



LETRAMENTO DIGITAL E PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO 5.º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: RESULTADOS INICIAIS DE UMA PESQUISA EM ESCOLA PÚBLICA

DIGITAL LITERACY AND COMIC BOOK PRODUCTION IN THE 5TH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL: INITIAL RESULTS OF A RESEARCH IN A PUBLIC SCHOOL

Carlos Rony Recla 1

Irene da Silva Coelho 2

DOI: 10.5281/zenodo.21141924

Resumo

Este artigo apresenta um recorte de uma pesquisa sobre o letramento digital de estudantes do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da Baixada Santista, no estado de São Paulo. Fundamentado nas contribuições de Soares (2020), Kleiman (2005), Rojo (2009; 2010) e Freire (1987; 1996), o estudo discute o uso crítico das tecnologias digitais nos processos de leitura e escrita, articulando os conceitos de alfabetização, alfabetismo, letramento, multiletramentos e letramento digital. A investigação parte da constatação de que muitos estudantes da rede pública demonstram familiaridade com o consumo de conteúdos digitais, mas ainda apresentam dificuldades na compreensão, produção e autoria de textos multimodais em ambientes digitais. Nesse contexto, a pesquisa busca compreender de que modo o letramento digital pode ser promovido por meio da criação de histórias em quadrinhos digitais, elaboradas pelos estudantes com o uso da plataforma Canva e de recursos de inteligência artificial. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa e caráter exploratório, com utilização de observação sistemática, roda de conversa e questionário diagnóstico. Os resultados iniciais indicam que os estudantes se sentem confortáveis no uso cotidiano de dispositivos digitais, porém demonstram fragilidades quanto à pesquisa autônoma, ao uso crítico das ferramentas e à produção de conteúdos multimodais autorais. Tais dados reforçam a necessidade de intervenções pedagógicas voltadas ao desenvolvimento de competências digitais críticas, reflexivas e éticas, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular e com a Política Nacional de Educação Digital. Conclui-se, nesta etapa inicial, que a produção de histórias em quadrinhos digitais configura-se como uma possibilidade pedagógica promissora para o fortalecimento da autoria, da aprendizagem significativa e da participação crítica dos estudantes na cultura digital.

Palavras-chave: letramento digital; multiletramentos; histórias em quadrinhos; ensino fundamental; autoria digital.



Abstract

This article presents a section of a research project on the digital literacy of 5th-grade students in a public school in the Baixada Santista region of São Paulo state. Based on the contributions of Soares (2020), Kleiman (2005), Rojo (2009; 2010), and Freire (1987; 1996), the study discusses the critical use of digital technologies in reading and writing processes, articulating the concepts of literacy, alphabetization, multiliteracies, and digital literacy. This research stems from the observation that many students in the public school system demonstrate familiarity with consuming digital content, but still show difficulties in understanding, producing, and authoring multimodal texts in digital environments. In this context, the research seeks to understand how digital literacy can be promoted through the creation of digital comic strips, developed by students using the Canva platform and artificial intelligence resources. This is a qualitative and exploratory research study, using systematic observation, group discussions, and a diagnostic questionnaire. Initial results indicate that students feel comfortable using digital devices daily, but demonstrate weaknesses in autonomous research, critical use of tools, and the production of original multimodal content. These data reinforce the need for pedagogical interventions aimed at developing critical, reflective, and ethical digital skills, in line with the Brazilian National Curriculum Base (BNCC) and the National Digital Education Policy. In conclusion, at this initial stage, the production of digital comics presents itself as a promising pedagogical possibility for strengthening authorship, meaningful learning, and critical student participation in digital culture.

Keywords: digital literacy; multiliteracies; comics; elementary education; digital authorship.

1 INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, a alfabetização foi compreendida de modo restrito, associada apenas ao domínio do sistema alfabético da escrita, isto é, à aprendizagem da leitura e da escrita de palavras. Nessa perspectiva, prevalecia uma concepção técnica de alfabetização, centrada na codificação e na decodificação de signos gráficos. Soares (2020) observa que, até a década de 1980, a alfabetização era concebida, predominantemente, como a decifração e a cifração de um código, sem a necessária compreensão do sistema de representação da escrita.

