

DOI: 10.19180/1809-2667.v26n12024.21858

Submetido em: 1 dez. 2023

Aceito em: 16 jul. 2024

Publicado em: 27 ago. 2024

## *Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição  <https://orcid.org/0000-0002-4456-4102>

Mestra em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal Fluminense (2023). Professora concursada da Rede Estadual de Ensino de Sergipe e da Rede Municipal de Educação de Aracaju/SE – Brasil. E-mail: geizasobral1974@gmail.com.

Breno Fabrício Terra Azevedo  <https://orcid.org/0000-0002-3034-8476>

Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor do Mestrado Profissional em Ensino e suas Tecnologias (MPET), Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) e Engenharia de Computação no Instituto Federal em Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFFluminense) – Campos dos Goytacazes/RJ – Brasil. E-mail: brenoter@gmail.com.

Adelson Siqueira Carvalho  <https://orcid.org/0000-0003-0641-1903>

Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor no curso de Engenharia de Controle e Automação, Mestrado Profissional em Ensino e suas Tecnologias (MPET) e Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal em Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense (IFFluminense) – Campos dos Goytacazes/RJ – Brasil. E-mail: adelsonsc@gmail.com.

### *Resumo*

O presente artigo visa mostrar os resultados da aplicação de uma sequência didática (SD) que buscou analisar como a utilização de tecnologia educacional e do gênero textual histórias em quadrinhos pode contribuir no desenvolvimento de competências socioemocionais exigidas pelo mercado de trabalho. A da SD contemplou oficinas que visavam à compreensão do gênero textual história em quadrinhos (HQ) e a produção de uma revista *on-line* com vistas ao desenvolvimento de competências socioemocionais. Trata-se de uma pesquisa de abordagem metodológica qualitativa, de caráter exploratório, caracterizada como uma pesquisa-ação. Os resultados da análise evidenciaram a relevância da tecnologia educacional como recurso pedagógico; o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos; e como as oficinas realizadas para a produção da revista *on-line* possibilitaram o desenvolvimento de competências socioemocionais. A pesquisa oportunizou aos alunos o desenvolvimento das competências socioemocionais, contribuindo assim com os estudos da Educação Profissional e Tecnológica (EPT) brasileira.

Palavras-chave: cursos técnicos; competências socioemocionais; tecnologia educacional; história em quadrinhos.

## *The application of a didactic sequence with comics for the development of socio-emotional skills*

### **Abstract**

This article aims to present the results of a didactic sequence implementation that sought to analyze how the use of educational technology and comic books can contribute to the development of socio-emotional skills required by the job market. The development of the didactic sequence included workshops aimed at understanding comic books and the production of an online magazine with the objective of developing socio-emotional skills. This research adopts a qualitative methodological approach, characterized as exploratory and action research. The analysis results highlighted the relevance of educational technology as a pedagogical resource, the pedagogical potential of comic books, and how the workshops conducted for the production of the online magazine facilitated the development of socio-emotional skills. The research provided students with the opportunity to develop socio-emotional skills, thus contributing to the studies of Brazilian Technical and Vocational Education and Training. Based on the participants' responses, it was possible to identify some important factors: contributions from leadership to improve school management and contributions from the association between leadership and school management to improving teaching in TVET.

Keywords: technical courses; socio-emotional skills; educational technology; comic books.

## *Aplicación de una secuencia didáctica con el uso de cómics para desarrollar habilidades socioemocionales*

### **Resumen**

Este artículo tiene como objetivo mostrar los resultados de la aplicación de una secuencia didáctica (SD) que buscó analizar cómo el uso de la tecnología educativa y el género textual de las historietas pueden contribuir al desarrollo de habilidades socioemocionales requeridas por el mercado de trabajo. El desarrollo de la SD incluyó talleres orientados a la comprensión del género textual de las historietas (cómics) y la producción de una revista en línea visando el desarrollo de habilidades socioemocionales. Se trata de una investigación con un enfoque metodológico cualitativo, de carácter exploratorio, caracterizada como investigación acción. Los resultados del análisis resaltaron la relevancia de la tecnología educativa como recurso pedagógico; el potencial pedagógico de los cómics y cómo los talleres realizados para producir la revista en línea permitieron el desarrollo de habilidades socioemocionales. La investigación brindó a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades socioemocionales, contribuyendo así a los estudios de Educación Profesional y Tecnológica (EPT) brasileña.

Palabras clave: cursos técnicos; habilidades socioemocionales; tecnología educacional; cómics.

***Este documento é protegido por Copyright © 2024 pelos Autores***



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons. Os usuários têm permissão para copiar e redistribuir os trabalhos por qualquer meio ou formato, e também para, tendo como base o seu conteúdo, reutilizar, transformar ou criar, com propósitos legais, até comerciais, desde que citada a fonte.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

## 1 Introdução

O presente artigo apresenta-se como parte da dissertação do mestrado “A contribuição do uso da tecnologia educacional e da história em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais em alunos de cursos técnicos”. Neste estudo, considera-se a definição de quadrinhos de Ramos (2010) como um “hipergênero”.

A escolha pelo tema de pesquisa surgiu a partir da necessidade apresentada pelo mercado de trabalho por profissionais que possuem competências socioemocionais, apontadas no documento emitido pelo Banco Mundial em 2018, que buscou avaliar os principais desafios que os jovens enfrentam para alcançar a empregabilidade e a produtividade.

