"VIAJE COMIGO ENTRE PALAVRAS E DESENHOS"

Juliane Braida Benetti [1]
Lucas Abel Teixeira Vieira[2]
Mônica Marasca Patat [3]
Marivane Anéas[4]

Instituição: Colégio Estadual Catuípe
Modalidade: Relato de Experiência
Eixo Temático: Educação Inclusiva

1. Introdução

O ambiente escolar é um espaço para o desenvolvimento do aluno, em que possibilita ampliar seus conhecimentos, incentivar sua imaginação, construir vínculos de amizade e contribuir para o desenvolvimento de suas habilidades. Valorizando esse contexto, foi construído o projeto "**Viaje comigo entre palavras e desenhos"** com o estudante Lucas do 1º ano do Ensino Médio em Tempo Integral. Este relato de experiência descreve a Prática Pedagógica no espaço da **sala de recursos**[5], onde acontece o **AEE- Atendimento Educacional Especializado[6],** na modalidade da Educação Especial[7].

[1] Professora da Educação Especial
[2] Aluno participante da sala de recursos
[3] Supervisora Pedagógica
[4] Vice-diretora do tempo Integral
[5] As salas de recursos multifuncionais estão vinculadas ao Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais, instituído pela Portaria Ministerial n. 13, de 24 de abril de 2007, sendo dotadas de equipamentos, mobiliários e materiais didáticos e pedagógicos para o trabalho junto ao público-alvo da Educação Especial.
[6] O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.
[7] A Resolução CNE/CEB no 4/2009, considera estudantes público da educação especial, art. 4ª:

As atividades foram planejadas com o objetivo de analisar como a influência de estudo sobre autores e cartunistas pode contribuir no desenvolvimento da criatividade, expressão e participação de um estudante participante da sala de recursos, valorizando seus interesses, habilidades e formas próprias de criar e comunicar suas ideias, de complementar e aprofundar saberes que resultam em aprendizagens significativas para suas vivências e que venham a contemplar sonhos e desejos futuros, seguindo o Plano de Atendimento Educacional Especializado - PAEE[8] do educando. Lucas é aluno do 1º ano do Ensino Médio em Tempo Integral e tem como passatempo desenhar e produzir histórias.

A escolha de explorar o universo dos cartuns, das histórias em quadrinhos e das obras de ficção justifica-se pela necessidade premente de expandir o repertório cultural do estudante. Para além do desenvolvimento da imaginação, o contato direto com autores diversos e estéticas variadas atua como um potente andaime pedagógico, permitindo que o aluno compreenda diferentes estruturas narrativas, técnicas de traço e formas de ler o mundo. Essa imersão cultural enriquece sua bagagem cognitiva e visual, fornecendo a matéria-prima necessária para que ele valide e potencialize sua própria identidade criativa.

Importante destacar que o planejamento e o trabalho com histórias em quadrinhos e cartuns apresenta-se como uma possibilidade pedagógica para aproximar o estudante da leitura, da interpretação e da produção artística. Segundo Vergueiro (2014), as histórias em quadrinhos podem constituir um importante recurso pedagógico, pois associam linguagem verbal e visual, favorecendo a leitura, a interpretação e a construção de conhecimentos. Assim, o estudante é incentivado não apenas a conhecer autores e suas obras, mas também a experimentar o processo de criação. De acordo com Vygotsky (2014), a imaginação está diretamente relacionada à capacidade humana de criar e reelaborar experiências, constituindo um importante elemento para o desenvolvimento da expressão e da criatividade.

Dessa forma, a proposta também se aproxima da perspectiva de Freire (1996), ao compreender o estudante como sujeito ativo do processo educativo, capaz de expressar suas ideias, experiências e conhecimentos por meio de diferentes formas de linguagem e criação. Além disso, a proposta possibilita valorizar as habilidades, os interesses e os sonhos do estudante, relacionando suas experiências atuais com possibilidades para o futuro. As histórias em quadrinhos, a escrita e o desenho são trabalhados não apenas como atividades de lazer, mas também como formas de expressão, aprendizagem e criação. Ao conhecer diferentes autores e observar como suas ideias se transformam em personagens e histórias, o estudante é incentivado a desenvolver suas próprias produções. Dessa forma, suas habilidades de escrita e desenho podem ser ampliadas e relacionadas a diferentes possibilidades de estudo e trabalho,

I – **Alunos com deficiência:** aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial.

II – **Alunos com transtornos globais do desenvolvimento: a**queles que apresentam um quadro de alterações no desenvolvimento neuropsicomotor, comprometimento nas relações sociais, na comunicação ou estereotipias motoras. Incluem-se nessa definição alunos com autismo clássico, síndrome de Asperger, síndrome de Rett, transtorno desintegrativo da infância (psicoses) e transtornos invasivos sem outra especificação.

III – **Alunos com altas habilidades/superdotação**: aqueles que apresentam um potencial elevado e grande envolvimento com as áreas do conhecimento humano, isoladas ou combinadas: intelectual, liderança, psicomotora, artes e criatividade".

