Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Da leitura a (re) criação: uma experiência com histórias em quadrinhos digitais no Canva

Eduarda Sophya Diogo Resende (IFSUL)
https://orcid.org/0009-0001-4525-0535
eduardaresende.sl006@academico.ifsul.edu.br

Bruno Ramires Zilli (IFSUL)
https://orcid.org/0009-0000-7058-4206
brunozilli@ifsul.edu.br

Resumo: A tecnologia tem revolucionado a forma como abordamos o ensino e o aprendizado, facilitando a criação de recursos visuais e interativos que tornam o conteúdo mais acessível e envolvente para os estudantes. Nesse sentido, este trabalho apresenta uma experiência educacional no Ensino Médio, em que os alunos produziram histórias em quadrinhos digitais no Canva, adaptando os contos de Horácio Quiroga. Dessa forma, o objetivo deste trabalho foi promover a compreensão e apreciação literária dos contos de Quiroga, ao mesmo tempo em que se estimulava o desenvolvimento de habilidades criativas e digitais dos estudantes, como narrativa visual, design gráfico e interpretação textual. Para isso, a presente pesquisa foi desenvolvida em três turmas de primeiro ano do Ensino Médio de uma escola pública da cidade de Santana do Livramento, em que os alunos realizaram a leitura e análise dos contos de Quiroga e, em seguida, elaboraram roteiros para as histórias em quadrinhos e, por fim, utilizaram o Canva para criar suas adaptações digitais, trabalhando com elementos visuais e narrativos. Dessa forma, observamos um engajamento significativo dos alunos, que demonstraram maior interesse pelo conteúdo literário e aprimoraram suas habilidades em ferramentas digitais. Diante disso, os produtos finais refletiram a criatividade e a capacidade dos estudantes em interpretar e adaptar as histórias dos contos.

Palavras-chave*: Tecnologia. Histórias em quadrinhos digitais. Compreensão literária.*

Abstract: Technology has revolutionized the way we approach teaching and learning, facilitating the creation of visual and interactive resources that make content more accessible and engaging for students. In this context, this work presents an educational experience at the high school level, in which students produced digital comics on Canva, adapting the stories of Horacio Quiroga. Thus, the aim of this work was to promote

the comprehension and literary appreciation of Quiroga's stories while encouraging the development of students' creative and digital skills, such as visual storytelling, graphic design, and textual interpretation. For this purpose, the research was conducted in three first-year high school classes at a public school in the city of Santana do Livramento, where students read and analyzed Quiroga's stories, then developed scripts for the comics, and finally used Canva to create their digital adaptations, working with visual and narrative elements. In this way, we observed significant student engagement, as they demonstrated greater interest in the literary content and improved their skills in digital tools. As a result, the final products reflected the students' creativity and ability to interpret and adapt the stories

***Keywords**:* Technology. Digital comics. Literary comprehension.

1 INTRODUÇÃO

O uso de tecnologias digitais tem transformado de maneira significativa como abordamos o ensino e o aprendizado, trazendo novas possibilidades para a sala de aula e tornando o conhecimento mais acessível e atraente. Segundo Moran (2015, p.28), a integração de recursos digitais nas práticas educacionais “abre novas portas para o desenvolvimento de habilidades e competências, muitas vezes inacessíveis por métodos tradicionais”. Nesse contexto, a adoção de ferramentas visuais e interativas tem se mostrado eficaz, permitindo que educadores inovem e tornem o conteúdo mais dinâmico e cativante para os estudantes.

Ao incorporar a criação de histórias em quadrinhos digitais na educação, os professores podem não apenas explorar o potencial criativo dos estudantes, mas também aprimorar habilidades literárias e digitais. Como afirmam Oliveira e Lopes (2020, p.23), "as histórias em quadrinhos são ferramentas poderosas para auxiliar na compreensão de narrativas, pois combinam elementos visuais e textuais que tornam o conteúdo mais palatável". Esse tipo de recurso, quando digitalizado, ainda permite uma abordagem prática com plataformas de fácil acesso, como o Canva, promovendo a interação dos alunos com as novas tecnologias enquanto constroem o próprio aprendizado.

