

A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS NO ENSINO- APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

THE PRODUCTION OF DIGITAL COMICS IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING- LEARNING

Israel Domingos dos Santos Júnior¹
Célia Maria de Araújo²

RESUMO: Esta pesquisa tem o objetivo de propor a produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) digitais como possibilidade de desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, através de uma sequência didática (SD) que contempla a realização de uma oficina de produção de HQs digitais implementada por meio da Aprendizagem Móvel (*Mobile Learning*), além da análise das produções dos alunos. Encontra-se ancorada pela Abordagem Comunicativa e pela Aprendizagem Significativa; nas histórias em quadrinhos como recurso educacional; numa proposta de multiletramentos: linguístico, literário e digital; na Aprendizagem Móvel (*Mobile Learning*) como metodologia ativa; na sequência didática para direcionamento das ações pedagógicas; e nos resultados obtidos na revisão sistemática de literatura desenvolvida para essa finalidade. Os participantes são 77 alunos do nono ano de uma escola pública municipal, com idades entre 14 e 17 anos. A pesquisa é de natureza qualitativa, dialética, empírica, intervencionista, por meio da pesquisa-ação. Foi desenvolvida por intermédio de uma oficina para produção das HQs digitais, mediada por uma SD. A partir da análise dos dados coletados por meio das produções iniciais livres de HQs, as produções de HQs digitais, alguns questionários e atividades de sensibilização do gênero HQ e de autoavaliação, constatou-se a viabilidade de uso da produção de HQs digitais, em Língua Inglesa, contribuindo para o desenvolvimento de multiletramentos, favorecendo a criatividade, a motivação, a construção de repertório lexical e os momentos de discussão, além de atender a indicadores de competências e habilidades sugeridas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; inglês como segunda língua; aprendizagem móvel; multiletramentos.

ABSTRACT: *This research aims to propose the production of digital comics as a possibility to develop writing and orality skills in the teaching and learning of the English language, through a didactic sequence, which includes the realization of a digital comic production workshop, through Mobile Learning, in addition to the analysis of students' productions. The Communicative Approach and Meaningful Learning anchor it; in comics as an educational resource; in a proposal of multiliteracies: linguistic, literary, and digital; in Mobile Learning as an active methodology; in the didactic sequence to direct the pedagogical actions and in the results obtained in the systematic literature*

¹ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais (PPgITE), do Instituto Metrópole Digital da UFRN. E-mail: israndsantos@gmail.com.

² Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRN. E-mail: celyaraujo13@gmail.com.

review developed for this purpose. The participants are 77 students from the ninth grade of a municipal public school, aged between 14 and 17. The research is qualitative, dialectical, empirical, and interventionist, through action research. It was developed through a workshop to produce digital comics, mediated by a didactic sequence. From the analysis of the data collected through the initial free productions of comics, the productions of digital comics, some questionnaires and activities to raise awareness of the comics genre, and self-assessment, it was verified the feasibility of using the production of digital comics, in English, contributing to the development of multiliteracies, favoring creativity, motivation, construction of a lexical repertoire and moments of discussion, in addition to meeting indicators of competences and abilities, suggested by the National Common Curriculum Base.

Keywords: comics; English as a second language; mobile learning; multiliteracies.

1 INTRODUÇÃO

Partindo do entendimento da necessidade de mudanças consideráveis no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, a pesquisa conecta o gênero história em quadrinhos (HQ) à utilização de tecnologia com fim educacional no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, por meio das produções de HQs digitais, com base na Abordagem Comunicativa. Nesse sentido, a questão de pesquisa busca investigar: de que maneira a produção de HQs digitais pode contribuir para um ensino-aprendizagem da Língua Inglesa que conduza ao desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade?

Os participantes da pesquisa são alunos do nono ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública municipal de Natal, onde o pesquisador atua como professor de Língua Inglesa. No período em que a pesquisa foi definida, planejada e executada, ainda houve a necessidade de adaptação a um novo cenário, que foi configurado pela realidade da pandemia, em decorrência da Covid-19.

O objetivo geral é propor a produção de HQs digitais como possibilidade de desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, por intermédio de uma sequência didática (SD).

Alguns objetivos específicos foram estabelecidos com vistas a atender o objetivo geral: a) Implementar um modelo de SD para professores, fundamentado em uma nova perspectiva para o desenvolvimento de ações pedagógicas mais dinâmicas no ensino-aprendizagem da Língua Inglesa, por meio da produção de HQs digitais; b) Analisar as produções de HQs digitais dos alunos, quanto ao desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade em Língua Inglesa.