A ampliação dos estudos sobre leitura e escrita levou ao questionamento dessa visão restritiva. Nesse processo, o termo alfabetismo, vinculado à tradução de *literacy*, passou a ser utilizado em relatórios internacionais, especialmente da UNESCO, para designar a capacidade de utilizar leitura e escrita em situações funcionais da vida cotidiana. Posteriormente, o conceito de letramento consolidou-se como uma resposta crítica às abordagens estritamente



técnicas ou funcionais, ao enfatizar as práticas sociais de leitura e escrita, historicamente situadas e ideologicamente marcadas.

Nessa direção, Soares (2020) define o letramento como o conjunto de capacidades de uso da escrita nas práticas sociais e pessoais. Kleiman (2005), por sua vez, destaca que o termo remete a práticas de uso da escrita mais amplas do que aquelas tradicionalmente contempladas pela escola, embora as incluam. Assim, o letramento não se limita ao saber ler e escrever, mas envolve a participação crítica e contextualizada em práticas sociais mediadas pela linguagem.

No campo educacional contemporâneo, tal discussão se amplia com a noção de multiletramentos, especialmente em razão da multiplicidade de linguagens, mídias e semioses que caracterizam a cultura digital. Conforme Rojo (2010), a presença cada vez mais intensa de textos multimodais exige dos sujeitos capacidades de compreensão e produção que articulem linguagens verbais, visuais, sonoras e digitais. Nessa perspectiva, o letramento digital não deve ser compreendido apenas como habilidade técnica de operar dispositivos, mas como capacidade de ler, interpretar, produzir e circular criticamente em ambientes digitais.

Essa discussão encontra respaldo em documentos normativos brasileiros. A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) estabelece, entre as competências específicas da área de Linguagens, a necessidade de compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. De modo convergente, a Política Nacional de Educação Digital, instituída pela Lei n.º 14.533/2023, reforça o direito dos estudantes ao desenvolvimento de competências digitais no contexto escolar.

Entretanto, apesar da crescente presença das tecnologias na vida cotidiana, o acesso frequente a dispositivos e plataformas digitais não garante, por si só, a formação para a autoria, a criticidade e a produção de sentidos em múltiplas linguagens. Muitos estudantes demonstram familiaridade com usos recreativos da tecnologia, mas apresentam dificuldades quando se trata de pesquisar, selecionar informações, produzir textos multimodais e utilizar recursos digitais com intencionalidade pedagógica e autoria.

É nesse contexto que se insere a presente pesquisa, desenvolvida com estudantes do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. A proposta consiste em promover o letramento digital por meio da produção de histórias em quadrinhos digitais, elaboradas na



plataforma Canva, com apoio de recursos imagéticos e de inteligência artificial, como estratégia para favorecer a autoria, a leitura crítica e a produção multimodal.

Diante do exposto, o artigo apresenta os resultados iniciais da pesquisa e busca responder à seguinte questão: como favorecer a produção de textos multimodais em ambientes digitais e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes do 5.º ano por meio da criação de histórias em quadrinhos digitais?

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A discussão sobre alfabetização e letramento tem papel central na compreensão das práticas pedagógicas voltadas à formação de leitores e produtores de texto. Enquanto a alfabetização se refere, em sentido mais estrito, à aprendizagem do sistema de escrita, o letramento diz respeito à inserção dos sujeitos em práticas sociais de leitura e escrita. Tfouni (1995 apud Colello, 2004) distingue essas noções ao afirmar que a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por indivíduos, ao passo que o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos dessas práticas em uma sociedade.

Tal distinção permite compreender que o domínio técnico da escrita, embora necessário, não é suficiente para garantir participação plena na vida social. A escola, portanto, precisa promover não apenas a aprendizagem do código, mas também práticas significativas e contextualizadas de linguagem. Freire (1987; 1996), nesse sentido, contribui para uma concepção crítica da educação, ao defender processos formativos que articulem leitura da palavra e leitura do mundo.

No contexto da cultura digital, essa discussão adquire novos contornos. A circulação de textos multimodais em redes, plataformas e aplicativos impõe desafios à escola, que passa a lidar com novas formas de produção, interpretação e compartilhamento de sentidos. Rojo (2009; 2010) destaca que a contemporaneidade demanda múltiplos letramentos, capazes de contemplar a diversidade cultural, a multimodalidade e os usos sociais das tecnologias.

