

TRAJETÓRIAS QUE SE ENCONTRAM: EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS EM HQ NA PEDAGOGIA EAD

Ana Carolina Nogueira Sampaio Paesano¹
Ana Emanuely de Souza Ferreira²
Taciana Mirna Sambrano³
Ana Carolina Aparecida Matos Alves⁴
Suammy Priscila Rodrigues Leite Cordeiro⁵

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência formativa vivenciada por estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia, ofertado na modalidade de Educação a Distância (EaD) pelo Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), no âmbito do Programa Universidade Aberta do Brasil (UAB). As alunas, participantes do Programa de Incentivo à Docência (PID), desenvolveram uma autobiografia em formato de História em Quadrinhos (HQ), proposta na disciplina *Introdução à EaD e ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem*. O trabalho teve como objetivo integrar dimensões pessoais e profissionais na formação docente inicial, articulando tecnologias digitais e metodologias ativas. A experiência foi desenvolvida na plataforma Canva, com apoio de recursos digitais e ferramentas de Inteligência Artificial, como o ChatGPT, para elaboração textual e aprimoramento da narrativa. A atividade permitiu uma reflexão sobre a trajetória pessoal e acadêmica das estudantes, promovendo o protagonismo, a autonomia e a criatividade na construção do conhecimento. A metodologia adotada foi qualitativa e descritiva, com base em uma abordagem experiencial e reflexiva. A análise revelou que o uso de HQs em ambientes de EaD favorece a expressão subjetiva e o desenvolvimento de competências pedagógicas mediadas por tecnologias. O artigo discute as contribuições da proposta para a formação docente e reforça a relevância das práticas formativas inovadoras na contemporaneidade.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Formação de Professores. Mídias Digitais. Metodologias Ativas. Educação a Distância.

INTRODUÇÃO

A formação de professores na contemporaneidade enfrenta desafios que ultrapassam os limites da sala de aula tradicional, exigindo práticas pedagógicas que dialoguem com a cultura digital e com as novas demandas da sociedade do conhecimento. Nesse cenário, a Educação a

¹Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva. E-mail: carolina.paesano@estudante.ifmt.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT Campus Várzea Grande. E-mail: ana.emanuely@estudante.ifmt.edu.br

³ Doutora em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). E-mail: taciana.sambrano@ufmt.br

⁴ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UAB, IFMT campus Cuiabá Cel. Octayde Jorge da Silva. E-mail: ana.matos@estudante.ifmt.edu.br

⁵ Professora orientadora. Doutora em Educação pela Universidade de Lisboa (Portugal), Docente do IFMT. E-mail: suammy.cordeiro@ifmt.edu.br

Distância (EaD) consolida-se como modalidade estratégica para democratizar o acesso à educação superior, promovendo oportunidades de aprendizagem autônoma, interativa e colaborativa (KENSKI, 2012).

No curso de Licenciatura em Pedagogia, ofertado pelo Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) por meio do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB), as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) desempenham papel central na mediação entre professores, tutores e estudantes. De acordo com Moran (2015), a educação online deve ir além da simples transmissão de conteúdos, transformando-se em um espaço de experiências criativas e formativas, no qual o estudante é sujeito ativo e protagonista do próprio processo de aprendizagem.

Ao longo das últimas décadas, a EaD evoluiu de um modelo instrucional e transmissivo para uma proposta dialógica e centrada na autoria. Behrens (2018) ressalta que práticas pedagógicas inovadoras precisam articular teoria e prática, estimulando o pensamento crítico e a autonomia intelectual. Essa perspectiva exige do professor competências didático-tecnológicas e sensibilidade para planejar experiências formativas que integrem as dimensões cognitiva, estética e afetiva.

Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo relatar e analisar uma experiência formativa desenvolvida na disciplina *Introdução à EaD e ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem*, na qual estudantes ingressantes do curso de Pedagogia produziram uma autobiografia em formato de História em Quadrinhos (HQ), utilizando a plataforma digital Canva. A proposta buscou articular metodologias ativas, recursos tecnológicos e ferramentas de Inteligência Artificial (IA), como o ChatGPT, a fim de potencializar a autoria, a criatividade e a reflexão sobre a trajetória pessoal e profissional das estudantes.

