ISSN: 2358-8829

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM PROTAGONISMO ESTUDANTIL NOS ANOS INICIAIS

David Alex Santos da Silva [1]
Manoel Anório Apolônio Filho [2]

INTRODUÇÃO

A construção de uma escola inclusiva exige mais do que a matrícula de estudantes com deficiência: pressupõe condições para que todos participem das experiências escolares, tenham acesso ao currículo, interajam com os colegas e sejam reconhecidos como sujeitos capazes de aprender e contribuir com a vida coletiva. Nessa perspectiva, a inclusão envolve a revisão de práticas pedagógicas, recursos, formas de comunicação e atitudes que possam produzir barreiras à participação. A diversidade não deve ser tratada como obstáculo à organização do ensino, mas como dimensão constitutiva da comunidade escolar.

No caso dos estudantes surdos, a valorização da Língua Brasileira de Sinais (Libras), das experiências visuais e da cultura surda é parte importante da construção de ambientes educacionais acessíveis. A Lei nº 10.436/2002 reconhece a Libras como meio legal de comunicação e expressão, enquanto o Decreto nº 5.626/2005 regulamenta aspectos de seu uso e de sua presença na educação. Esses marcos reforçam a necessidade de promover o reconhecimento da língua e ampliar oportunidades para que estudantes surdos participem de experiências de aprendizagem em condições de respeito linguístico e cultural.

A escola pode contribuir para essa valorização por meio de ações que envolvam toda a comunidade, e não apenas o estudante surdo ou os profissionais que atuam diretamente com ele. Projetos temáticos, atividades colaborativas e produções culturais podem favorecer a circulação de conhecimentos sobre Libras, história da comunidade

[1] Graduado do Curso de Pedagogia da Universidade Paulista - UNIP, alex.david2014@hotmail.com;
[2] Doutor em Ciências da Educação pela University of the Integration of the Americas - UNIDA, manoel_apolonio@hotmail.com;

surda e importância da comunicação acessível. Quando estudantes ouvintes também aprendem sobre a língua e as experiências surdas, a inclusão deixa de ser compreendida como responsabilidade individual e passa a constituir um compromisso coletivo.

As histórias em quadrinhos (HQs) oferecem possibilidades para trabalhar conhecimentos por meio da articulação entre linguagem verbal, imagens, personagens, sequência narrativa e recursos visuais. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse gênero pode apoiar a organização de ideias, a síntese de informações e a comunicação de conteúdos para diferentes públicos. Ao produzir uma HQ, os estudantes precisam compreender o tema, selecionar acontecimentos, planejar a sequência da narrativa e decidir como representar visualmente aquilo que desejam comunicar. A atividade pode, assim, combinar aprendizagem curricular, expressão criativa e colaboração.

A incorporação de recursos de Inteligência Artificial (IA) amplia algumas possibilidades de produção visual, inclusive a criação ou transformação de imagens para fins educativos. Na experiência aqui relatada, a IA foi utilizada para transformar fotografias dos próprios estudantes em caricaturas, posteriormente integradas às histórias em quadrinhos sobre a história da comunidade surda. A escolha aproximou os participantes da narrativa e tornou a produção mais pessoal, sem substituir as decisões pedagógicas e criativas dos estudantes. A tecnologia foi compreendida como recurso de apoio, subordinado aos objetivos da proposta.

É importante, contudo, evitar uma compreensão de inovação baseada apenas na presença de uma ferramenta digital. A contribuição pedagógica depende da forma como o recurso é integrado ao planejamento, das oportunidades de participação oferecidas aos estudantes e dos cuidados relacionados à privacidade, à representação das pessoas e ao uso responsável de imagens. A IA não substitui a mediação docente, o estudo do conteúdo ou a construção coletiva de sentidos. Seu uso precisa ser acompanhado de reflexão crítica e critérios claros.

Diante desse contexto, este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência desenvolvida durante a Semana da Libras, em uma escola municipal de Garanhuns, Pernambuco, com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, incluindo um estudante surdo. A proposta consistiu na produção colaborativa de HQs sobre a história da comunidade surda, utilizando recursos de IA para transformar fotografias dos próprios estudantes em caricaturas. O relato discute como a articulação entre linguagem visual,

autoria estudantil e tecnologia pode contribuir para a valorização da Libras e para a promoção de práticas pedagógicas inclusivas.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho caracteriza-se como relato de experiência, de abordagem qualitativa e caráter descritivo-interpretativo. Essa modalidade permite apresentar e refletir sobre uma prática pedagógica situada, considerando seu contexto, as ações desenvolvidas, as interações observadas e os sentidos educativos que podem ser discutidos a partir da experiência. O texto não pretende generalizar os resultados para todas as escolas nem comprovar isoladamente a eficácia de uma ferramenta, mas sistematizar uma proposta concreta e analisar suas contribuições e desafios.