O letramento digital, portanto, precisa ser compreendido para além do uso instrumental de equipamentos. Trata-se de uma prática social que envolve seleção de informações, leitura crítica, produção autoral, ética digital e capacidade de atuação em diferentes ambientes e



linguagens. Nessa perspectiva, trabalhar com gêneros multimodais, como histórias em quadrinhos digitais, pode favorecer a articulação entre leitura, escrita, imagem, planejamento textual e autoria.

As histórias em quadrinhos apresentam potencial pedagógico por mobilizarem diferentes semioses e por aproximarem-se do repertório cultural dos estudantes. Além disso, sua produção em ambiente digital permite explorar recursos de design, edição de imagens, composição visual e organização narrativa, favorecendo práticas de autoria e multiletramentos.

3 METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório, por buscar compreender percepções, práticas e dificuldades dos estudantes em relação ao letramento digital no contexto escolar. O estudo integra uma proposta de intervenção pedagógica com estudantes do 5.º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal da Baixada Santista, identificada por nome fictício para preservação da instituição e dos participantes.

A etapa apresentada neste artigo corresponde à fase inicial da pesquisa, voltada ao diagnóstico dos conhecimentos prévios dos estudantes acerca das tecnologias digitais, da leitura de textos multimodais e da produção autoral em ambientes digitais.

3.1 PARTICIPANTES E CONTEXTO DA PESQUISA

Participaram desta etapa oito estudantes do 5.º ano do Ensino Fundamental. A escolha do grupo decorreu da inserção da pesquisa em contexto escolar e da necessidade de compreender como crianças em processo de consolidação da leitura e da escrita se relacionam com práticas digitais de consumo e de produção.

A definição do gênero histórias em quadrinhos como eixo da intervenção também se apoiou em observações realizadas no cotidiano escolar, especialmente em atividades de leitura na biblioteca, nas quais foi possível identificar o interesse recorrente dos estudantes por gibis



e narrativas visuais, com destaque para exemplares da Turma da Mônica.

3.2 PROCEDIMENTOS DE PRODUÇÃO DE DADOS

Para a produção dos dados, foram utilizados os seguintes instrumentos:

- observação diagnóstica do comportamento leitor e digital dos estudantes;
- roda de conversa inicial, com o objetivo de escutar percepções, experiências e dificuldades relacionadas ao uso das tecnologias;
- questionário diagnóstico, voltado ao levantamento de informações sobre uso de dispositivos, pesquisa na internet, criação de conteúdos digitais e percepções sobre comunicação visual.

A observação do uso do laboratório de informática também permitiu identificar dificuldades relacionadas a habilidades básicas de navegação, como uso do mouse, alternância entre janelas, download e upload de arquivos. Tais dados contribuíram para o delineamento da problemática e para o planejamento das oficinas posteriores.

3.3 ASPECTOS ÉTICOS

Por envolver a participação de crianças em contexto escolar, a pesquisa observou os princípios éticos previstos nas Resoluções n.º 466/2012 e n.º 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. O projeto foi submetido e aprovado por Comitê de Ética em Pesquisa, mediante CAAE informado no estudo original. Também foram obtidos o Termo de Anuência Institucional, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido dos responsáveis e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido dos estudantes.

4 RESULTADOS INICIAIS E DISCUSSÃO

Os dados produzidos na etapa diagnóstica evidenciam um quadro marcado por uma aparente contradição: embora os estudantes demonstrem familiaridade e conforto no uso



cotidiano das tecnologias digitais, ainda apresentam limitações significativas quando essas tecnologias são mobilizadas para finalidades de pesquisa, criação e autoria em contexto escolar.

4.1 FAMILIARIDADE COM TECNOLOGIAS DIGITAIS

A maior parte dos estudantes afirmou sentir-se confortável ao utilizar dispositivos como celular, computador ou tablet. Esse dado sugere que os artefatos digitais fazem parte de seu cotidiano e não são percebidos como elementos estranhos ou ameaçadores. Contudo, esse conforto está fortemente associado a práticas de entretenimento e consumo de conteúdo, e não, necessariamente, a usos pedagógicos mais complexos.