A pesquisa teve como objetivo elaborar e aplicar uma sequência didática (SD) que buscou desenvolver competências socioemocionais a partir de oficinas realizadas para a produção de uma História em Quadrinhos Digital (HQD), na turma do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos. Para Zabala (1998, p. 18), as sequências didáticas consistem em “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos [...]”. Sendo assim, a proposta deve ser de ir aprofundando o conteúdo gradualmente, permitindo que o aluno adquira o conhecimento no seu tempo e possibilitando que o professor aprofunde o tema de estudo com a turma.

De acordo com o que é estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, promulgada em 1996, a educação profissional e tecnológica (EPT) é uma modalidade educacional com a finalidade básica de preparar o educando para o exercício de profissões (Brasil, 1996). Em 2018, o Banco Mundial emitiu um documento no qual indica que as empresas brasileiras almejam profissionais que tenham competências socioemocionais e aponta uma lacuna existente entre o aprendizado em sala de aula e a capacitação no emprego.

Alinhada à importância do desenvolvimento das competências socioemocionais, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), promulgada em 2018, traz consigo a necessidade do desenvolvimento de competências e habilidades que possibilitem mobilizar os conhecimentos adquiridos nos componentes curriculares e articulá-los às dimensões socioemocionais.

A Base Nacional Comum Curricular da área de Linguagens e suas Tecnologias busca consolidar e ampliar as aprendizagens previstas na BNCC do Ensino Fundamental nos componentes Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa – observada a garantia dos direitos linguísticos aos diferentes povos e grupos sociais brasileiros. Para tanto, prevê que os estudantes desenvolvam competências e habilidades que lhes possibilitem mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral (Brasil, 2018, p. 483).

Diante dessa necessidade do desenvolvimento das competências socioemocionais, é possível destacar o potencial pedagógico do gênero textual histórias em quadrinhos, posto que, segundo Vergueiro (2022), possui uma linguagem de fácil entendimento, apresenta uma interação contínua entre as linguagens verbal e não verbal, além de interagir livremente com o cotidiano dos leitores, permitindo uma aprendizagem enriquecedora e significativa:

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

[...] as histórias em quadrinhos são escritas em linguagem de fácil entendimento, com muitas expressões que fazem parte do cotidiano dos leitores; ao mesmo tempo, na medida em que tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles (Vergueiro, 2022, p. 23).

Alinhada às práticas pedagógicas, a tecnologia educacional possibilita ao aluno acesso imediato à informação, produção de conhecimentos de forma interdisciplinar e resolução de problemas, como bem destaca a 5ª competência geral da BNCC:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 11).

Diante desse contexto, utilizar a tecnologia educacional como instrumento no processo de aprendizagem dos alunos dos cursos técnicos, e do gênero textual História em Quadrinhos, possibilita a superação da fragmentação disciplinar e estimula a aplicação na vida real do conhecimento adquirido no espaço escolar.

Nessa perspectiva, a elaboração de uma sequência didática intensifica a aprendizagem de conceitos que, segundo Zabala (1998), deve ser significativa para o aluno a partir de ações pedagógicas que visem desenvolver sua capacidade de interpretar, compreender e aplicar o que lhe foi ensinado.

Dessa forma, no presente artigo propõe-se apresentar os resultados da aplicação de uma SD, relacionando o uso da tecnologia educacional e a produção de uma História em Quadrinhos (HQ) com vistas a desenvolver competências socioemocionais nos estudantes de cursos técnicos da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica e demais redes de ensino, com o objetivo de buscar o aprimoramento da atuação dos futuros trabalhadores no mundo do trabalho.

## ***2 As competências socioemocionais e a expectativa do atual mercado de trabalho acerca dos profissionais que serão contratados***

Estudos apontam que uma das primeiras tentativas de ampliar o conceito de inteligência para além de capacidades intelectuais gerais, foi conduzida por Robert L. Thorndike, que em 1936 propôs a Inteligência Social (IS) como “a capacidade de perceber os estados emocionais próprios e alheios, motivos e comportamentos, além da capacidade de agir com base nestas informações de forma ótima” (Woyciekoski; Hutz, 2009, p. 2 e 3).

De acordo com Cordeiro *et al.* (2016), os estudos e pesquisas em torno das temáticas que envolvem o conceito de Inteligência Emocional e Social vêm sendo difundidos desde a década de 90 do século passado e apesar de estar ligado à Psicologia, tem sido bastante utilizado na educação:

Uma das razões pelas quais educadores despertaram o interesse pelas Habilidades Socioemocionais (HSE) deve-se ao fato de os conteúdos transmitidos pela escola não estarem sendo suficientes para que os jovens enfrentem os desafios de um contexto social competitivo, seletivo, de grandes concentrações de renda e escasso em oportunidades de emprego (Cordeiro *et al.*, 2016, p. 2).

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Um dos grandes responsáveis pela difusão da temática foi o psicólogo, escritor e PhD da Universidade de Harvard Daniel Goleman, quando em 1995 lançou o livro “Inteligência Emocional” e fez emergir o embate entre Inteligência Emocional (QE) e o Quociente de Inteligência (QI).