A experiência foi realizada durante a Semana da Libras em uma escola municipal de Garanhuns, Pernambuco, envolvendo uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental, composta por estudantes ouvintes e um estudante surdo. O eixo temático foi a história da comunidade surda, abordada como oportunidade para ampliar o conhecimento sobre Libras, reconhecer experiências históricas e culturais e promover reflexão sobre comunicação, acessibilidade e inclusão no espaço escolar.

O desenvolvimento da proposta envolveu etapas articuladas. Inicialmente, os estudantes participaram de atividades de estudo e conversa sobre a temática, construindo referências para a elaboração das narrativas. Em seguida, organizaram colaborativamente as ideias que seriam representadas nas HQs, discutindo personagens, acontecimentos e sequência dos quadros. Como recurso de apoio visual, foram utilizadas ferramentas de Inteligência Artificial para transformar fotografias dos próprios estudantes em caricaturas, posteriormente incorporadas às narrativas. A elaboração das histórias exigiu combinar o conteúdo estudado com escolhas de linguagem visual e organização narrativa.

Após a produção, os estudantes apresentaram as HQs em diferentes turmas da escola, assumindo o papel de comunicadores dos conhecimentos construídos. As produções também foram expostas de forma permanente em espaços de circulação escolar, ampliando as oportunidades de contato da comunidade com o material. Dessa forma, a experiência ultrapassou os limites da turma e passou a integrar ações de socialização e valorização da Libras no ambiente escolar.

Os registros considerados para este relato compreendem as produções elaboradas, as apresentações realizadas e a observação das interações ocorridas durante as etapas da

proposta. A análise é qualitativa e interpretativa, organizada em quatro dimensões: participação e protagonismo estudantil; articulação entre IA e produção visual; interação entre estudantes surdos e ouvintes; e circulação do conhecimento na comunidade escolar. A discussão dessas dimensões é articulada ao referencial sobre educação inclusiva, legislação relacionada à Libras, metodologias ativas e uso pedagógico de tecnologias digitais.

REFERENCIAL TEÓRICO

EDUCAÇÃO INCLUSIVA, LIBRAS E VALORIZAÇÃO DA COMUNIDADE SURDA

A educação inclusiva compreende a participação de todos os estudantes no processo educativo e requer a identificação e a redução de barreiras que limitam o acesso, a aprendizagem e a convivência. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, Lei nº 13.146/2015, estabelece o direito à educação em sistema educacional inclusivo e reforça a responsabilidade de assegurar condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem. Esse marco legal contribui para compreender que a inclusão não se resume à presença física na escola, mas envolve a organização de práticas e recursos que permitam participação efetiva.

Para estudantes surdos, a acessibilidade educacional também envolve o reconhecimento da dimensão linguística e cultural da surdez. A Lei nº 10.436/2002 reconhece a Libras como meio legal de comunicação e expressão, e o Decreto nº 5.626/2005 detalha medidas relacionadas à sua difusão e ao atendimento educacional. A existência desses dispositivos legais não garante, automaticamente, que a Libras esteja presente no cotidiano de todas as escolas; por isso, ações pedagógicas que ampliem seu conhecimento e sua valorização podem contribuir para construir ambientes mais acolhedores e linguisticamente conscientes.

A história da comunidade surda pode ser abordada com crianças por meio de narrativas acessíveis, exemplos concretos, materiais visuais e atividades que reconheçam pessoas surdas como sujeitos históricos, culturais e produtores de conhecimento. É importante evitar que a abordagem se limite a uma perspectiva de deficiência como falta

ou incapacidade. A proposta educativa pode destacar experiências de organização coletiva, lutas por reconhecimento linguístico, direitos, produção cultural e participação social, sempre adequando o conteúdo à idade dos estudantes e utilizando fontes confiáveis.