As HQs constituem uma linguagem híbrida e expressiva que combina imagem e texto, favorecendo múltiplas leituras e formas de representação. Para Rama e Vergueiro (2011), as histórias em quadrinhos são instrumentos pedagógicos que estimulam a imaginação, a criatividade e a leitura crítica, além de aproximar o conteúdo escolar do universo cultural dos estudantes. Quando utilizadas em contextos formativos, as HQs tornam-se ferramentas de mediação simbólica, capazes de promover a autoria e o pensamento narrativo, articulando emoção, estética e conhecimento.

Nóvoa (2009) compreende a formação docente como um processo contínuo e identitário, construído na relação entre experiência e reflexão. De forma complementar, Josso (2004) e Passeggi (2010) defendem que as narrativas autobiográficas são práticas formativas que permitem ao sujeito revisitar sua trajetória, ressignificar suas experiências e compreender

o sentido de sua escolha profissional. Ao associar a linguagem das HQs às narrativas de formação, cria-se um espaço de aprendizagem em que o estudante pode expressar-se de modo criativo, crítico e sensível.

A inserção da Inteligência Artificial na educação, por sua vez, amplia as possibilidades de criação e mediação pedagógica. Conforme Teixeira Júnior (2025), a IA pode apoiar o trabalho docente, oferecendo recursos para a elaboração de textos, roteiros e materiais visuais, desde que utilizada de forma ética e orientada à personalização da aprendizagem. O uso de ferramentas como o ChatGPT, nesse contexto, não substitui a ação pedagógica, mas a potencializa, ao favorecer a experimentação, a autoria e a autonomia do estudante.

Dessa forma, a proposta de produção de autobiografias em HQ no contexto da EaD representa a convergência entre tecnologia, arte e formação docente. Tardif (2002) reforça que o saber do professor é plural e se constitui na prática, nas interações e na experiência compartilhada. Assim, as metodologias ativas, aliadas às TDIC e à IA, podem transformar o processo formativo em um espaço de autoria e pertencimento, reafirmando a docência como prática humana, ética e inovadora, voltada à construção de sentidos e à valorização da diversidade das trajetórias docentes.

METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo, de natureza descritiva e exploratória, fundamentado em uma experiência pedagógica desenvolvida com estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia, ofertado na modalidade de Educação a Distância (EaD) pelo Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), no âmbito do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB). A abordagem qualitativa foi escolhida por possibilitar a compreensão dos fenômenos educacionais a partir das percepções, sentidos e significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos (Lüdke; André, 1986; Minayo, 2001).

Segundo Flick (2009), a pesquisa qualitativa busca compreender processos e interações em seus contextos naturais, privilegiando a interpretação em vez da mensuração. Assim, esta investigação centra-se na análise da experiência vivida, buscando compreender como a integração entre tecnologia, arte e reflexão autobiográfica pode contribuir para a formação inicial de professores no contexto da EaD.

A experiência ocorreu no primeiro semestre do curso, dentro da disciplina *Introdução à EaD e ao Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem*, sob a orientação da professora-tutora responsável pela turma. A proposta consistiu na elaboração de uma autobiografia acadêmica

em formato de História em Quadrinhos (HQ), abordando o tema “**Educação, Formação Profissional e Acadêmica**”, com o objetivo de promover uma reflexão crítica sobre a trajetória pessoal e formativa das estudantes e de estimular o protagonismo discente no ambiente virtual. O processo metodológico foi organizado em quatro etapas principais:

1. **Planejamento e reflexão inicial:** as estudantes foram convidadas a revisitar suas histórias de vida, identificando experiências marcantes de sua formação pessoal, profissional e acadêmica. Nesse momento, a tutoria propôs uma roda de conversa virtual sobre identidade docente e narrativa autobiográfica, inspirada nos estudos de Josso (2004) e Passeggi (2010), que defendem a importância da escrita de si como prática formativa e emancipadora.
2. **Exploração tecnológica:** foi realizada a ambientação das alunas no Canva, plataforma de design gráfico acessível e intuitiva, que permite criar HQs por meio da combinação de elementos visuais e textuais. A tutoria apresentou tutoriais e orientações sobre o uso de recursos de diagramação, balões de fala, cores e expressões, enfatizando o potencial criativo e comunicativo dessa linguagem (Rama; Vergueiro, 2011).
3. **Produção e revisão da HQ:** as estudantes construíram suas narrativas visuais, integrando texto, imagem, emoção e reflexão. O processo de criação foi mediado pelo uso de ferramentas de Inteligência Artificial, como o ChatGPT, para apoio à elaboração textual, revisão de coerência e ampliação de vocabulário. Segundo Teixeira Júnior (2025), o uso pedagógico da IA, quando orientado criticamente, pode favorecer a autonomia, a autoria e a aprendizagem criativa, transformando a tecnologia em instrumento de expressão e não de substituição do pensamento humano.
4. **Socialização e reflexão coletiva:** as HQs finalizadas foram compartilhadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), em fórum de discussão coletiva. Cada participante apresentou sua produção e compartilhou percepções sobre o processo de criação, permitindo um diálogo formativo mediado pela tutora. Essa etapa configurou-se como espaço de socialização de saberes, em consonância com a perspectiva colaborativa da EaD defendida por Moran (2015) e Behrens (2018).

A escolha da HQ como recurso metodológico fundamentou-se na concepção de Valente (1999), para quem as tecnologias digitais devem ser entendidas como mediadoras do conhecimento e não apenas como ferramentas de apoio. De modo semelhante, Mitre et al. (2008) apontam que as metodologias ativas valorizam a participação do estudante como sujeito de sua aprendizagem, promovendo engajamento, reflexão e aprendizagem significativa.

A proposta pedagógica aqui descrita também dialoga com Kenski (2012), ao compreender que o uso das tecnologias na educação requer uma abordagem crítica, criativa e

ética, capaz de integrar as dimensões técnica e humana da docência. Ao utilizar o Canva e o ChatGPT, as estudantes puderam explorar múltiplas linguagens e expressar-se por meio de diferentes modos de representação, unindo texto, imagem e narrativa, o que reforça o potencial inclusivo e expressivo das TDIC no processo de formação docente.

Por fim, a metodologia adotada não se limitou à execução de uma atividade tecnológica, mas configurou-se como um exercício reflexivo de autoconhecimento e autoria. Como defende Freire (1996), ensinar exige curiosidade, sensibilidade e compromisso com a transformação do sujeito e do mundo. Assim, ao revisitar suas trajetórias e representá-las por meio das HQs, as estudantes não apenas aprenderam sobre si mesmas, mas também reconstruíram sentidos para a docência em diálogo com a arte, a tecnologia e a emoção.

REFERENCIAL TEÓRICO

A formação de professores é um processo dinâmico e contínuo que ultrapassa a aquisição de conteúdos teóricos, envolvendo também a reflexão crítica, o autoconhecimento e o compromisso ético com a transformação social. Segundo Nóvoa (1992), a formação docente deve ser compreendida como um processo de reconstrução permanente, em que o educador reelabora suas experiências, valores e práticas, transformando-as em saberes profissionais. Essa visão rompe com modelos de formação meramente técnicos e valoriza o professor como sujeito de sua própria história e de seu percurso formativo.

Nesse mesmo sentido, Tardif (2014) considera que o saber docente é composto por um conjunto de conhecimentos plurais e complementares — científicos, pedagógicos, curriculares e experienciais — que se articulam na prática cotidiana. Esses saberes não são estanques, mas se transformam a partir do diálogo entre o vivido e o aprendido, entre a teoria e a ação. Essa compreensão da docência como prática reflexiva fundamenta o trabalho aqui descrito, no qual as estudantes foram convidadas a revisitar suas histórias e a transformá-las em narrativas visuais por meio da linguagem das histórias em quadrinhos (HQ).