Para Goleman (1998, p. 448-449), “a inteligência emocional refere-se à capacidade de identificar nossos próprios sentimentos e os dos outros, de motivar a nós mesmos e de gerenciar bem as emoções dentro de nós e em nossos relacionamentos”. O autor categoriza inteligência emocional em cinco competências emocionais e sociais básicas:

- **Autopercepção:** Saber o que estamos sentindo num determinado momento e utilizar as preferências que guiam nossa tomada de decisão; fazer uma avaliação realista de nossas próprias capacidades e possuir uma sensação bem fundamentada de autoconfiança.
- **Autorregulamentação:** Lidar com as próprias emoções de forma que facilitem a tarefa que temos pela frente, em vez de interferir com ela; ser consciencioso e adiar a recompensa a fim de perseguir as metas; recuperarmo-nos bem de aflições emocionais.
- **Motivação:** Utilizar nossas preferências mais profundas para impulsionar-nos e guiar-nos na direção de nossas metas, a fim de nos ajudar a termos iniciativa e a sermos altamente eficazes, e a perseverarmos diante de reveses e frustrações.
- **Empatia:** Pressentir o que as pessoas estão sentindo, ser capaz de assumir sua perspectiva e a sintonia com uma ampla diversidade de pessoas.
- **Habilidades sociais:** Lidar bem com as emoções nos relacionamentos e ler com precisão situações sociais e redes; interagir com facilidade; utilizar essas habilidades para liderar, negociar e solucionar divergências, bem como para a cooperação e o trabalho em equipe.

Na direção da importância das competências emocionais para o exercício das profissões no atual mercado de trabalho, o Banco Mundial (2018) destaca que as empresas brasileiras buscam colaboradores que, além de competências cognitivas e analíticas, também possuam competências socioemocionais: “As empresas brasileiras também estão fazendo relativamente mais uso de competências socioemocionais, que são competências mais interativas, baseadas na comunicação, tais como expressão oral e clareza ao falar” (Banco Mundial, 2018, p. 9).

Para os autores Gondim, Morais e Brantes (2014), as competências socioemocionais são importantes para incentivar o aprendizado nas relações informais no trabalho e consideram que:

As competências socioemocionais constituem uma integração de saberes e fazeres sobre si mesmo e sobre os demais, apoiando-se na consciência, na expressão, na regulação e na utilização (manejo) das emoções, cujo objetivo é aumentar o bem-estar pessoal (subjetivo e psicológico) e a qualidade das relações sociais. Em resumo, a inteligência emocional, a regulação emocional, a criatividade emocional e as habilidades sociais integram um conjunto mais amplo denominado de competências socioemocionais (Gondim; Morais; Brantes, 2014, p. 400).

De acordo com estudo realizado por Berlingeri (2018, p. 25-26), entre os quinze títulos mais citados na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), quatorze estão intimamente relacionadas com algum tipo de competência socioemocional: trabalhar em equipe; demonstrar iniciativa; manifestar criatividade; demonstrar capacidade de organização; exercer liderança; demonstrar capacidade de comunicação; atualizar-se profissionalmente; adaptar-se a circunstâncias e

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

situações variadas; assumir responsabilidades; demonstrar capacidade de autocontrole; manter postura ética e moral; demonstrar capacidade de decisão; agir com dinamismo; demonstrar capacidade de relacionamento interpessoal; demonstrar paciência.

Dada a importância da CBO, é pertinente destacar que a Lei nº 14.645, de 2023, a qual altera a LDB, assevera que o Ministério da Educação, em colaboração com os sistemas de ensino, as instituições e as redes de educação profissional e tecnológica e as entidades representativas de empregadores e trabalhadores, observadas a Classificação Brasileira de Ocupações e a dinâmica do mundo do trabalho, passam a ter a obrigatoriedade de manter periodicamente atualizados o Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) e o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia (CNCST) (Brasil, 2023).

Assim como o relatório emitido pelo Banco Mundial (2018), Berlingeri alerta ainda para a lacuna existente entre as competências que se adquire na escola e aquelas exigidas pelo mercado de trabalho: “Uma das principais conclusões dos autores é que o despreparo dos jovens ingressantes no mercado reflete, em parte, uma lacuna existente entre as competências que se adquire na escola e aquelas exigidas pelo mercado de trabalho” (Berlingeri, 2018, p. 22).

Em concordância com o pensamento de Berlingeri (2018), o pesquisador Azevedo (2011, p. 19) destaca que “é necessário que a educação promova o desenvolvimento de competências necessárias ao indivíduo deste novo milênio”, uma vez que a educação deve considerar as mudanças contemporâneas da relação com o saber.

Pelo exposto, entende-se que a elaboração e aplicação de uma SD, que busque desenvolver competências socioemocionais em futuros trabalhadores no mundo do trabalho, pode ser considerada como uma importante ferramenta pedagógica capaz de contribuir para a melhoria do processo educacional da EPT, posto que, segundo Zabala (1998, p. 54-55), é de suma importância identificar as fases de uma sequência didática, suas atividades e as relações que estabelecem, para que seja possível compreender seu valor educacional.

### ***3 Metodologia***

O presente artigo fundamenta-se na abordagem qualitativa, uma vez que “na produção de conhecimentos sobre os fenômenos humanos e sociais, interessa muito mais compreender e interpretar seus conteúdos do que descrevê-los” (Tozoni-Reis, 2009, p. 15). Quanto à natureza do estudo, a pesquisa é aplicada, posto que busca soluções práticas para o problema identificado nesta investigação.

No que tange à abordagem, a pesquisa classifica-se como descritiva, tendo em vista que apresenta como principal finalidade estabelecer relação entre variáveis e o pesquisador possui preocupação com a atuação prática (Gil, 2008, p. 28).

Acerca da modalidade, a pesquisa se enquadra na pesquisa-ação, posto que:

A pesquisa-ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la. O conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada. Assim, ao mesmo tempo que realiza um diagnóstico e a análise de uma determinada situação, a pesquisa-ação propõe ao conjunto de sujeitos envolvidos mudanças que levem a um aprimoramento das práticas analisadas (Severino, 2007, p. 120).