Quando a temática é compartilhada com a turma inteira, a inclusão passa a ser uma oportunidade de aprendizagem coletiva. Os estudantes ouvintes podem ampliar seu repertório sobre Libras e refletir sobre barreiras comunicacionais, enquanto o estudante surdo participa como integrante da comunidade de aprendizagem, sem ser colocado na posição de representante obrigatório de todas as pessoas surdas. A mediação docente deve garantir que a participação não dependa de exposição pessoal e que diferentes formas de expressão sejam respeitadas.

PROTAGONISMO ESTUDANTIL, METODOLOGIAS ATIVAS E APRENDIZAGEM COLABORATIVA

As metodologias ativas propõem experiências nas quais os estudantes participam de forma efetiva da construção do conhecimento, envolvendo investigação, resolução de problemas, projetos e reflexão. Moran (2015) destaca a importância de propostas que mobilizam participação e autonomia, sem eliminar a atuação docente. O professor continua responsável por orientar o percurso, definir objetivos, oferecer recursos, acompanhar a compreensão e criar condições para que a atividade produza aprendizagem.

O protagonismo estudantil não significa que os alunos devam realizar todas as etapas sem apoio. Trata-se de criar oportunidades para que façam escolhas, expressem ideias, negociem decisões e assumam responsabilidades adequadas à sua idade. Nos anos iniciais, essa participação precisa de estrutura: perguntas orientadoras, modelos, apoio na leitura de fontes, divisão de tarefas e momentos de revisão. A mediação pedagógica torna possível transformar curiosidade e criatividade em aprendizagem relacionada aos objetivos curriculares.

A produção colaborativa de HQs pode favorecer esse protagonismo porque envolve diferentes decisões: quais informações serão incluídas, como a história será organizada, que personagens aparecerão, como os quadros se conectarão e de que modo o público

compreenderá a mensagem. As decisões precisam ser negociadas e justificadas, de modo que a atividade não se reduza à montagem de imagens. O processo pode desenvolver escuta, argumentação, planejamento, revisão e responsabilidade compartilhada.

A colaboração também requer atenção à participação de cada estudante. Em atividades em grupo, há o risco de que alguns assumam todas as tarefas intelectuais enquanto outros realizam apenas funções periféricas. Por isso, o professor precisa observar a distribuição de responsabilidades, criar oportunidades de contribuição variadas e reconhecer formas distintas de participação. A acessibilidade deve estar presente no planejamento, assegurando que orientações e materiais possam ser compreendidos e utilizados pelos participantes.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E RECURSOS VISUAIS NA EDUCAÇÃO

A Inteligência Artificial reúne tecnologias capazes de executar tarefas que envolvem, entre outras funções, reconhecimento de padrões, processamento de linguagem e geração ou transformação de conteúdos. No campo educacional, ferramentas desse tipo podem apoiar a criação de recursos visuais, a adaptação de materiais e a elaboração de propostas didáticas. Contudo, a utilidade de uma ferramenta depende da finalidade de uso, da qualidade dos resultados, da supervisão humana e da adequação ao contexto pedagógico.

Na experiência descrita, a IA foi empregada para transformar fotografias dos estudantes em caricaturas que pudessem ser incorporadas às histórias em quadrinhos. O recurso teve uma função delimitada: apoiar a criação visual e aproximar os participantes das narrativas. A tecnologia não foi utilizada para substituir o estudo da história da comunidade surda nem para produzir automaticamente todo o conteúdo educativo. A seleção dos temas, a construção das histórias e a socialização do material permaneceram vinculadas à atividade pedagógica conduzida com os estudantes.

A transformação de fotografias em caricaturas pode favorecer identificação e interesse, uma vez que os alunos reconhecem elementos de si mesmos na produção. Entretanto, esse efeito não deve ser presumido como igual para todos. É necessário perguntar aos estudantes se desejam participar, respeitar recusas e evitar representações

que ridicularizem características físicas, reproduzam estereótipos ou exponham pessoas sem consentimento. O uso de imagens de crianças exige especial cuidado com privacidade, armazenamento, circulação e finalidade do material.

A IA também pode produzir resultados imprecisos, distorcidos ou inadequados. Por isso, o material gerado precisa ser revisado por um adulto responsável e analisado com os estudantes, quando apropriado, para discutir o que foi alterado e por quê. A ferramenta deve ser apresentada como recurso tecnológico que não é neutro nem infalível. A mediação docente ajuda a desenvolver uma relação crítica com a tecnologia e a manter o foco nos objetivos educativos.