Além da dimensão reflexiva e experiencial da docência, é fundamental compreender que a formação de professores precisa incorporar o compromisso ético e inclusivo com a diversidade humana. Cordeiro (2021) ressalta que a formação docente para a inclusão exige o reconhecimento das diferenças como parte constitutiva do processo educativo, e não como exceção. Isso implica desenvolver práticas pedagógicas sensíveis às singularidades dos estudantes, baseadas em empatia, criatividade e responsabilidade social. Nessa perspectiva, a formação inicial, como a relatada neste estudo, representa uma oportunidade para que os futuros

professores desenvolvam competências pedagógicas voltadas à equidade e à valorização das múltiplas formas de aprender.

A autobiografia, nesse contexto, emerge como instrumento formativo e metodológico de grande relevância. Para Josso (2004), o ato de narrar a própria trajetória permite ao sujeito compreender as experiências formadoras que o constituem, favorecendo o desenvolvimento da consciência crítica e identitária. Do mesmo modo, Passeggi (2010) reforça que a escrita (ou, neste caso, a representação visual) de si é uma prática reflexiva que articula o vivido, o pensado e o sentido da experiência. Assim, a elaboração da HQ autobiográfica possibilitou às participantes resgatar lembranças, reconhecer desafios e celebrar conquistas, transformando suas trajetórias pessoais em material pedagógico.

Essa proposta dialoga diretamente com o pensamento freireano, que compreende a educação como prática de liberdade e ato de criação. Para Freire (1996), ensinar é um exercício de escuta e diálogo, no qual o educador e o educando aprendem juntos, compartilhando significados e construindo novos sentidos para o mundo. A criação da HQ, nesse contexto, representa mais do que uma atividade estética: trata-se de uma experiência de expressão e emancipação, que permite ao sujeito tornar-se autor da própria narrativa, reconhecendo-se como ser histórico e inacabado.

Ao associar a dimensão autobiográfica à linguagem das HQs, a prática analisada insere-se no campo das metodologias ativas, valorizando a aprendizagem experiencial, criativa e colaborativa. Segundo Behrens (2018), as metodologias inovadoras propõem uma reorganização das relações entre professor, estudante e conhecimento, priorizando a ação e a autoria do sujeito. Essa perspectiva converge com a proposta de Libâneo (2013), que defende uma pedagogia que articule o conhecimento científico com a formação humana e social, entendendo a escola como espaço de humanização, diálogo e emancipação.

A opção pela linguagem das HQs justifica-se por seu potencial de integrar texto, imagem e emoção em uma narrativa única e envolvente. De acordo com Rama e Vergueiro (2011), as histórias em quadrinhos constituem uma forma híbrida de comunicação que favorece a leitura crítica e o desenvolvimento do pensamento visual, ampliando as possibilidades de expressão e compreensão dos conteúdos. Para os autores, o uso pedagógico das HQs não se limita ao entretenimento, mas pode promover processos significativos de ensino-aprendizagem, especialmente quando associado à produção autoral dos estudantes.

Nesse sentido, a elaboração de autobiografias em HQ permitiu às estudantes explorar novas formas de representação simbólica, traduzindo experiências pessoais e acadêmicas em linguagem visual. Essa prática favorece o desenvolvimento de competências fundamentais à

docência contemporânea, como a comunicação multimodal, a sensibilidade estética e a capacidade de utilizar recursos tecnológicos de forma criativa e intencional.

Kenski (2012) destaca que a inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na educação não deve restringir-se à modernização dos meios, mas à transformação das práticas pedagógicas. Para a autora, o professor precisa assumir uma postura investigativa e criadora, capaz de integrar tecnologia e pedagogia em um mesmo ato educativo. A EaD, por sua natureza mediada, torna-se um terreno fértil para essas experiências, pois promove o uso intencional de recursos digitais como instrumentos de interação e produção de conhecimento.

Além disso, a Inteligência Artificial (IA) desponta como uma nova aliada no processo formativo. De acordo com Teixeira Júnior (2025), a IA na educação pode ser compreendida como tecnologia de apoio ao pensamento humano, potencializando a personalização da aprendizagem e a autoria docente. Ferramentas como o ChatGPT e o Copilot, quando utilizadas com criticidade e propósito pedagógico, permitem que o educador explore novas possibilidades de criação, planejamento e mediação, sem abdicar de sua função reflexiva e ética.