Nesse viés, a literatura e suas adaptações em formatos digitais despertam interesse e engajamento entre os alunos, pois eles se tornam produtores de conteúdo, e não apenas receptores passivos. Freire (1987) destacou a importância da educação dialógica, na qual o estudante assume um papel ativo no processo de aprendizado. Ao criarem suas próprias histórias em quadrinhos, os alunos passam por um processo de compreensão e interpretação, uma prática que, segundo Vygotsky (1998), é essencial para o desenvolvimento cognitivo e para o pensamento crítico.

Além disso, a adaptação de obras literárias, como os contos de Horacio Quiroga, em formatos interativos e digitais, ajuda os estudantes a compreenderem melhor as complexidades da narrativa e do enredo. Conforme explica Barthes (1977), a adaptação é uma forma de releitura que permite ao leitor explorar diferentes interpretações do texto original. Assim, ao transformarem os contos de Quiroga em histórias em quadrinhos, os estudantes desenvolvem uma análise mais profunda e pessoal do material literário, ampliando sua capacidade de interpretação textual.

Os benefícios das histórias em quadrinhos digitais vão além do aprendizado literário, pois promovem o desenvolvimento de habilidades em design e narrativa visual,

essenciais em um mundo cada vez mais visual e digital. Segundo Prensky (2001), as novas gerações são “nativos digitais” que pensam e aprendem visualmente, e essa característica pode ser explorada por meio de práticas educativas que utilizam recursos gráficos e tecnológicos. A prática de adaptar contos em quadrinhos digitais, portanto, oferece uma oportunidade de aliar a linguagem visual, a estética e a interpretação textual em um único processo de aprendizado.

Nesse sentido, este trabalho apresenta uma experiência educacional realizada em três primeiros anos do Ensino Médio, de uma escola pública do município de Santana do Livramento - RS, em que os alunos produziram histórias em quadrinhos digitais no Canva, adaptando *Los cuentos de amor, de locura y de muerte* e *Los cuentos de la selva* de Horácio Quiroga, após a realização da leitura e análise nas aulas de Língua Portuguesa, Espanhol e Literatura I.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A EDUCAÇÃO 4.0: AS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (NTDIC) NA EDUCAÇÃO

A Educação 4.0, que incorpora novas tecnologias digitais de informação e comunicação no ensino, tem ganhado destaque como uma inovação necessária para a educação contemporânea, especialmente nas escolas públicas. Esse conceito busca integrar ferramentas tecnológicas como inteligência artificial, realidade aumentada e big data para transformar o processo de ensino e de aprendizagem, promovendo uma experiência adaptativa e centrada no aluno. Segundo Oliveira e Silva (2022, p. 32), “a Educação 4.0 visa não apenas aprimorar a aprendizagem, mas também preparar os estudantes para as demandas do futuro, estimulando competências como criatividade e resolução de problemas”.

No contexto das escolas públicas, a implementação da Educação 4.0 pode trazer benefícios significativos, mas também enfrenta desafios estruturais. A falta de infraestrutura tecnológica, como computadores e internet de alta velocidade, limita a aplicabilidade das novas metodologias. De acordo com Martins (2021, p. 21), “a escassez de recursos tecnológicos nas escolas públicas ainda é uma realidade que impede o avanço da Educação 4.0, gerando um distanciamento entre as propostas inovadoras e as condições reais do ensino público”. Essa situação demanda políticas públicas que garantam o acesso universal às tecnologias educacionais.