Esse resultado confirma que a presença da tecnologia na rotina dos estudantes não implica, automaticamente, o desenvolvimento de competências de letramento digital. Há familiaridade com a interface, mas não fluência consolidada para práticas de pesquisa, análise crítica e produção multimodal.

4.2 FRAGILIDADES NA PESQUISA AUTÔNOMA

Quando questionados sobre a capacidade de buscar informações na internet para atividades escolares, a maioria dos estudantes indicou necessitar de ajuda em algum momento do processo. Esse dado revela fragilidades na autonomia investigativa e aponta para a necessidade de mediação docente no desenvolvimento de habilidades relacionadas à busca, seleção e avaliação de informações em ambientes digitais.

Tal achado é relevante porque evidencia que saber acessar sites ou utilizar aplicativos não é o mesmo que saber pesquisar. A pesquisa escolar em ambiente digital exige competências específicas, como formular perguntas, escolher palavras-chave, comparar fontes, interpretar conteúdos e selecionar informações pertinentes. Essas habilidades integram o que se pode compreender como uma dimensão crítica do letramento digital.



4.3 LIMITES DA AUTORIA DIGITAL

No que se refere à criação de conteúdos digitais, os dados mostram que a experiência dos estudantes ainda é incipiente. Parte do grupo afirmou já ter tentado produzir textos, imagens ou narrativas em ambiente digital, mas sem domínio suficiente para fazê-lo com autonomia. Outros estudantes relataram nunca ter realizado esse tipo de atividade, embora tenham demonstrado interesse em aprender.

Os resultados indicam, portanto, que a tecnologia tem sido utilizada predominantemente como meio de recepção, e não de produção. Assistir, jogar, navegar e consumir conteúdos parecem constituir práticas mais consolidadas do que criar, organizar e publicar materiais autorais. Essa constatação reforça a pertinência da proposta pedagógica da pesquisa, que busca justamente ampliar a passagem do consumo à autoria.

4.4 CONHECIMENTO PARCIAL SOBRE FERRAMENTAS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

As falas coletadas na roda de conversa mostram que alguns estudantes reconhecem nomes de ferramentas digitais e de inteligência artificial, como ChatGPT e Gemini, mas ainda não compreendem claramente suas funções ou potencialidades pedagógicas. Isso indica um reconhecimento superficial, mais relacionado à circulação social desses termos do que a uma apropriação efetiva como recurso de produção de sentido. Nesse aspecto, a mediação pedagógica torna-se fundamental para que tais ferramentas não permaneçam no campo da curiosidade ou do uso aleatório, mas sejam integradas a práticas formativas éticas, críticas e autorais.

4.5 POTENCIAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

As observações iniciais também revelaram um aspecto promissor: os estudantes



demonstram interesse por histórias em quadrinhos e por materiais visuais presentes em seu cotidiano. Esse dado sugere que o trabalho com HQs digitais pode constituir uma estratégia potente para o desenvolvimento do letramento digital, por articular repertório cultural dos estudantes, linguagem verbal e visual, planejamento narrativo e uso de ferramentas digitais.

Ao propor a produção de HQs em ambiente digital, a pesquisa pretende mobilizar não apenas habilidades técnicas, mas também processos de leitura crítica, criação colaborativa, organização de ideias e produção autoral. Assim, o gênero escolhido mostra-se coerente com os objetivos da investigação e com os pressupostos dos multiletramentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados iniciais desta pesquisa indicam que os estudantes investigados mantêm relação frequente e afetivamente positiva com as tecnologias digitais, sobretudo em práticas de entretenimento e consumo de conteúdos. Entretanto, a etapa diagnóstica também evidenciou fragilidades importantes no que se refere à pesquisa autônoma, ao uso crítico das ferramentas digitais e à produção autoral de textos multimodais.

Dessa forma, o objetivo desta fase inicial, que consistiu em identificar os conhecimentos prévios dos estudantes acerca de recursos digitais e de suas capacidades de utilização crítica e reflexiva, foi alcançado. Os dados permitiram delinear com maior precisão as necessidades formativas do grupo e ofereceram subsídios concretos para o planejamento da intervenção pedagógica.