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Sobre essa modalidade de pesquisa, é pertinente destacar o pensamento de Gil (2002) no que concerne à dificuldade em apresentar um planejamento, por considerar esta modalidade de pesquisa bastante flexível.

[...] na pesquisa-ação ocorre um constante vaivém entre as fases, que é determinado pela dinâmica do grupo de pesquisadores em seu relacionamento com a situação pesquisada. Assim, o que se pode, à guisa de delineamento, é apresentar alguns conjuntos de ações que, embora não ordenados no tempo, podem ser considerados como etapas da pesquisa-ação (Gil, 2002, p. 143).

Para Gil (2002), uma pesquisa é desenvolvida ao longo de um processo que envolve várias fases, que parte da formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados.

O estudo foi desenvolvido em uma Instituição Federal de ensino, sendo a amostra da pesquisa constituída por 18 participantes, com faixa etária entre 17 e 20 anos, pertencentes a uma turma do terceiro ano do Curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino Médio. É importante destacar que a pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética do IFF mediante Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) Nº 68382323.1.0000.0298 e parecer Nº 6268611.

Os dados foram coletados a partir da aplicação de um questionário inicial e, após o desenvolvimento da SD, aplicação de um questionário final. As informações acerca das competências socioemocionais, bem como do uso das tecnologias educacionais e das histórias em quadrinhos como ferramentas pedagógicas, foram embasadas em revisão bibliográfica, a partir de diversas fontes como artigos, livros, dissertações, bem como de consulta em *websites* como periódicos da CAPES.

O questionário inicial teve como objetivo coletar dados acerca das habilidades socioemocionais dos futuros trabalhadores, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, o questionário foi organizado em quatro partes e aplicado a 17 alunos que estavam presentes na ocasião.

A SD foi composta por quatro encontros presenciais, com 1 (uma) aula de 50 minutos cada, realizados durante as aulas do componente curricular Língua Portuguesa, com o objetivo de desenvolver competências socioemocionais a partir de oficinas realizadas para a produção de uma História em Quadrinhos Digital (HQD), utilizando o aplicativo Comica<sup>1</sup> na turma do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos.

O questionário final foi respondido por 18 alunos que estavam presentes no momento de sua aplicação e teve o propósito de compreender a percepção dos participantes da pesquisa acerca do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos utilizando a tecnologia educacional como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem e das habilidades socioemocionais após a realização das oficinas para a produção de uma história em quadrinhos *on-line*.

O Quadro 1 apresenta-se com o objetivo de descrever resumidamente a sequência didática, sendo que todas as suas etapas serão mais bem descritas na seção seguinte.

<sup>1</sup> É um aplicativo disponível grátis para Android que permite transformar fotos em caricaturas do estilo "comic", semelhante a desenhos animados e histórias em quadrinhos. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=gr.gamebrain.comica&hl=pt_BR&gl=US).

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*  
Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Quadro 1. Etapas de pesquisa, objetivos e ação

ETAPA	OBJETIVO	AÇÃO
1ª Etapa	Explorar tópicos relevantes ao objetivo geral do trabalho; Levantamento de hipóteses e síntese dos principais discursos e argumentos referentes ao tema geral do trabalho.	<b>Pesquisa bibliográfica</b> sobre: a história da educação profissional no Brasil; as competências exigidas pelo mundo do trabalho brasileiro; as competências socioemocionais; as tecnologias educacionais; o Curso Técnico Integrado em Alimentos do Instituto Federal (IF); o gênero textual história em quadrinhos.
2ª Etapa	Coletar informações acerca dos eventos e ações pedagógicas do Curso Técnico Integrado em Alimentos.	<b>Reunião</b> com coordenação e professor de português da 3ª série do Curso Técnico Integrado em Alimentos do IF.
3ª Etapa	Apresentar o projeto aos pais e aos participantes da pesquisa.	<b>Encontro presencial</b> com os pais e alunos da 3ª série do Curso Técnico Integrado em Alimentos, IF, para apresentar o projeto; coletar as assinaturas dos TCLE, TALE e termo de autorização para utilização de imagem e som de voz para fins de pesquisa.
4ª Etapa	Coletar dados acerca das habilidades socioemocionais dos alunos, bem como do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos sem o uso da tecnologia educacional no processo de ensino e aprendizagem.	Aplicar <b>questionário</b> com perguntas fechadas aos alunos, por meio físico.
5ª Etapa	Realizar sequência didática	Aplicar a <b>sequência didática</b> estruturada em 4 encontros, com 1 tempo de aula de 50 minutos cada.
6ª Etapa	Coletar dados acerca de informações sobre o quão foi significativo para aprendizagem o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica, bem como a realização de oficinas para o desenvolvimento das competências socioemocionais.	Aplicar <b>questionário</b> com perguntas fechadas aos alunos, por meio físico.

Fonte: Elaboração própria (2023)

#### 4 Resultados

A aplicação do questionário inicial foi organizada em quatro partes e aplicado a 17 alunos que estavam presentes na ocasião.