Além da questão da infraestrutura, a capacitação dos professores é fundamental para que a Educação 4.0 seja eficaz nas escolas públicas. A formação docente voltada para o uso pedagógico das tecnologias é essencial para que os professores possam aplicar essas ferramentas de maneira eficiente. Santos e Ribeiro (2023) argumentam que “a capacitação continuada dos educadores é um fator-chave para que eles possam incorporar as tecnologias digitais ao currículo de forma produtiva, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem ativa e engajadora”.

A personalização do ensino, uma das promessas centrais da Educação 4.0, também pode beneficiar os alunos de escolas públicas, ao adaptar o conteúdo ao ritmo e às necessidades individuais de cada estudante. Com o uso de tecnologias de big data e inteligência artificial, é possível identificar dificuldades e potencialidades específicas dos alunos, favorecendo um aprendizado mais eficiente. Segundo Costa (2022, p.20), “a personalização do ensino nas escolas públicas pode reduzir desigualdades, ao permitir que

os alunos recebam apoio específico de acordo com suas necessidades e desafios pessoais".

Outro aspecto relevante da Educação 4.0 para os alunos de escolas públicas é o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de pensamento crítico, fundamentais para o contexto contemporâneo. Em muitas dessas escolas, a introdução de projetos colaborativos e o uso de tecnologias interativas têm permitido o desenvolvimento de competências como comunicação e trabalho em equipe, essenciais para o mercado de trabalho atual. De acordo com Almeida (2021, p. 19), "a incorporação dessas competências no currículo escolar é um passo importante para preparar os alunos para a vida adulta e para o mundo do trabalho".

Entretanto, a desigualdade no acesso a essas novas tecnologias nas escolas públicas ainda representa um obstáculo significativo. Em muitas regiões, a falta de acesso a equipamentos adequados e de conectividade cria uma lacuna entre os alunos que possuem essas facilidades e os que não as têm. Segundo Gonçalves e Pereira (2023, p. 21), "a exclusão digital nas escolas públicas aprofunda as desigualdades educacionais, uma vez que os estudantes sem acesso às tecnologias estão em desvantagem em relação aos que têm esse privilégio". Superar essa disparidade é essencial para que a Educação 4.0 possa ser plenamente inclusiva.

Por fim, a Educação 4.0 apresenta um potencial transformador para as escolas públicas, promovendo um aprendizado mais engajante e personalizado. No entanto, para que isso se torne realidade, é necessário enfrentar os desafios estruturais e garantir políticas públicas que incluam investimentos em infraestrutura e formação docente. Como destaca Sousa (2022, p. 19), "a Educação 4.0 não é apenas uma questão de tecnologia, mas de equidade e acesso; é essencial que todos os alunos tenham as mesmas oportunidades para desenvolverem suas competências e habilidades para o futuro".

2.2 LITERATURA 4.0? O USO DAS NTDICS NA LITERATURA

A literatura, na era tecnológica, permanece uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento humano, cultural e crítico. Apesar da popularização de novas tecnologias e formas de entretenimento digital, a leitura de obras literárias continua sendo um recurso valioso para a formação integral dos indivíduos. Segundo Lima (2021), "a literatura oferece uma experiência insubstituível, que vai além do simples ato de ler, estimulando a imaginação e promovendo o autoconhecimento". Essa experiência permite que os leitores mergulhem em realidades distintas e expandam suas perspectivas de mundo, desenvolvendo empatia e compreensão do outro.

Além disso, a literatura desempenha um papel crucial no desenvolvimento das habilidades linguísticas e cognitivas, especialmente em um contexto onde o consumo de informações rápidas e fragmentadas é predominante. Ao explorar textos literários mais longos e complexos, os leitores exercitam sua capacidade de concentração, memória e análise crítica, habilidades que são essenciais na sociedade atual. Santos e Oliveira (2022) apontam que "a literatura exige um tempo de dedicação que a maioria das mídias digitais não exige, o que ajuda a cultivar habilidades que são fundamentais para o pensamento profundo e a resolução de problemas".

