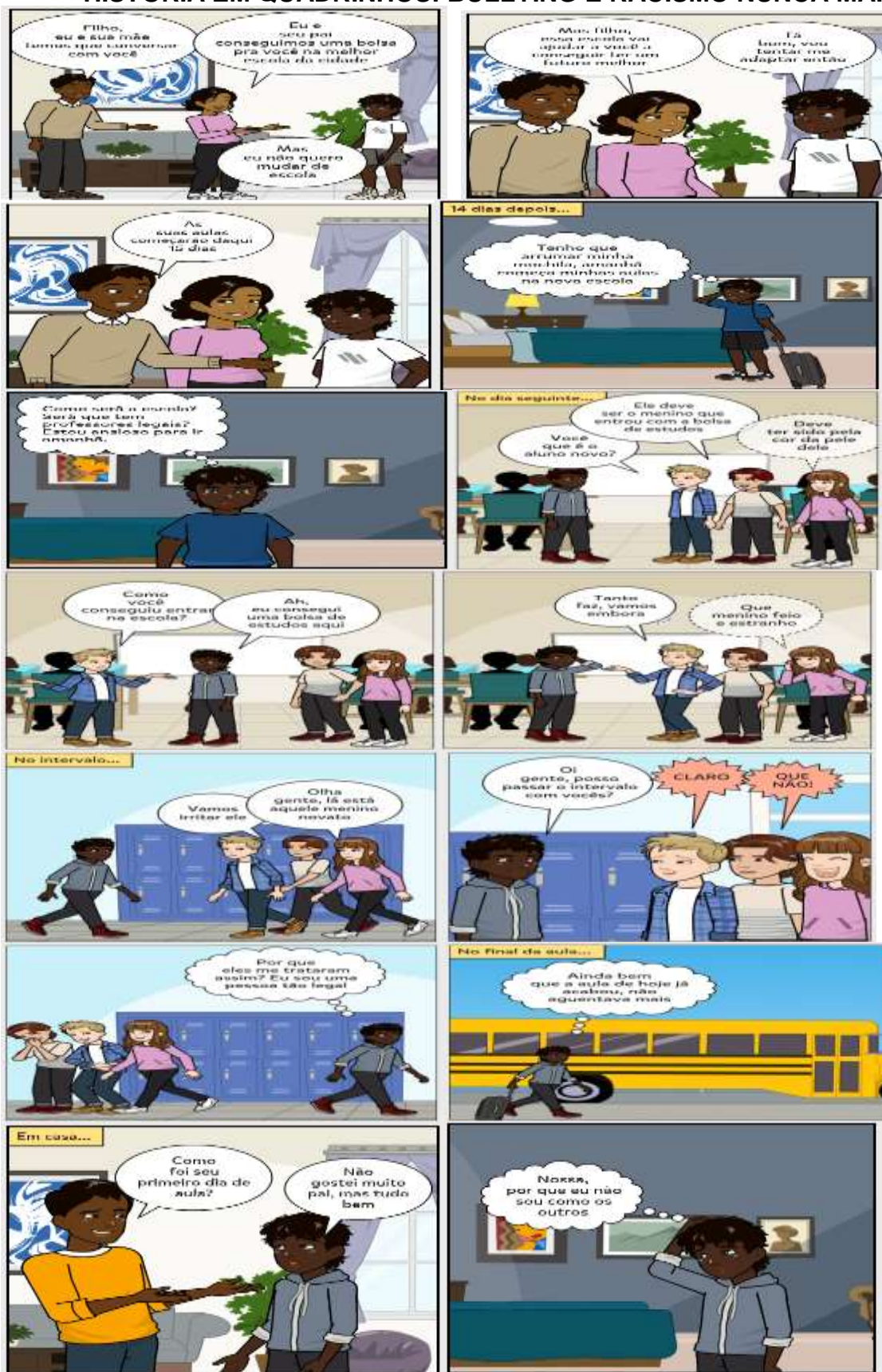


Fun!

Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: A. M; A. I; C. C; K. R; e M. E.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 6

HISTÓRIA EM QUADRINHOS: BULLYING E RACISMO NUNCA MAIS

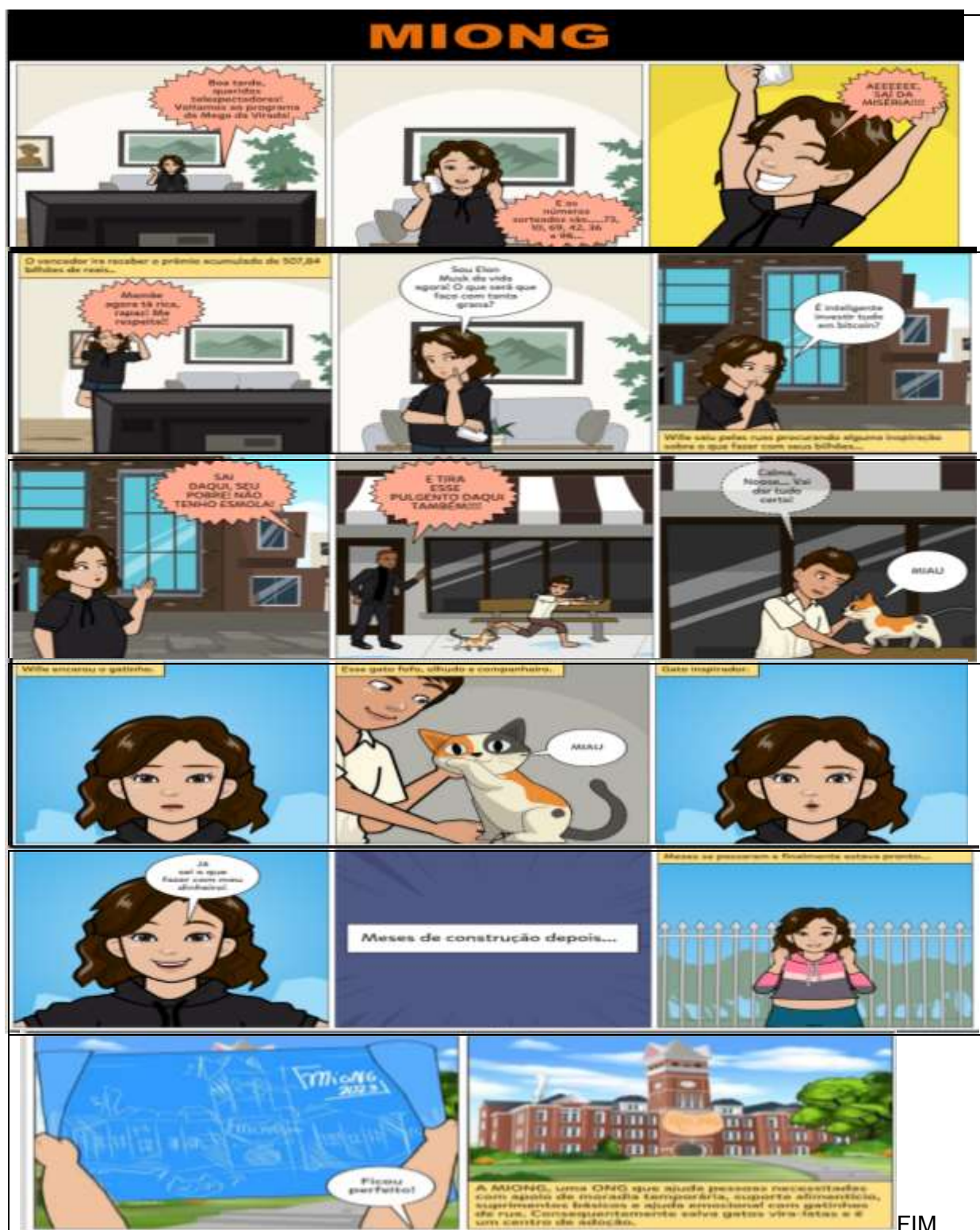




Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: R. L. M; M. C. A. L; M. V. de S. C; M. E. B. M. B; R. L. M.