Os resultados (Tabela 1) revelam que os participantes da pesquisa têm conhecimento acerca do conceito de história em quadrinhos, posto que 93% concordam que as Histórias em Quadrinhos (HQ) são narrativas gráficas compostas por textos e imagens; 80% concordam que as HQ apresentam diversidade de publicações e tom humorístico; e 100% acreditam que nas HQ a imagem e o texto são códigos que estabelecem um meio de comunicação.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Tabela 1. Conhecimento dos participantes da pesquisa acerca do conceito do gênero textual história em quadrinhos

Questionamento	Concordo plenamente	Concordo parcialmente	Não concordo	Não sei responder
01 - Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?	93%	7%	0%	0%
02 - Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidades de publicações e tom humorístico?	80%	13%	0%	7%
03 - Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?	100%	0%	0%	0%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Esses dados nos remetem a Eisner (2005, p. 7), que considera as HQs como uma das principais contadoras de história em nossa cultura, uma vez que utilizam imagens e textos para transmitir informação e conhecimento.

Segundo Vergueiro (2005), as histórias em quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação de massa de grande penetração, podendo-se dizer até mesmo que, junto com o cinema, caracterizam a comunicação de massa no Século XX.

O autor ainda considera que os códigos linguísticos e pictóricos são os elementos que compõem as histórias em quadrinhos para a transmissão de mensagens.

Deixando de lado essa discussão terminológica e adotando definitivamente a expressão histórias em quadrinhos para o restante deste artigo, é possível afirmar, em relação a elas, que constituem um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para a transmissão de uma mensagem:

- 1) o linguístico, presente nas palavras utilizadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e
- 2) o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, ideias abstratas e/ou esotéricas etc. (Vergueiro, 2005, p. 2).

Acerca da utilização da tecnologia educacional como ferramenta pedagógica, os dados dispostos na Tabela 2 revelam que os alunos demonstraram ter interesse no uso de algum tipo de tecnologia durante as aulas de português, já que 13% classificaram como excelente a proposta, 33% ótimo, 47% boa e apenas 7% consideraram a proposta como ruim. Quanto ao uso da tecnologia educacional como recurso metodológico que possibilita um melhor entendimento acerca dos conteúdos trabalhados durante as aulas de português, os números apontam que 33% dos alunos consideram como excelente a proposta, 27% como ótima, 33% como boa e apenas 7% a veem como péssima. O quanto a tecnologia educacional pode

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

auxiliar os professores de português, bem como os demais professores, em despertar o interesse dos alunos pelas disciplinas que lecionam, 20% dos participantes da pesquisa consideraram a perspectiva como ótima, 53% como boa, 20% como ruim e 7% como péssima.

Tabela 2. Perspectiva dos participantes da pesquisa quanto à utilização da tecnologia educacional como ferramenta pedagógica

Questionamento	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim	Péssimo
01 - Qual sua classificação quanto à utilização de algum aplicativo, plataforma ou qualquer tipo de tecnologia no ensino de português?	13%	33%	47%	7%	0%
02 - Do seu ponto de vista, o emprego de algum tipo de tecnologia educacional, com potencialidade de facilitar a aprendizagem, é uma metodologia que os professores de Português poderiam adotar para facilitar o entendimento dos conteúdos?	33%	27%	33%	0%	7%
03 - Na sua opinião, a tecnologia educacional aplicada em Português faz despertar algum interesse dos alunos pela disciplina?	0%	20%	53%	20%	7%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Moran (2004) acredita que a motivação tem grande relevância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e o uso da tecnologia na prática pedagógica pode auxiliar nesse processo, posto que impulsiona novas possibilidades de acesso ao conhecimento e à informação. “É importante que os alunos estejam mais motivados, tenham mais iniciativa, explorem novas possibilidades. E as tecnologias podem ser um excelente auxiliar na tarefa de desenvolver esse aluno mais empreendedor e inovador” (Moran, 2004, p. 349).

Mendonça (2018) considera que o uso da tecnologia no contexto educacional pode ser utilizado como apoio na prática pedagógica capaz de promover a autonomia e a criticidade dos alunos.

A reflexão sobre o uso de tecnologias digitais em uma escola pode ocorrer de diversas formas: a partir das tecnologias como foco de estudo, como apoio a uma prática pedagógica e como recursos ubíquos da sociedade atual, que causam grande impacto nas relações sociais e profissionais, entre outros.

...

As tecnologias digitais são um desafio para a construção de conhecimento na escola, não somente pelo conhecimento e apropriação das próprias ferramentas, mas também pelo impacto no registro, pesquisa e nos diversos procedimentos de estudo. Sua presença é fundamental, pois viabiliza práticas sociais atuais, que precisam ser tematizadas e experimentadas na escola. É importante, então, que as ações planejadas visando à formação do aluno para o uso do digital promovam a autonomia e a crítica e não atendam apenas os apelos comerciais do mercado (Mendonça, 2018, p. 216).

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

De acordo com Moran, Masetto e Behrens (2005), ensinar e aprender exigem flexibilidade espaço-temporal, e os conteúdos fixos devem abrir espaço para processos de pesquisa e comunicação. No entanto, uma das grandes dificuldades é conciliar a extensão da informação, bem como a variedade das fontes de acesso, a espaços menos rígidos. Nesse sentido, as tecnologias podem trazer informações de forma rápida e atraente, cabendo ao professor a responsabilidade de auxiliar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los e a contextualizá-los.