Na era tecnológica, a literatura também funciona como um contraponto à cultura da superficialidade e da informação instantânea. Em uma sociedade marcada pelo excesso de informações, a leitura de obras literárias promove uma desaceleração que

permite reflexões mais profundas e o desenvolvimento de uma visão crítica sobre o mundo. Como ressalta Pereira (2023), “a literatura atua como um refúgio contra a fugacidade da era digital, oferecendo um espaço para a contemplação e o aprofundamento de temas complexos e duradouros”. Nesse sentido, os livros tornam-se uma forma de resistência contra o consumo acelerado de conteúdos, estimulando uma apreciação mais cuidadosa e detalhada.

Outro aspecto importante é que a literatura mantém seu poder de proporcionar experiências culturais e emocionais universais, independentemente das inovações tecnológicas. Ler literatura não apenas amplia o vocabulário e o repertório cultural dos indivíduos, mas também proporciona acesso a diversas culturas, períodos históricos e realidades sociais, enriquecendo o entendimento sobre a diversidade humana. Segundo Almeida (2021, p. 12), “a literatura é um meio de preservação da memória coletiva e de transmissão de valores culturais, funcionando como um elo entre diferentes gerações”. Através dela, o leitor se conecta com a humanidade e com o conhecimento acumulado ao longo dos séculos.

Finalmente, na era tecnológica, a literatura e a tecnologia podem coexistir e até se complementar. O uso de e-books e plataformas digitais de leitura, por exemplo, facilita o acesso a obras literárias, ampliando o alcance da literatura a novos públicos. Como coloca Rodrigues (2022, p. 41), “as tecnologias, quando bem utilizadas, podem atuar como aliadas da literatura, democratizando o acesso aos livros e incentivando novos leitores”.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste estudo foi dividida em duas etapas principais, visando explorar as habilidades literárias e tecnológicas dos estudantes dos primeiros anos do Ensino Médio Técnico. Em primeiro lugar, foram realizadas seis aulas de 45 minutos cada, dedicadas à leitura e análise dos contos de Horacio Quiroga, incluindo as obras *Los cuentos de amor, de locura y de muerte* e *Los cuentos de la selva*. Esta etapa teve como objetivo introduzir os alunos à literatura do autor e incentivar a compreensão crítica dos elementos narrativos, como personagens, enredo e ambiente. De acordo com Vygotsky (1998, p.32), a leitura e análise de textos literários promovem o desenvolvimento cognitivo, permitindo aos estudantes "reconhecer e interpretar as nuances culturais e psicológicas de cada obra".

A segunda etapa do presente trabalho envolveu a adaptação dos contos lidos em histórias em quadrinhos digitais, utilizando a plataforma Canva como ferramenta de criação. Os alunos foram orientados a transpor para o formato gráfico suas interpretações dos contos, aplicando elementos visuais que complementassem o entendimento textual. Essa abordagem dialoga com a proposta de Freire (1987) de promover uma educação dialógica, em que o aluno assume um papel ativo ao criar seu próprio conteúdo, deixando de ser um receptor passivo de informações. Segundo Oliveira e Lopes (2020, p. 34), “as histórias em quadrinhos são ferramentas poderosas para auxiliar na compreensão de narrativas, pois combinam elementos visuais e textuais que tornam o conteúdo mais palatável”.

Durante a criação das histórias em quadrinhos, os alunos foram incentivados a explorar tanto a linguagem visual quanto a estética narrativa, integrando imagem e tex-

to para expressar as interpretações pessoais dos contos de Quiroga. O uso do Canva facilitou essa tarefa, pois, segundo Moran (2015, p.28), a integração de recursos digitais "abre novas portas para o desenvolvimento de habilidades e competências, muitas vezes inacessíveis por métodos tradicionais". A plataforma digital proporcionou uma experiência interativa, permitindo que os estudantes experimentassem com design e layout enquanto representavam o conteúdo literário.