ANEXO C – HQs criadas no *Pixton* nas aulas da Docente 2, Profª. **L.T.S.G** nas turmas de 9º ano do Ensino Fundamental anos finais do CMT I (campo de pesquisa/ aplicação do produto educacional) como atividade após reflexão sobre as competências socioemocionais nas aulas do componente curricular Língua Portuguesa.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 1



Crédito: História em Quadrinhos feita no *Pixton* pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: A.N.S.M; D.J.C.B; L. S.R.S; M.F.M; N.K.M.J.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 2

O LIXO DE TODOS



Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: L.B.M. dos S; A.S.P.N; M.J.P.S; M.B.R.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 3

SONHO DE MENINO

João reflete sobre sua lesão...

Em casa...

João: Estou preocupado com minha lesão, será que terei que abandonar minha carreira?

Pai: Irá dar tudo certo, basta ter fé, determinação e persistência.

João: Isso está me desgastando...

Pai: Tenha calma, meu filho. Lembre-se que estou aqui para te apoiar.

2 anos depois...

Finaliza!

João: Oi, treinador, chamou?

Treinador: Após sua recuperação, seu rendimento aumentou. Você irá para a final do Campeonato!

A grande final.

"Estamos nos acalóricos! Fôlego para Blue! Se marcar, garante a vitória do time!"

Goool!!!

Com a persistência vem o êxito

FIM

Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: S.G.C; J.P. da S.S; L.D.C.C; E.M.A.L.S; P.C.B; I.J.G.A; M.T. de C.S.

HISTÓRIA EM QUADRINHO 4

O GAROTO EM MEU QUARTO

Ah! Mais um dia nesse sufoco chamado escola.

Meu Deus! Como eu pude esquecer da apresentação?

O-oi, bom dia! Meu nome é Heloise e hoje o- eu vou falar o- sobre as competências e socioemocionais...

ME DESCULPA PROFESSORA, MAS EU NÃO CONSIGO!

Gente, vocês viram o vexame que essa menina estranha passou? HAHahaha

Eu vi! Que esquisito!

Finalmente cheguei em casa. Eu só quero sumir! Por que eu sou assim? Será que eu não poderia ser extrovertida como as outras garotas? Por que eu sou assim?

AO CHEGAR EM CASA...

BOOM!

Q-Quem é você? E o que você tá fazendo aqui?

Calma! Eu só estou aqui para te ajudar.

Mas de onde você veio?

Bem... é... eu entrei pela janela.

O quê? Você acha que tem esse direito de invadir o meu quarto?

Me desculpa! Mas como eu disse, eu só estou aqui para te ajudar!

Tá bom. Mas ajudar com o quê garoto?

Com a sua timidez e dificuldade de falar em público!

Ah. Ok. Mas como você vai me ajudar nisso?

Eu vou te dar várias dicas de como você perder a sua timidez.

Se for assim, tudo bem.

Você pode ir começando a ler esse livro em voz alta. Tente não pigriar e ler alto e claro.

Ok... vou tentar fazer isso.

Vish... já sei que isso vai dar trabalho!