Os dados da Tabela 3 apresentam a compreensão dos participantes da pesquisa quanto às competências socioemocionais, sendo possível observar que 7% dos alunos classificam como excelente sua capacidade em trabalhar em equipe, 27% classificam como ótimo, 53% como bom e 13% como péssimo. No que tange ao perfil de liderança, os números indicam que um quantitativo razoável de estudantes precisa desenvolver melhor tal competência, posto que 13% dos entrevistados consideram seu perfil de liderança como péssimo, 13% como ruim, 53% como bom, 27% como ótimo e 7% como excelente. Quanto à capacidade de adaptar-se às circunstâncias e situações variadas, os números indicam que um expressivo percentual de alunos apresentam dificuldades nesta competência, posto que cerca de 27% assinalaram a opção ruim, 7% péssimo, 33% boa, 27% ótima e 7% excelente. Em relação à capacidade de se relacionar com as outras pessoas, os números coletados apontam que a grande maioria dos entrevistados não apresentou dificuldades nesta competência, posto que 7% assinalaram a opção excelente, 27% ótimo, 53% bom e apenas 13% assinalaram a opção ruim. Por fim, os dados coletados demonstraram que a turma apresenta grande dificuldade quanto à competência relacionada à criatividade, tendo em vista que cerca de 46% dos alunos assinalaram as opções como ruim (20%) e péssimo (27%) e os demais, 20% assinalaram a opção excelente, 13% ótimo e 20% bom.

**Tabela 3. Compreensão dos participantes da pesquisa quanto às competências socioemocionais**

Questionamento	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim	Péssimo
Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe?	7%	27%	53%	0%	13%
Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança?	7%	27%	40%	13%	13%
Como você classifica sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas?	7%	27%	33%	27%	7%
Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas?	7%	27%	53%	13%	0%
Qual sua classificação em relação à sua criatividade?	20%	13%	20%	20%	27%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Segundo Goleman (1995), para além do conhecimento técnico é necessário saber trabalhar em equipe para conquistar ascensão profissional, haja vista que: “Para lubrificar os mecanismos da inteligência do grupo, até que alcance o brilhantismo em sua capacidade de pensar e em sua atuação, necessita-se de inteligência emocional. Um intelecto estupendo e talento técnico, sozinhos, não fazem das pessoas grandes membros de uma equipe” (Goleman, 1995, p. 294).

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

De acordo com Firmino e Rodriguez (2018), um profissional com perfil de liderança é uma pessoa capaz de influenciar e se comunicar com sua equipe, além de conseguir lidar com as emoções de seus liderados.

É pertinente destacar o pensamento de Goleman (1995) quanto à necessidade do mercado de trabalho no que tange a profissionais com “qualidades interiores”, a exemplo da habilidade de adaptar-se às mais diversas situações. Os números da Tabela 3 indicam que os participantes da pesquisa não se sentem aptos a enfrentar as situações diversas presentes no mundo do trabalho.

Essa nova forma de pensar pode constituir um choque para muitos dos empregados mais velhos, filhos da meritocracia, que aprenderam que a instrução e a capacitação técnica eram um passaporte permanente para o êxito. As pessoas estão começando a se dar conta de que o êxito requer mais do que a excelência intelectual ou a maestria técnica, e que necessitamos de um outro tipo de habilitação apenas para sobreviver — e, sem dúvida, para prosperar — no mercado de trabalho do futuro, cada vez mais turbulento. Qualidades interiores como resistência, iniciativa, otimismo e adaptabilidade estão recebendo uma nova valorização (Goleman, 1995, p. 28).

Segundo a BNCC, as escolas que promovem atividades que exercitam a criatividade auxiliam seus alunos na capacidade de investigar causas, elaborar e testar hipóteses, bem como de criar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas, visto que a criatividade compõe uma das Competências Gerais da Educação Básica.

2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (Brasil, 2018).

Seguindo o pensamento de Zabala (1998, p. 42-51), as atividades propostas na sequência didática articularam os conteúdos conceituais, o que é preciso saber; procedimentais, o que é preciso saber fazer; e atitudinais, relacionado a valores, atitudes e normas. Após a aplicação da sequência didática, os alunos responderam ao questionário final que teve o propósito de compreender a percepção dos participantes da pesquisa acerca do conhecimento sobre o gênero textual história em quadrinhos utilizando a tecnologia educacional como recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem e das habilidades socioemocionais após a realização das oficinas para a produção de uma história em quadrinhos *on-line*.

O questionário foi organizado em 4 partes e aplicado a 18 alunos que estavam presentes na ocasião.

As informações coletadas (Tabela 4) corroboram os dados obtidos no questionário inicial (Tabela 1), quanto a uma compreensão satisfatória dos alunos acerca do conceito do gênero textual História em Quadrinhos, posto que aproximadamente 83% dos alunos concordam que as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens, 83% dos alunos responderam “Concordo Plenamente” que as histórias em quadrinhos apresentam diversidade de publicações e tom humorístico; e 94% concordaram que imagem e o texto são códigos que estabelecem um meio de comunicação.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Tabela 4. Conhecimento dos participantes da pesquisa acerca do conceito do gênero textual história em quadrinhos após o uso da Tecnologia Educacional como ferramenta pedagógica

Questionamento	Concordo plenamente	Concordo parcialmente	Não concordo	Não sei responder
Para você, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas compostas por textos e imagens?	83%	11%	0%	6%
Do seu ponto de vista, as histórias em quadrinhos apresentam diversidades de publicações e tom humorístico?	83%	11%	6%	0%
Acerca das características das histórias em quadrinhos, elas estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a imagem e o texto escrito?	94%	6%	0%	0%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Segundo Zabala (1998), a aprendizagem de conceitos deve ser significativa para o aluno, de modo que ações pedagógicas devem ser desenvolvidas para torná-lo capaz de interpretar, compreender e aplicar o que lhe foi ensinado.