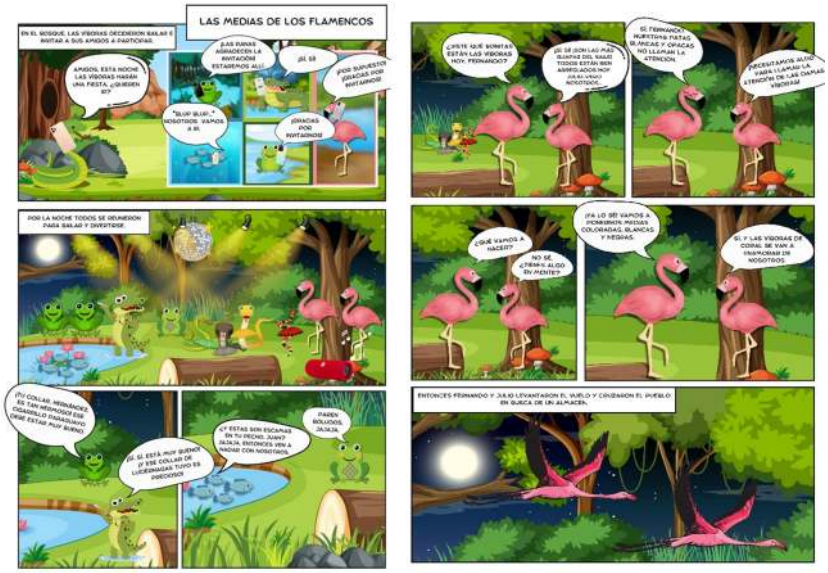
Essa metodologia também buscou desenvolver competências digitais e habilidades visuais entre os estudantes, preparando-os para o contexto da Educação 4.0. Prensky (2001) destaca que as novas gerações são "nativos digitais" que aprendem e pensam visualmente, característica explorada neste projeto por meio da criação de histórias em quadrinhos. Essa atividade permitiu que os alunos desenvolvessem tanto o pensamento crítico quanto a criatividade, refletindo sobre as narrativas literárias e adaptando-as em um formato visual. Dessa forma, a metodologia adotada promoveu uma educação ativa e engajadora, centrada na personalização e na experiência prática dos alunos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para a análise dos dados, levamos em consideração a produção realizada pelos alunos das histórias em quadrinhos destacando, nesse primeiro momento, o conto *Las medias de los Flamincos*, conforme (Figura 1), de Horacio Quiroga, que narra uma história divertida e moralizante sobre a vaidade e o desejo de aceitação. No conto, os flamingos, desejando atrair a atenção das cobras em uma festa no bosque, sentem-se frustrados por não terem a mesma elegância que elas. Para chamar a atenção, decidem usar meias coloridas — vermelhas, brancas e pretas. Para consegui-las, vão até uma loja de um tatu, que, desconfiado, lhes dá meias de pele de cobra.

Na festa, as cobras logo percebem a farsa e, furiosas, atacam os flamingos, que fogem desesperados para a beira do rio. Lá, ficam com as patas feridas e vermelhas devido às mordidas das cobras. Desde então, os flamingos mantêm suas patas na água para aliviar a dor. Esse conto ilustra as consequências de agir de forma superficial e destaca os perigos da inveja e da busca por atenção a qualquer custo

Figura 1 – História de Las medias de los Flamincos



Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Nesse viés, percebemos a adaptação criativa do conto, feita em formato de história em quadrinhos, pois, na primeira página, os alunos capturaram bem o enredo inicial, onde os animais do bosque decidem organizar uma festa, incluindo a interação entre as rãs, cobras e flamingos, o que demonstra uma compreensão básica da história. A partir desse cenário inicial, a narrativa visual trabalha para ilustrar os sentimentos de ciúme e desejo dos flamingos em relação às cobras, que são apresentadas como o centro das atenções.