[8] O Plano de Atendimento Educacional Especializado (PAEE) é um documento fundamental no contexto da Educação Especial, destinado a garantir que alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação recebam o suporte necessário para seu pleno desenvolvimento educacional.

contribuindo para sua autonomia, autoestima e participação na construção de seu projeto de vida.

O projeto teve início a partir de uma conversa com o estudante em que relatava suas histórias, desenhos, personagens diferenciados, com poderes diversos e um mundo cheio de magia e poderes. Inicialmente, foram realizadas atividades relacionadas à trajetória de escritores e criadores de histórias e cartunistas como Mauricio de Sousa, Ziraldo, Millôr Fernandes e Quino. O contato através de leituras e vídeos, possibilitou conversar sobre criação de personagens, histórias, desenhos e sobre o processo de transformar ideias em produções.

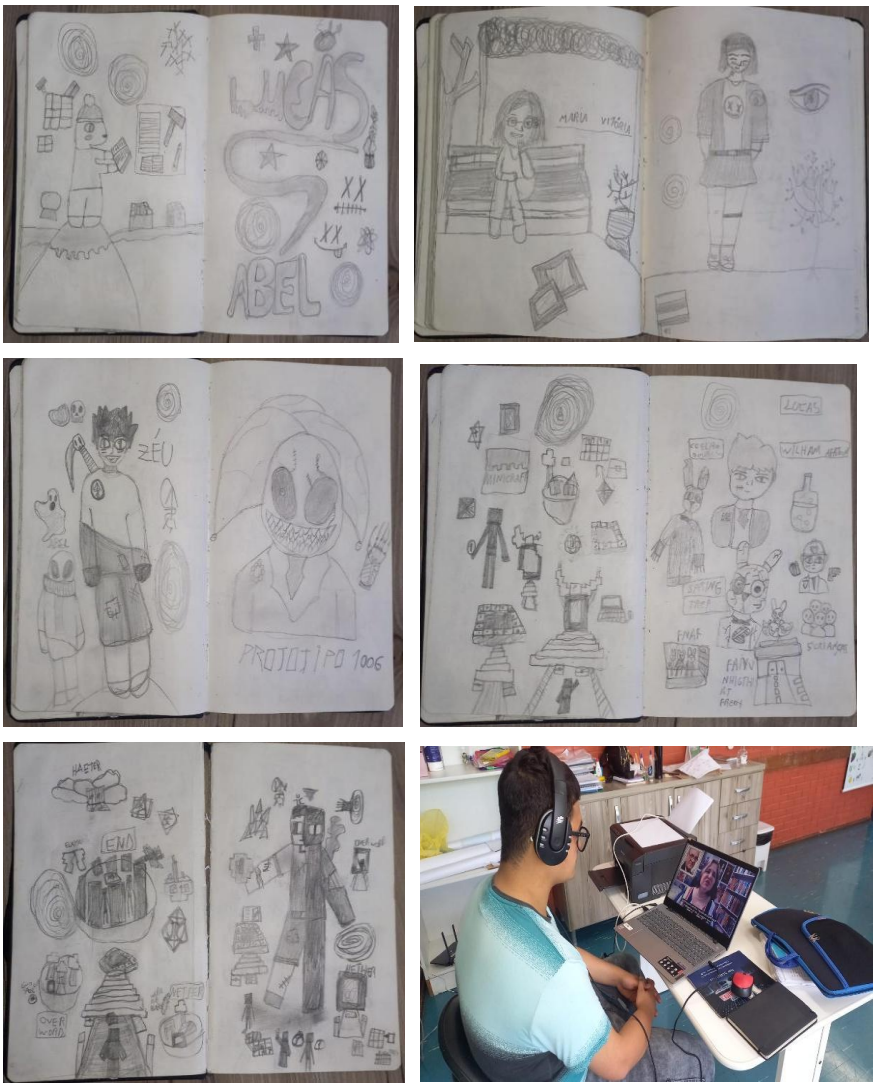
Após esse contato foi construído com Lucas um momento de diálogo, observando as trajetórias estudadas e os trabalhos desenvolvidos. Esse momento foi significativo por possibilitar ao estudante reconhecer que suas próprias ideias, histórias e desenhos também poderiam constituir formas de expressão e criação. Na sequência dos encontros, buscou-se ampliar seu repertório, estimular a imaginação e fortalecer a autoria. Dessa maneira, suas produções deixaram de ser compreendidas apenas como atividades de interesse pessoal e passaram a ser valorizadas como possibilidades de aprendizagem, comunicação e expressão de suas potencialidades.

Dessa forma, o projeto busca transformar o interesse espontâneo do estudante pela escrita e pelo desenho em uma experiência sistematizada de aprendizagem, proporcionando momentos de leitura, criação, escrita, ilustração e organização das próprias produções. A proposta justifica-se, portanto, pela necessidade de valorizar diferentes formas de aprendizagem e expressão, reconhecendo o estudante como sujeito ativo e autor de suas produções. Mais do que desenvolver habilidades de escrita, pretende-se criar condições para que ele perceba que suas ideias têm valor, podem ser organizadas, compartilhadas e transformadas em histórias. Assim, o projeto contribui para uma perspectiva de educação inclusiva que não se limita às dificuldades apresentadas pelo estudante, mas procura identificar, estimular e valorizar suas potencialidades, possibilitando experiências significativas de participação, criatividade e autoria.