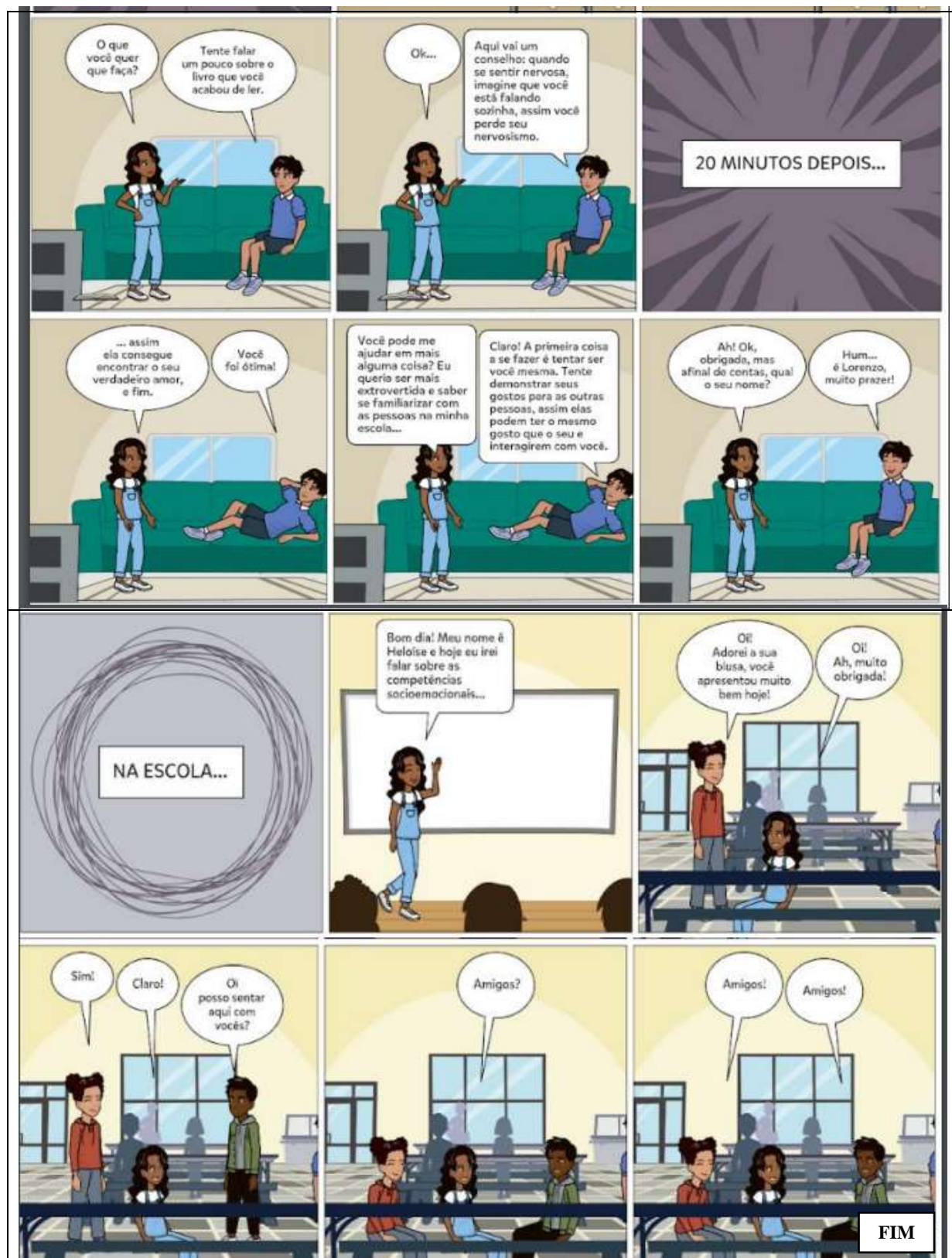
Era... uma vez, um lugar bem lá-bem distante...

ALGUM TEMPO DEPOIS...

...eles viveram felizes para sempre. Fim.

É... você não foi tão, tão ruim assim...

Vamos tentar de outra forma então.



Crédito: História em Quadrinhos feita no Pixton pela Equipe de estudantes do 9º ano identificados pelas iniciais de seus nomes: D.T. de A; G.P.C.B.P de M; M.L.S.C; M.C.O. de A; E. O. B.