Os alunos usaram elementos visuais como expressões faciais e gestos dos personagens para representar as emoções, o que enriquece a interpretação do conto. Esse recurso é eficaz na transmissão de sentimentos de inveja e insegurança dos flamingos, que discutem a necessidade de mudar sua aparência para conquistar a atenção das cobras. Esse aspecto reforça a ideia de que, conforme apontado por Oliveira e Lopes (2020), "as histórias em quadrinhos são ferramentas poderosas para auxiliar na compreensão de narrativas, pois combinam elementos visuais e textuais que tornam o conteúdo mais palatável".

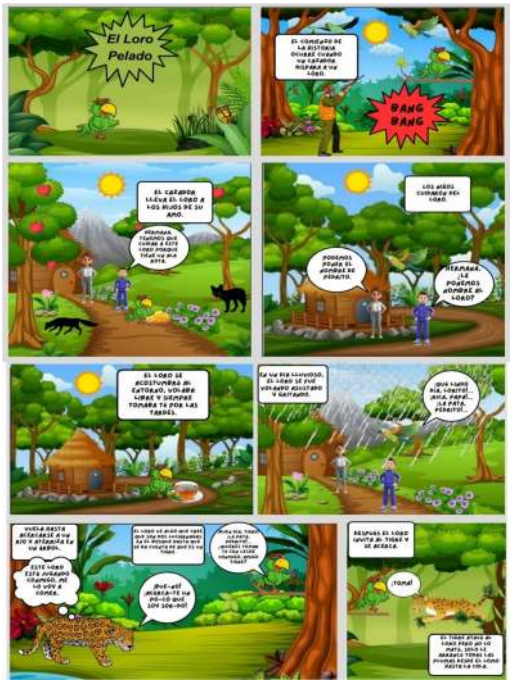
A escolha de cores e a inserção de balões de fala são eficazes na construção do enredo e facilitam o acompanhamento da história. Os balões destacam o diálogo entre os personagens e proporcionam uma interpretação lúdica, preservando o humor original do conto de Quiroga. A decisão de os flamingos colocarem meias coloridas — vermelhas, brancas e pretas — para chamar atenção das cobras é retratada de forma visualmente clara, mantendo a fidelidade ao texto original e ajudando os leitores a entenderem os aspectos culturais e simbólicos do conto.

Por fim, a adaptação da narrativa para o formato digital através do Canva demonstra um uso competente das ferramentas tecnológicas para fins educacionais, alinhando-se ao conceito de Educação 4.0. Os alunos não apenas demonstraram uma compreensão profunda do texto literário, mas também desenvolveram habilidades em design digital, narrativa visual e organização textual. Essa atividade exemplifica como a integração de recursos digitais pode transformar a literatura em uma experiência mais dinâmica e interativa para os estudantes.

A continuação, vamos analisar o conto *El loro pelado,* (Figura 2), que narra a história de um papagaio que vive em uma fazenda na selva e se torna o animal de estimação querido de um menino chamado Juan. O papagaio é alegre e falante, trazendo alegria para a família e acompanhando o menino em suas atividades. No entanto, um dia, ele é atacado por um jaguar, que o fere gravemente, arrancando-lhe muitas penas.

Mesmo machucado, o papagaio sobrevive ao ataque e, determinado, guarda rancor do jaguar. Quando se recupera, o papagaio aprende a imitar o som do rifle que o fazendeiro usa para espantar os predadores. Em uma reviravolta final, ao ouvir o barulho, o jaguar se assusta, acreditando que o fazendeiro está por perto, e foge, deixando o papagaio em paz. A história explora temas de resiliência, vingança e astúcia, mostrando como o pequeno papagaio, apesar de sua fragilidade, encontra uma maneira inteligente de se proteger.