Moran (2015) reforça que a educação mediada por tecnologias precisa ser humanizada, mantendo o foco nas relações e na construção coletiva de saberes. Assim, o uso da IA, da EaD e das HQs em contextos formativos deve sempre preservar o protagonismo humano e o diálogo como princípios norteadores. Quando esses recursos são articulados, a aprendizagem torna-se mais significativa, pois une razão e emoção, técnica e sensibilidade, teoria e prática.

Desse modo, a formação docente mediada por tecnologias — especialmente quando orientada por metodologias ativas e narrativas de si — configura-se como uma oportunidade para o desenvolvimento integral do educador. Ao revisitar sua trajetória e transformá-la em linguagem artística e digital, o futuro professor vivencia uma experiência estética e reflexiva que contribui para consolidar sua identidade profissional.

Assim, a proposta de produção de HQs autobiográficas, associada ao uso ético e criativo da Inteligência Artificial, não apenas estimula o desenvolvimento de competências digitais e comunicativas, mas reafirma o papel da formação docente como espaço de autoria, sensibilidade e transformação. A educação, nesse horizonte, deixa de ser mera transmissão de conteúdos para tornar-se um processo de criação coletiva, diálogo e emancipação, no qual cada história de vida é também uma história de aprendizado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados dessa experiência formativa indicam que a produção da HQ autobiográfica contribuiu de forma significativa para o fortalecimento da autonomia, da criatividade e da reflexão crítica das estudantes de Pedagogia. No início, observou-se certa resistência em relação ao uso das ferramentas digitais, especialmente entre aquelas com menor familiaridade com recursos tecnológicos. Essa insegurança inicial é compreensível em contextos de formação docente, nos quais o domínio das TDIC ainda é um desafio (KENSKI, 2012). Contudo, à medida que as estudantes exploravam a plataforma Canva e interagiam com recursos de apoio, como tutoriais, fóruns e o ChatGPT, houve um visível avanço na autoconfiança, na autoria e na expressividade narrativa.

A análise das HQs revelou representações sensíveis e simbólicas sobre o processo de formação docente. As histórias abordaram temas como superação, afetividade, valorização da família, desafios enfrentados na trajetória acadêmica e a busca pela realização profissional. A linguagem visual e textual das produções permitiu evidenciar como as estudantes percebem a docência: não apenas como profissão, mas como projeto de vida. Essa dimensão identitária da formação é destacada por Nóvoa (2009), ao afirmar que ser professor é um processo de construção permanente de si, no qual a experiência vivida é fonte de aprendizado e transformação.

Além disso, a atividade promoveu o desenvolvimento de competências fundamentais para a docência contemporânea, como a capacidade de comunicação multimodal, a criatividade estética e o domínio de ferramentas digitais. Behrens (2018) ressalta que a integração entre arte, tecnologia e educação contribui para uma formação mais humana, crítica e sensível, na qual o aprender está vinculado à emoção e à imaginação. As estudantes relataram que, ao construir suas HQs, conseguiram expressar sentimentos e reflexões que dificilmente seriam comunicados apenas por meio de textos dissertativos.

O uso da Inteligência Artificial, especialmente por meio do ChatGPT, também se mostrou um recurso de apoio relevante no processo criativo. As estudantes utilizaram a ferramenta para revisar trechos de texto, ampliar vocabulário e estruturar diálogos entre personagens. Essa interação, mediada pelo olhar docente, foi conduzida de forma ética e orientada, reforçando a perspectiva de Teixeira Júnior (2025), que defende a IA como tecnologia de apoio ao pensamento humano, e não como substituta da criatividade e da criticidade. Ao aplicar a IA de modo intencional, as participantes vivenciaram um processo de aprendizagem autônoma e colaborativa, alinhado à pedagogia ativa defendida por Moran (2015).