2. Procedimentos Metodológico

O trabalho começou a ser realizado em etapas, sempre priorizando estudo e conhecimento com momentos lúdicos e interação, respeitando o ritmo do aluno. Lucas durante os encontros na sala de recursos sempre quis tempo para desenhar e escrever, e a partir disso foi acordado com o aluno o planejamento do tempo de estudo, iniciando com as publicações dos escritores e cartunistas associando as características dos seus escritos. Analisamos as histórias criadas, o humor existente, o objetivo e características dos escritores, e depois Lucas usava sua imaginação para seus desenhos e criações.

Sob a mediação da professora foi pesquisado sobre os tipos de balões para as histórias em quadrinho, caso Lucas demonstrasse desejos para criar. Usamos os recursos tecnológicos para pesquisa, audição de falas, expressões dos personagens em cada enredo. Assim Lucas foi aperfeiçoando suas habilidades e demonstrando sua criatividade, desenvolvendo e criando seus desenhos e personagens com criatividade e traços próprios. A partir da proposta dos estudos e características realizadas pelo aluno, foi definido que a criação seria de uma história em quadrinhos. E assim, Lucas se desafiou a criar um enredo com diálogos e personagens relacionados a suas histórias, conforme demonstrado nas imagens a seguir:



Imagens criadas pelos autores.

3. Resultados e Discussões

Após o estudo realizado dos escritores e desenhistas observou-se uma evolução significativa na organização e na qualidade das produções do aluno. O contato com diferentes estilos e formas de criação contribuiu para que passasse a observar seus próprios desenhos de maneira mais crítica, acrescentando detalhes aos traços, expressões aos personagens e maior organização às cenas. Também foi possível perceber avanços na construção das narrativas, especialmente na relação entre imagem e texto, na sequência dos acontecimentos e na intenção de comunicar ideias por meio de seus personagens. O estudo dos tipos de balões contribuiu para que Lucas ficasse mais atento ao seu enredo.

Outro resultado relevante foi o desenvolvimento de maior autonomia no processo criativo, sendo que o aluno passou a refletir sobre suas escolhas, começou a modificar elementos de seus desenhos e buscar formas próprias de representar situações e personagens. Dessa maneira, o estudo dos autores não se limitou à reprodução de estilos, mas serviu como referência para ampliar seu repertório e favorecer a construção de uma identidade autoral.

Assim, os resultados indicam que o contato sistemático com obras de diferentes desenhistas e cartunistas contribuiu para o desenvolvimento da criatividade, da expressão artística, da

organização do pensamento e da capacidade de comunicar ideias. O processo também evidenciou que, quando suas habilidades e interesses são valorizados pedagogicamente, o aluno demonstra maior envolvimento, participação e confiança para produzir e compartilhar suas próprias criações. **Podemos reforçar, a partir deste trabalho, que o estudo, a pesquisa e a valorização dos conhecimentos e interesses dos estudantes contribuem de forma significativa para o desenvolvimento de suas aprendizagens e potencialidades, favorecendo uma participação mais ativa no processo educativo (FREIRE, 1996).**

4. Conclusão

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou compreender a importância da valorização da criatividade, da escrita e do desenho como formas de expressão e aprendizagem. Os resultados demonstraram que o contato com diferentes referências artísticas não apenas contribuiu para o aprimoramento de suas produções, mas também favoreceu maior autonomia, envolvimento e confiança em seu processo criativo. Ao longo das atividades, o aluno passou de uma produção mais espontânea para uma criação mais intencional, estabelecendo relações entre desenho, escrita, personagens e narrativa. Conclui-se, portanto, que a proposta atingiu seu objetivo ao utilizar o interesse do aluno pelas histórias, pela escrita e pelo desenho como ponto de partida para novas aprendizagens. O trabalho evidenciou que reconhecer as potencialidades e os interesses individuais pode favorecer experiências significativas de aprendizagem, possibilitando ao aluno desenvolver suas habilidades e perceber-se como autor e produtor de suas próprias histórias.

5. Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência: Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015**. Brasília, DF: Presidência da República, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos e ensino**. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

SOUSA, Mauricio de. **Turma da Mônica**. São Paulo: Mauricio de Sousa Produções.

ZIRALDO. **O Menino Maluquinho**. São Paulo: Melhoramentos, 1980.

FERNANDES, Millôr. **Millôr definitivo: a bíblia do caos**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

QUINO. **Toda Mafalda**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

OPENAI. *ChatGPT (versão GPT-5.5).* Inteligência artificial generativa. San Francisco: OpenAI, 2026. Disponível em: https://chat.openai.com/. Acesso em: jul. 2026. / agost.2026;

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2014.

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