Figura 2 – História de El loro pelado



Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

A adaptação em quadrinhos do conto *El loro pelado de* Horacio Quiroga apresenta a narrativa de forma visual, facilitando o entendimento da história e destacando seus momentos centrais. O enredo se desenvolve com o papagaio sendo adotado por uma família após ser resgatado de um ataque na floresta. A criação dos quadrinhos permite que os leitores acompanhem as emoções do papagaio e das crianças que cuidam dele, o que ajuda a fortalecer a conexão com os personagens.

Ao longo da história, a adaptação em quadrinhos enfatiza o caráter resiliente do papagaio, que aprende a lidar com os perigos da selva, especialmente ao confrontar o tigre. A representação visual do papagaio interagindo com o tigre, enquanto usa sua inteligência e esperteza para enganá-lo, evidencia o tema da astúcia sobre a força bruta. Esse tipo de adaptação permite que os leitores observem de perto as expressões e reações dos animais, reforçando a tensão e o humor presentes na história original.

Além disso, o uso de onomatopeias, como o “Bang Bang” do rifle, intensifica a imersão dos leitores, proporcionando uma experiência mais dinâmica. A presença des-

ses elementos visuais e sonoros aproxima o público jovem do texto literário, tornando a leitura mais acessível e envolvente. Ao retratar a vingança do papagaio de forma cômica, o quadrinho também reforça a moral da história sobre a importância de aprender com as dificuldades e enfrentar os desafios de maneira inteligente.

Por fim, essa adaptação visual exemplifica como os quadrinhos podem ser ferramentas eficazes para explorar narrativas literárias, especialmente em ambientes educacionais. Ao transformar o conto em uma história visual, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades de interpretação textual e narrativa visual, alinhadas ao que Freire descreve como uma "educação dialógica", na qual o aluno participa ativamente do processo de aprendizagem.

No conto *La miel silvestre* (Figura 3), que narra a história de Benincasa, um homem pacato e estudioso que visita o campo em busca de descanso e aventura. Fascinado pela natureza, ele decide explorar a selva por conta própria, contra os conselhos de seu primo, que o havia alertado sobre os perigos da região.

Durante sua caminhada, Benincasa encontra uma colmeia e, atraído pelo desejo de experimentar o sabor exótico do mel silvestre, decide prová-lo. No entanto, o mel contém substâncias tóxicas que provocam uma paralisia progressiva em seu corpo. Incapaz de se mover e pedir ajuda, Benincasa se torna vulnerável e é atacado por formigas carnívoras que o devoram lentamente.

A história aborda temas como a curiosidade humana e as consequências da imprudência ao desafiar a natureza. Quiroga utiliza o realismo cruel e a fatalidade para ilustrar como o desrespeito ao ambiente selvagem pode levar a consequências trágicas.

Figura 3 – História de La miel silvestre



Fonte: Elaborado pelos próprios autores.

Essa adaptação, em formato de história em quadrinhos, ilustra bem a trajetória de Benincasa ao se aventurar na selva em busca de novas experiências. A estrutura narrativa visual permite ao leitor observar as emoções e as reações do personagem em cada etapa da história: desde a curiosidade inicial até o desespero final.

Nesse viés, a adaptação visual ajuda a enfatizar o tema central do conto: a natureza pode ser bela, mas também é implacável e perigosa para aqueles que a subestimam. A trajetória de Benincasa serve como um alerta sobre os perigos de se aventurar sem conhecimento e respeito pela selva. Esse formato também facilita a compreensão do enredo, especialmente para leitores jovens, mantendo a essência da história original e sua lição.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho, observamos que as tecnologias digitais podem oferecer novas oportunidades pedagógicas e, nesse sentido, as plataformas interativas, como o Canva, permitem que os estudantes criem suas próprias histórias, explorando tanto a linguagem visual quanto a textual. Esse processo não apenas promove a compreensão dos contos de Horacio Quiroga, mas também estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como criatividade, pensamento crítico e domínio tecnológico.