Conclui-se que o principal desafio não está no acesso às tecnologias, mas na transformação desse acesso em experiências de aprendizagem crítica, criativa e socialmente significativa. Nesse sentido, a produção de histórias em quadrinhos digitais mostra-se uma possibilidade metodológica relevante para promover autoria, multiletramentos e participação ativa dos estudantes na cultura digital.

Como desdobramento da pesquisa, as próximas etapas deverão analisar de que maneira a realização das oficinas e a elaboração das HQs digitais poderão contribuir para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, da produção multimodal e do uso crítico das tecnologias no contexto escolar.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 19 out.2024.

BRASIL. Lei nº 14.533/23: **Institui a Política Nacional de Educação Digital**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm. Acesso em: 15 dez. 2024.

COLELLO, Silvia M. Gasparian. **Alfabetização e letramento: repensando o ensino da língua escrita**. Videtur, n. 43-52, 2004. Disponível em <https://repositorio.usp.br/item/001384841>. Acesso em: 02 out. 2024.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GAGLIARDI, Eliana; ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 264p. Disponível em <https://cadernos.cenpec.org.br/cadernos/index.php/cadernos/article/viewFile/102/131>. Acesso em:19 out. 2024.

KLEIMAN, Angela B. **Preciso “ensinar” letramento? Não basta ensinar a ler e escrever?** São Paulo: Ceifel, 2005 <https://oportuguesdobrasil.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/kleiman-nc3a3o-basta-ensinar-a-ler-e-escrever.pdf> Acesso em: 15 jun.2025.

ROJO, Roxane. **Letramento e capacidades de leitura para a cidadania**. Disponível em https://www.academia.edu/1387699/Letramento_e_capacidades_de_leitura_para_a_cidadania. Acesso em: 16 dez. 2024.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, a escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane. **Letramento e capacidades de leitura para a cidadania**. Disponível em https://www.academia.edu/1387699/Letramento_e_capacidades_de_leitura_para_a_cidadania. Acesso em: 11 mar. 2025.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. 9º ed. São Paulo, Cortez, 2017.



AUTORES

Carlos Rony Recla 1

Educador atuando no ensino fundamental desde 2013. Possui graduação em Letras pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras Don Domênico (2012), licenciado em Pedagogia pela Faculdade da Adeia de Carapicuíba(2014). Especializado em Gestão Escolar, Libras: Tradução e Interpretação e Educação Inclusiva e especial. Atualmente é professor especialista D.A. da Prefeitura Municipal de Guarujá. Mestrando em Práticas Docentes no Ensino Fundamental pela UNIMES (Universidade Metropolitana de Santos)

Irene da Silva Coelho 2

<https://orcid.org/0000-0003-0787-0431>

Atua na área de Educação desde 1985. Aposentada em 2018 da rede pública municipal. É professora do curso de Mestrado Profissional em Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos das disciplinas de Metodologia da Pesquisa, Redação Acadêmica, atuando na linha 2 -Docência e Práticas Interdisciplinares no Ensino Fundamental, sendo líder do Grupo de Pesquisa Laboratório de Arte, Ensino e Formação da Identidade Docente. É editora do periódico Humanitas da UNISANTA, também é parecerista da Revista Paideia da UNIMES. É integrante do Comitê de Ética na UNIMES. É professora do Núcleo estruturante do curso de Letras da UNIMES. Leciona no Mestrado Profissional a disciplina de Metodologia da Pesquisa Científica e também Leitura e Redação Acadêmica. Em 2025, iniciou como coordenadora de área de Núcleo interdisciplinar do PIBID-UNIMES. É coordenadora de área do Subprojeto PIBID-Interdisciplinar-UNIMES(2024-2027) -bolsista Capes. Foi coordenadora do Curso de Letras da Universidade Metropolitana de Santos na modalidade a distância. Atua nas Licenciaturas da UNIMES desde 2008. É professora do curso de Pedagogia da UNISANTA desde 2004. Trabalhou com formação de professores no período de 1999 a 2010 na PMS de Santos. Participou do Programa Bolsa Alfabetização como professora orientadora durante 03 anos no curso de Pedagogia da UNISANTA com pesquisa aplicada.

Artigo Recebido em: 01/05/2026

Aceito para Publicação em: 02/07/2026