A reflexão coletiva, realizada no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), evidenciou que a socialização das HQs foi um momento de grande significado. O espaço virtual tornou-se lugar de escuta, acolhimento e empatia, onde as estudantes compartilharam suas histórias e reconheceram semelhanças em seus percursos formativos. Essa dimensão afetiva reforça a concepção freireana de educação como prática dialógica e humanizadora. Para Freire (1996), ensinar e aprender são atos recíprocos que exigem respeito, solidariedade e amorosidade, valores que emergiram nas interações observadas durante a atividade.

Outro aspecto relevante foi o fortalecimento da autoria e da autonomia intelectual. Ao narrar suas trajetórias, as estudantes deixaram de ser receptoras de conteúdo para se tornarem criadoras de conhecimento. Essa mudança de papel está em consonância com Cordeiro (2021), que defende uma formação docente voltada à criatividade e à problematização da realidade, na qual o professor e, neste caso, a futura professora, é autor de suas práticas e sujeito de sua própria formação. A escrita e o desenho das HQs revelaram-se, assim, estratégias de empoderamento e de construção identitária.

Do ponto de vista tecnológico, observou-se que o uso do Canva e do ChatGPT contribuiu para ampliar o repertório digital das participantes, favorecendo o desenvolvimento de competências essenciais à docência no século XXI. Kenski (2012) e Moran (2015) afirmam que o domínio das tecnologias educacionais deve estar associado à capacidade crítica e criativa de utilizá-las em contextos pedagógicos reais. A experiência demonstrou que, mesmo em situações de limitação técnica, é possível transformar ferramentas digitais em instrumentos de autoria, reflexão e aprendizagem significativa.

A atividade também revelou que o processo de criação artística potencializa o engajamento emocional e cognitivo. As HQs apresentaram diversidade de estilos visuais e narrativos, evidenciando como a estética pode servir como ponte entre emoção e conhecimento. Segundo Rossatto (2014), a educação inclusiva e transformadora requer abordagens que unam o sensível e o racional, reconhecendo que o aprendizado se dá em múltiplas dimensões cognitivas, afetivas, sociais e culturais.

As discussões no fórum final mostraram que as estudantes passaram a compreender o papel das tecnologias e das metodologias ativas como aliadas na prática docente, e não como ameaças. Essa mudança de percepção é fundamental para a inovação pedagógica na EaD. Moran (2015) reforça que, quando o aluno assume o protagonismo e participa de forma criativa, o conhecimento deixa de ser imposto e passa a ser construído coletivamente.

Por fim, a experiência confirmou o potencial das HQs como instrumento pedagógico de mediação e reflexão. Rama e Vergueiro (2011) argumentam que essa linguagem híbrida, ao

unir texto e imagem, amplia a possibilidade de compreensão e torna o aprendizado mais acessível e envolvente. Na formação docente, a HQ autobiográfica revelou-se um dispositivo potente para o desenvolvimento da empatia, da escuta e da valorização das experiências humanas, reafirmando a centralidade do sujeito no processo educativo.

Dessa forma, os resultados deste estudo apontam que o uso das HQs, aliado à Inteligência Artificial e às metodologias ativas, constitui um caminho promissor para a formação docente na EaD. Essa articulação entre arte, tecnologia e reflexão contribui não apenas para o desenvolvimento de competências técnicas, mas para a construção de uma identidade docente crítica, sensível e transformadora, uma docência que aprende com as próprias histórias e as reescreve como possibilidade de futuro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste artigo evidencia que a integração entre metodologias ativas e tecnologias digitais na Educação a Distância potencializa a formação docente inicial, especialmente quando o processo educativo é concebido como um espaço de diálogo, autoria e transformação. A criação de HQs autobiográficas revelou-se uma estratégia pedagógica eficaz para promover o protagonismo discente, o pensamento crítico e a reflexão sobre a prática educativa.

O uso do Canva e do ChatGPT, enquanto ferramentas tecnológicas, ampliou as possibilidades de expressão e construção de conhecimento, mostrando que a tecnologia, quando orientada por princípios pedagógicos, pode ser aliada na formação humanizadora. Tal perspectiva confirma as ideias de Kenski (2012), ao destacar que a inserção das tecnologias na educação deve estar a serviço da interação, da criatividade e da formação integral do sujeito, e de Teixeira Júnior (2025), ao defender o uso ético e consciente da Inteligência Artificial como instrumento de mediação do conhecimento.