Uma integração responsável da IA requer transparência sobre seu uso, respeito aos direitos de imagem, proteção de dados pessoais e atenção às condições de acesso. Também exige que o recurso não determine sozinho o resultado estético ou narrativo, retirando dos estudantes a possibilidade de decidir. O valor pedagógico está na combinação entre ferramenta, intencionalidade, participação e reflexão crítica; a inovação não decorre apenas de produzir uma imagem diferente, mas de ampliar as oportunidades de aprender e comunicar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Semana da Libras constituiu o contexto de realização da proposta e ofereceu oportunidade para abordar a língua e a história da comunidade surda por meio de uma atividade colaborativa. A escolha do tema permitiu articular o conteúdo escolar a uma questão de convivência e cidadania: reconhecer a diversidade linguística, refletir sobre barreiras comunicacionais e compreender a importância da valorização da Libras no ambiente educacional. A participação de uma turma que incluía um estudante surdo tornou especialmente relevante a organização de uma experiência que envolvesse o coletivo, evitando que a temática fosse tratada como assunto restrito a uma única pessoa.

O estudo temático inicial foi importante para oferecer uma base de conhecimento à produção das histórias. Para elaborar uma narrativa, os estudantes precisavam compreender aspectos do assunto, selecionar informações e decidir como apresentá-las em uma sequência visual. Esse movimento reforça a necessidade de não iniciar a produção apenas pela escolha de imagens ou pela ferramenta de IA: a tecnologia visual

ISSN: 2358-8829

deve estar a serviço de uma compreensão construída previamente e aprofundada ao longo do trabalho.

A abordagem por meio de HQs possibilitou trabalhar com uma linguagem que combina imagem e texto, favorecendo diferentes formas de representação. A sequência de quadros exige organizar acontecimentos e relações, enquanto balões, legendas e elementos visuais apoiam a construção de sentido. Para os anos iniciais, esse formato pode tornar o processo de produção mais acessível e motivador, desde que haja orientação para que a simplificação visual não distorça as informações históricas ou culturais abordadas.

A etapa de produção colaborativa constituiu o núcleo da experiência. Os estudantes participaram da elaboração das histórias em quadrinhos, articulando o tema estudado à criação de uma narrativa visual. Esse processo demandou decisões sobre a organização das ideias, a sequência dos quadros, a escolha de personagens e a relação entre texto e imagem. A produção final foi resultado de uma atividade que exigiu participação e negociação, e não somente a recepção de um material pronto.

O uso de caricaturas criadas a partir de fotografias dos próprios estudantes agregou um elemento de identificação às narrativas. A possibilidade de reconhecer-se visualmente no material pode ter contribuído para aproximar a atividade dos participantes e estimular a criatividade. Ainda assim, a relevância pedagógica do recurso deve ser compreendida em conjunto com as demais etapas: estudo da temática, planejamento das histórias, elaboração coletiva, revisão e apresentação. A caricatura, isoladamente, não garante aprendizagem; seu papel foi apoiar a expressão visual dentro de um projeto mais amplo.

A experiência evidenciou participação ativa nas diferentes etapas, conforme os registros que fundamentam o relato. Essa participação pode ser interpretada à luz do protagonismo estudantil: os alunos contribuíram para produzir um recurso que comunicava conhecimentos a outras pessoas. A autoria não se restringiu à escolha de uma imagem, mas envolveu organizar uma mensagem, representar informações e colaborar na construção de um material compartilhado.

Para fortalecer a análise dessa dimensão em futuras sistematizações, é útil registrar exemplos concretos de decisões tomadas pelos estudantes, dificuldades encontradas, alterações realizadas após a revisão e formas de divisão das tarefas. Esses registros

permitem demonstrar com maior precisão como ocorreu o protagonismo, evitando que o termo seja utilizado apenas como qualificação geral da atividade.

Após a produção, os estudantes apresentaram as HQs em diferentes turmas da escola. Essa etapa ampliou o propósito da atividade: o material não ficou restrito à sala de aula nem foi produzido apenas para ser avaliado pelo professor. Ao compartilhar as histórias, os estudantes assumiram o papel de mediadores de conhecimento e tiveram a oportunidade de explicar o conteúdo, responder a perguntas e comunicar a importância da temática a outros colegas.