Os conceitos e os princípios são termos abstratos. Os conceitos se referem ao conjunto de fatos, objetos ou símbolos que têm características comuns, e os princípios se referem às mudanças que produzem num fato, objeto ou situação em relação a outros fatos, objetos ou situações que normalmente descrevem relações de causa efeito ou de correlação (Zabala, p. 42, 1998).

Acerca das informações sobre a utilização de aplicativos nas aulas de português (Tabela 5), 53% dos alunos consideraram que o uso da tecnologia educacional facilitou a compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos, 35% consideraram ótimo e 12% bom; 71% dos alunos consideraram excelente as oficinas realizadas para a produção da revista *on-line*, 24% consideraram ótimo e 6% bom; 35% assinalaram como excelente o engajamento entre os alunos da turma proporcionado pelas oficinas realizadas, 41% assinalaram ótimo, 18% bom e 6% ruim.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Tabela 5. Considerações dos participantes da pesquisa sobre o uso da tecnologia educacional para a produção da HQD

Questionamento	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim	Péssimo
Sobre as tecnologias educacionais utilizadas para a produção da revista <i>on-line</i> , você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?	53%	35%	12%	0%	0%
Sobre as oficinas realizadas para a produção da revista <i>on-line</i> , você considera que facilitaram sua compreensão sobre o gênero textual história em quadrinhos?	71%	24%	6%	0%	0%
Sobre as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista <i>on-line</i> , você considera que proporcionaram maior engajamento entre os alunos da turma?	35%	41%	18%	6%	0%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Os dados reforçam o que a BNCC (2018) assevera quanto à utilização de tecnologias digitais, uma vez que possibilitou a construção do conhecimento de forma crítica, significativa e reflexiva, haja vista que permitiu a disseminação de informação e resolução de problemas.

Quanto às competências socioemocionais observados ao longo da SD, os dados apontam um resultado positivo, conforme apresentado na Tabela 6, dado que 94% dos alunos indicaram que conseguiram trabalhar em equipe, enquanto no questionário inicial 83% dos participantes classificaram como excelente, ótimo ou bom; apenas 11% do participantes informaram que não demonstraram iniciativa durante a realização de oficinas, enquanto no questionário inicial 34% consideraram sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas como ruim ou péssima; 78% indicaram ter manifestado criatividade, enquanto no primeiro questionário, apenas 53% classificaram como excelente, ótimo ou bom tal competência.

No tocante à competência relacionada à liderança, os dados apontam uma queda quanto à competência de liderança, haja vista que 39% dos participantes indicaram que não exerceram liderança, enquanto no questionário inicial, apenas 26% consideraram como ruim ou péssimo seu perfil de liderança.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais*  
 Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

Tabela 6. Coleta de dados do questionário inicial e final acerca das competências socioemocionais

Questionamento	Questionário Inicial					Questionário Final			
	Excelente	Ótimo	Bom	Ruim	Péssimo	Questionamento	Sim	Não	Mais ou menos
Como você classifica sua capacidade em trabalhar em equipe?	7%	27%	53%	0%	13%	Conseguiu trabalhar em equipe?	94%	0%	6%
Como é sua compreensão acerca do seu perfil de liderança?	7%	27%	40%	13%	13%	Exerceu liderança?	28%	39%	33%
Como você classifica sua capacidade de adaptar-se a circunstâncias e situações variadas?	7%	27%	33%	27%	7%	Demonstrou iniciativa?	61%	11%	28%
Como você classifica sua capacidade de se relacionar com as outras pessoas?	7%	27%	53%	13%	0%	Demonstrou capacidade de comunicação?	98%	0%	11%
Qual sua classificação em relação à sua criatividade?	20%	13%	20%	20%	27%	Manifestou criatividade?	78%	0%	22%

Fonte: Elaboração própria (2023)

Segundo a OCDE (2015), capacidades cognitivas tais como o letramento e a resolução de problemas são essenciais nos currículos escolares, entretanto as competências socioemocionais podem auxiliar os jovens a progredir muito mais no atual mercado de trabalho, que é altamente dinâmico e focado nas competências.

A análise dos dados coletados no questionário permite responder positivamente à questão de pesquisa deste trabalho, pois demonstra que a utilização de tecnologia educacional e de história em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais dos alunos de Cursos Técnicos.

---

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

---

### *5 Considerações finais*

A elaboração e aplicação de uma SD em uma turma do 3º ano do Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Alimentos de uma Instituição Federal de ensino, possibilitou refletir sobre ações pedagógicas que possam atender melhor os anseios dos jovens e prepará-los para enfrentar os desafios do atual mundo do trabalho.

As atividades propostas na SD buscaram produzir uma revista digital<sup>2</sup> com elementos interdisciplinares, com a tecnologia educacional sendo utilizada como recurso pedagógico para a produção de uma história em quadrinhos, conduzindo o aluno para o centro do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo as competências socioemocionais exigidas pelo atual mercado de trabalho.

Para desenvolver a SD foi preciso um referencial teórico que perpassa pela relação entre educação e trabalho, a influência das competências socioemocionais na vida dos indivíduos, do uso da história em quadrinhos como instrumento pedagógico e da importância do uso da tecnologia no âmbito da educação, trazendo à luz reflexões inquietantes sobre as inúmeras possibilidades que as competências socioemocionais podem ser trabalhadas em sala de aula.