A vivência proporcionada pela criação das HQs evidenciou que o uso dessa linguagem na EaD vai muito além de um recurso ilustrativo: trata-se de uma ferramenta formativa e reflexiva, capaz de integrar razão e emoção, imagem e palavra, sensibilidade e pensamento crítico. As narrativas produzidas pelas estudantes revelaram a potência da arte como caminho para o autoconhecimento, para o reconhecimento do outro e para o fortalecimento da identidade docente — um processo que, como afirma Nóvoa (1992), se constrói no entrelaçamento entre a experiência e a reflexão, entre o saber e o sentir.

A proposta também permitiu às participantes reconhecerem a importância da superação, da motivação e da troca de saberes ao longo da trajetória acadêmica, reafirmando o valor das metodologias ativas e expressivas na formação de professores. Essa prática dialoga com Cordeiro (2021), ao defender que a docência inclusiva exige uma postura criativa e investigativa, sensível à diversidade humana e aberta à inovação. Nesse sentido, as tecnologias digitais e as HQs não são apenas instrumentos didáticos, mas linguagens de empatia e autoria que contribuem para a formação de uma docência mais humana, crítica e transformadora.

Os resultados reforçam que experiências formativas como esta contribuem para consolidar o perfil do educador reflexivo e criativo, capaz de lidar com os desafios da sociedade digital e de promover práticas educativas inovadoras, colaborativas e inclusivas. Para Freire (1996), ensinar e aprender são atos de coragem e esperança, que exigem do educador a disposição para reinventar-se constantemente. Assim, formar-se é um ato permanente de reconstrução e diálogo — um processo inacabado, no qual cada narrativa, cada HQ, cada gesto educativo é também uma forma de resistência e de amor ao saber.

Conclui-se, portanto, que a experiência vivida reafirma o potencial da Educação a Distância como espaço de construção coletiva, de encontro de trajetórias e de reinvenção da prática docente. A convergência entre arte, tecnologia e reflexão transforma o ato de aprender em um exercício de humanidade e criação. Em tempos de aceleração tecnológica, cabe ao professor manter viva a chama do encontro — o olhar que acolhe, o gesto que ensina, a escuta que transforma. Afinal, como diria Freire, “a educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem”.

AGRADECIMENTOS

As autoras agradecem ao Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT) e à Universidade Aberta do Brasil (UAB) pelo apoio e incentivo à formação docente, bem como pela oportunidade de vivenciar experiências inovadoras no âmbito da Educação a Distância. Reconhecem o compromisso e a relevância dessas instituições na promoção de uma educação pública, gratuita e de qualidade, pautada na inclusão, na equidade e na valorização da docência. O desenvolvimento desta pesquisa foi enriquecido pela atuação colaborativa de professores, tutores e colegas do curso de Licenciatura em Pedagogia, que contribuíram para a construção de saberes significativos e reflexões críticas sobre a prática educativa. As autoras também estendem seus agradecimentos às famílias e aos amigos, pelo incentivo constante, paciência e compreensão ao longo do processo acadêmico, reconhecendo que o êxito desta caminhada resulta do esforço coletivo e do compromisso com o ideal de uma educação emancipadora.



REFERÊNCIAS

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Metodologias ativas e a inovação na educação**. Curitiba: Intersaberes, 2018.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 7 jul. 2015.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2008.

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

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

JOSSO, Marie-Christine. **Experiências de vida e formação**. São Paulo: Cortez, 2004.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática e trabalho docente: teoria e prática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2015.

NÓVOA, António. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2011.

ROSSATTO, Solange. **Educação inclusiva: desafios e possibilidades**. São Paulo: Cortez, 2014.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

TEIXEIRA JÚNIOR, M. **Inteligência artificial generativa e educação: usos, limites e desafios éticos**. *Revista Brasileira de Tecnologias Educacionais Inclusivas*, v. 3, n. 1, p. 45–60, 2025.