A apresentação para diferentes públicos pode contribuir para consolidar a aprendizagem, pois exige que os autores retomem as informações e encontrem formas de explicá-las com clareza. Também permite que o conhecimento circule entre turmas e que a discussão sobre Libras e comunidade surda ultrapasse o grupo diretamente envolvido na produção. Essa circulação é relevante para uma cultura escolar inclusiva, na qual a valorização da diversidade é incorporada às experiências comuns da comunidade.

A exposição permanente das HQs em espaços de circulação da escola ampliou a visibilidade do trabalho e manteve o tema presente para além do período da Semana da Libras. A presença dos materiais no cotidiano escolar pode funcionar como convite à leitura, à conversa e à retomada do assunto. Para que a exposição seja acessível, é importante considerar a legibilidade dos textos, o contraste visual e, quando pertinente, recursos complementares que permitam diferentes formas de acesso ao conteúdo.

Entre os resultados relatados, destacam-se a ampliação das interações entre estudantes surdos e ouvintes e o fortalecimento da valorização da Libras no contexto escolar. A experiência criou uma situação em que a história da comunidade surda foi estudada e comunicada coletivamente, permitindo que a língua e a cultura surdas fossem reconhecidas como parte do conhecimento compartilhado pela turma. A interação, nesse contexto, não deve ser entendida apenas como proximidade física, mas como possibilidade de participação, comunicação e construção conjunta.

Para que essas interações sejam inclusivas, a escola precisa reconhecer que estudantes surdos podem utilizar recursos linguísticos e comunicacionais distintos e que a comunicação acessível é responsabilidade de todos. A presença de uma atividade sobre Libras é uma oportunidade para ampliar o repertório dos estudantes ouvintes, mas não

substitui a necessidade de condições permanentes de acessibilidade e de apoio linguístico conforme as necessidades do estudante. Projetos pontuais podem iniciar reflexões importantes, mas devem dialogar com o compromisso contínuo da instituição com a inclusão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo relatar uma experiência desenvolvida durante a Semana da Libras em uma escola municipal de Garanhuns, Pernambuco, com estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental, incluindo um estudante surdo. A proposta envolveu a produção colaborativa de histórias em quadrinhos sobre a história da comunidade surda, com apoio de recursos de Inteligência Artificial para transformar fotografias dos próprios estudantes em caricaturas incorporadas às narrativas.

A experiência evidenciou participação ativa nas etapas de estudo, produção e socialização das HQs, além da circulação do conhecimento em diferentes turmas e da exposição dos materiais em espaços da escola. Os resultados relatados apontam possibilidades para trabalhar protagonismo estudantil, criatividade, comunicação e valorização da Libras por meio de uma proposta que articula linguagem visual, colaboração e tecnologia. As apresentações também ampliaram as oportunidades de diálogo sobre a comunidade surda no ambiente escolar.

A análise reforça, entretanto, que a IA não constitui, por si só, garantia de inclusão ou aprendizagem. O valor pedagógico do recurso depende de objetivos claros, mediação docente, participação efetiva dos estudantes, qualidade das informações e cuidados com privacidade, direitos de imagem e acessibilidade. A inclusão deve ser compreendida como compromisso contínuo da escola, e não como resultado automático de uma atividade isolada. A valorização da Libras exige ações permanentes que reconheçam a diversidade linguística e cultural e enfrentem barreiras à comunicação.

Como limite, o relato se refere a uma experiência situada e não pretende generalizar seus resultados. Recomenda-se que futuras aplicações registrem de forma sistemática as decisões dos estudantes, suas percepções, as dificuldades encontradas e os modos como o material foi compreendido pelos públicos que o receberam. Esses registros podem aprofundar a análise das aprendizagens e orientar adaptações para diferentes turmas e contextos.

Conclui-se que a articulação entre histórias em quadrinhos, recursos de IA e metodologias ativas pode ampliar as possibilidades de criação e compartilhamento de conhecimentos nos anos iniciais, desde que esteja fundamentada em práticas inclusivas e eticamente responsáveis. Ao produzir e apresentar narrativas sobre a história da comunidade surda, os estudantes puderam ocupar o lugar de autores e divulgadores de conhecimento, contribuindo para que a Libras e a diversidade linguística ganhassem maior visibilidade no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Inteligência Artificial, Educação Inclusiva, Histórias em Quadrinhos, Libras.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. **Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras.** Brasília, DF: Presidência da República, 2005. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 15 out. 2026.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências.** Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Acesso em: 26 out. 2026.

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).** Brasília, DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 26 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 26 out. 2026.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MORAN, José Manuel. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33.