A partir da análise dos dados foi possível asseverar que a utilização da tecnologia educacional como recurso pedagógico apresentou relevância quanto à compreensão dos alunos acerca do gênero textual história em quadrinhos; que a aprendizagem de conceitos deve ser significativa para o discente e que o docente deve buscar ações pedagógicas que visem tornar o estudante capaz de interpretar, compreender e aplicar o que lhe foi ensinado; e que as oficinas realizadas para a compreensão do gênero textual história em quadrinhos e produção da revista *on-line* possibilitaram o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Por fim, como possibilidade de desdobramento desta pesquisa, apresenta-se o aumento do escopo da investigação teórica com o fim de tornar relevante os estudos sobre o desenvolvimento de competências socioemocionais na Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

### *Referências*

AZEVEDO, B. F. T. **Minerafórum**: um recurso de apoio para análise qualitativa em fóruns de discussão. 2011. 204 f. Tese (Doutorado) – Curso de Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/49337>. Acesso em: 13 fev. 2023.

BANCO MUNDIAL. **Competências e empregos**: uma agenda para a juventude. Washington: [S.l.], 2018. 38 p. Disponível em: <https://atlasdasjuventudes.com.br/biblioteca/competencias-e-empregos-uma-agenda-para-a-juventude/>. Acesso em: 7 mar. 2022.

---

<sup>2</sup> <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/740541>

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

BERLINGERI, M. M. **Competências socioemocionais e mercado de trabalho: um estudo para o caso brasileiro**. 2018. 59 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Programa de Pós-Graduação em Economia – Área: Economia Aplicada, Departamento de Economia, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/96/96131/tde-17092018-115134/publico/MatheusMBerlinger\\_Corrigida.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/96/96131/tde-17092018-115134/publico/MatheusMBerlinger_Corrigida.pdf). Acesso em: 8 dez. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm). Acesso em: 22 maio 2022.

BRASIL. **Lei nº 14.645, de 02 de agosto de 2023**. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a educação profissional e tecnológica e articular a educação profissional técnica de nível médio com programas de aprendizagem profissional, e a Lei nº 8.742, de 7 de dezembro de 1993, para dispor sobre isenção do cálculo de determinados rendimentos no cálculo da renda familiar per capita para efeitos da concessão do Benefício de Prestação Continuada (BPC). Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/lei/L14645.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14645.htm). Acesso em: 9 ago. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. 600 p. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em: 7 set. 2022.

CORDEIRO, E. P.; LIMA, A. F.; MOTA, A. P.; ARANTES, M. M. Promoção de habilidades socioemocionais na educação de jovens e adultos. **Revista Cocar**, Belém, v. 10, n. 19, p. 311-334, jan./jul. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/797>. Acesso em: 17 mar. 2022.

EISNER, W. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo: Devir, 2005.

FIRMINO, J. P. R.; RODRIGUEZ, N. **Competências socioemocionais**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLEMAN, D. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente**. Tradução de: Fabiano Moraes. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GOLEMAN, D. **Trabalhando com a inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

GONDIM, S. M. G.; MORAIS, F. A.; BRANTES, C. A. A. Competências socioemocionais: fator-chave no desenvolvimento de competências para o trabalho. *Revista Psicologia: Organizações e Trabalho*, Florianópolis, v. 14, n. 4, p. 394-406, dez. 2014. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rpot/v14n4/v14n4a06.pdf>. Acesso em: 9 mar. 2022.

MENDONÇA, H. A. Construção de Jogos e uso de realidade aumentada em espaços de criação digital na educação básica. In: BACICH, L.; MORAN, J. (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 216-246.

MORAN, J. M. A contribuição das tecnologias para uma educação inovadora. *Contrapontos*, Itajaí, v. 4, n. 2, p. 347-356, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/785>. Acesso em: 9 ago. 2024.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

OCDE. Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômicos. *Estudos das OCDE sobre competências: competências para o progresso social? o poder das competências socioemocionais*. São Paulo: Fundação Santillana, 2015. 140 p. Disponível em: <https://www.fundacaosantillana.org.br/publicacao/estudos-da-ocde-sobre-competencias-competencias-par>. Acesso em: 17 mar. 2023.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

SEVERINO, A. J. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TOZONI-REIS, M. F. C. *Metodologia da Pesquisa*. 2. ed. Curitiba: Iesde Brasil S.A., 2009.

VERGUEIRO, W. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *Datagramazero: Revista de Ciência da Informação*, Rio de Janeiro, RJ, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 7 set. 2022.

WOYCIEKOSKI, C.; HUTZ, C. S. Inteligência emocional: teoria, pesquisa, medida, aplicações e controvérsias. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 22, n. 1, p. 1-11, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-79722009000100002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/fYtffQ8jh wz7Dn3sNGKzRwt/?lang=pt>. Acesso em: 8 ago. 2024.

ZABALA, A. *A Prática Educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

---

*Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos  
para o desenvolvimento de competências socioemocionais*

Geiza Lessa Sobral da Conceição, Breno Fabrício Terra Azevedo, Adelson Siqueira Carvalho

---

---

**COMO CITAR (ABNT):** CONCEIÇÃO, G. L. S.; AZEVEDO, B. F. T.; CARVALHO, A. S. Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais. *Vértices (Campos dos Goitacazes)*, v. 26, n. 1, e26121858, 2024. DOI: <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v26n12024.21858>. Disponível em: <https://essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/21858>.

**COMO CITAR (APA):** Conceição, G. L. S., Azevedo, B. F. T., & Carvalho, A. S. (2024). Aplicação de uma sequência didática com história em quadrinhos para o desenvolvimento de competências socioemocionais. *Vértices (Campos dos Goitacazes)*, 26(1), e26121858. <https://doi.org/10.19180/1809-2667.v26n12024.21858>.