A adaptação de contos literários para o formato de quadrinhos digitais demonstra a possibilidade de transformar a experiência de leitura em algo mais dinâmico e envolvente. Ao criar suas interpretações visuais das narrativas, os estudantes deixam de ser meros receptores de conteúdo e passam a ser produtores, uma abordagem alinhada com a proposta de uma educação dialógica, defendida por Paulo Freire. Esse modelo de ensino valoriza a participação ativa do aluno, permitindo-lhe se expressar de maneira autêntica e desenvolver um entendimento mais profundo do texto literário.

Além disso, a implementação da Educação 4.0 nas escolas públicas, embora desafiante, revela-se uma estratégia promissora para tornar o ensino mais inclusivo e personalizado. A tecnologia pode ser uma aliada valiosa para enfrentar as desigualdades educacionais, oferecendo recursos que adaptam o aprendizado às necessidades individuais dos alunos. Contudo, a carência de infraestrutura e formação docente ainda limita a aplicabilidade dessas ferramentas em diversas regiões, evidenciando a necessidade de investimentos e políticas públicas que garantam o acesso universal às tecnologias educacionais.

Portanto, o uso de histórias em quadrinhos digitais e das novas tecnologias na educação aponta para uma transformação no processo de ensino-aprendizagem, que valoriza a autonomia, a expressão criativa e a interação com o conteúdo de forma prática. Esse caminho, quando adotado de maneira consciente e inclusiva, contribui para a formação de cidadãos mais críticos e preparados para os desafios contemporâneos, promovendo uma educação mais relevante e significativa para os jovens.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, João. A importância das habilidades socioemocionais na Educação 4.0. **Revista de Educação**, v. 12, n. 3, p. 19, 2021.

BARTHES, Roland**. A aventura semiológica**. Lisboa: Edições 70, 1977.

COSTA, Fernanda. A personalização do ensino nas escolas públicas. **Educação e Sociedade**, v. 28, n. 5, p. 20, 2022.

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

GONÇALVES, Carlos; PEREIRA, Maria. A exclusão digital nas escolas públicas. **Revista Brasileira de Educação,** v. 45, n. 2, p. 21, 2023.

LIMA, Ana. Literatura e o autoconhecimento. **Cadernos de Literatura**, v. 5, p. 12, 2021.

MARTINS, José. A infraestrutura tecnológica nas escolas públicas. **Revista de Políticas Educacionais**, v. 15, n. 1, p. 21, 2021.

MORAN, José Manuel. Educação, inovação e tecnologias. **Educação e Pesquisa**, v. 41, n. 4, p. 28, 2015.

OLIVEIRA, Pedro; LOPES, Rita. Histórias em quadrinhos na educação. **Revista de Educação**, v. 33, n. 2, p. 23-34, 2020.

OLIVEIRA, Lucas; SILVA, Helena. Educação 4.0 e o futuro do aprendizado. **Revista Brasileira de Tecnologia Educacional**, v. 20, n. 3, p. 32, 2022.

PEREIRA, Beatriz. A literatura como refúgio na era digital. **Literatura e Sociedade**, v. 7, p. 15, 2023.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives**, Digital Immigrants. On the Horizon, v. 9, n. 5, 2001.

RODRIGUES, Paula. A democratização da literatura digital. **Revista de Estudos Literários**, v. 8, n. 2, p. 41, 2022.

SANTOS, Marcelo; OLIVEIRA, Karla. Literatura na era tecnológica. **Cadernos de Estudos Literários**, v. 7, n. 1, p. 25, 2022.

SOUSA, Maria. Educação 4.0: tecnologia e equidade. **Revista de Políticas Públicas**, v. 10, n. 1, p. 19, 2022.

SANTOS, Ricardo; RIBEIRO, Cláudia. Capacitação docente e o uso de tecnologias digitais. **Revista de Educação Contemporânea**, v. 6, n. 2, p. 29, 2023.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.