Este trabalho preenche o desejo de buscar novas maneiras de atuar pedagogicamente; contempla o gênero HQ, em convergência com outras mídias; encontra-se alinhado às tendências conceituais e metodológicas adotadas no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa associado às HQs e às tecnologias digitais; abre espaço para a inserção da cultura digital e apresenta como produto uma SD estruturada, contextualizada, que se utiliza de metodologia ativa - o *Mobile Learning*; oferece uma nova abordagem de ensino-aprendizagem em Língua Inglesa, por meio do gênero HQ digital, através de produção autoral.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

O ensino de Língua Inglesa na educação básica brasileira está estruturado a partir da legislação educacional, ancorado pela Constituição Federal (CF), pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB), pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) e, nas esferas estaduais e municipais, pelas diretrizes estabelecidas pelas respectivas secretarias de educação.

Apesar do suporte legal dos documentos oficiais, os desafios são muitos na busca por um ensino-aprendizagem de qualidade. Segundo Aguiar (2002), os resultados já mostravam que os alunos chegam ao final da educação básica sem um desenvolvimento satisfatório das quatro habilidades da língua (audição, fala, leitura e escrita). Essa realidade não tem melhorado. De acordo com a *Education First* (EF), em 2021, em sua décima primeira versão, o Índice de Proficiência em Língua Inglesa classificou o Brasil na 60ª colocação, com proficiência considerada baixa.

Algumas competências e habilidades da BNCC para o Ensino Fundamental (Anos Finais) referentes ao componente curricular Língua Inglesa estão presentes nas ações desenvolvidas através da Sequência Didática.

Com relação aos objetos de conhecimento e às habilidades selecionadas, as escolhas foram feitas a partir das práticas educacionais intencionadas, ao invés de considerar o ano escolar.

Partindo dos princípios da Abordagem Comunicativa, que estão fundamentados na função comunicativa da língua, as HQs digitais foram utilizadas como recurso pedagógico para um ensino-aprendizagem de Língua Inglesa mais significativo, partindo do conceito de Aprendizagem Significativa de Ausubel. Segundo afirmam Moreira e Masini (1982, p. 7), “Para Ausubel, aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”.

Diante do exposto, o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa é concebido neste trabalho em uma perspectiva para além de questões gramaticais, numa proposta de multiletramentos a serem desenvolvidos no decorrer do processo de produção oral e escrita, através da produção de HQs digitais.

2.2 TENDÊNCIAS CONCEITUAIS E METODOLÓGICAS NO ENSINO - APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA – REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

A decisão de fazer uma Revisão Sistemática de Literatura (Santos Júnior; Araújo (2022), veio da intenção de conhecer, conforme o próprio título da seção já sugere: quais conceitos e metodologias são adotados no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa nos últimos anos? E, a partir dos resultados, analisar essas tendências à luz do que o trabalho propõe por meio da produção das HQs digitais.

Quanto às **tendências conceituais** que norteiam os trabalhos analisados, percebe-se uma recorrência de pesquisas que contemplam a **leitura** como elemento fundamental no processo (Gilakjani, 2012); os **textos narrativos** como proposta de ação pedagógica (Tso (2016); o **letramento digital** associado ao letramento linguístico (Zakaria; Aziz, 2019); diversos trabalhos concebem o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa com vistas ao desenvolvimento de **habilidades comunicativas**

(Tso, 2016); propostas variadas destacam **outras possibilidades**, tais como: *Lifelong Learning* - formação continuada - e *Lifewide Learning* - aprendizado ao longo da vida - (Tso, 2016); Chen, Carger e Smith (2017) utilizaram os Fundos de Abordagem do Conhecimento (*Funds of Knowledge* – FoK); a estratégia de *Scaffolding* para o ensino de produção escrita, Mohani *et al.* (2020); Chubko *et al.* (2019) desenvolveram sua pesquisa com base no STEM – *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática); Noriega (2016), fundamenta sua pesquisa nos conceitos de Linguística Sistêmica Funcional (*Systemic Functional Linguistics*).

Quanto às **tendências metodológicas** adotadas, destacam-se as que fazem **associação com tecnologias digitais** (Tso, 2016); também foram evidenciadas **outras práticas educacionais**: a produção de narrativas digitais com grupo controle e experimental (Zakaria; Aziz, 2019); transformação de narrativas sequenciais biográficas de professores em HQs (Lawrence; Lin; Irwin, 2017); uso da estratégia de *Scaffolding* (andaime) pelos professores para ensinar as habilidades de escrita (Mohani *et al.*, 2020).

Quanto às **conclusões** provenientes dos trabalhos, alguns dados aparecem como elementos determinantes diante da proposta de oferecer um ensino-aprendizagem de língua estrangeira mais eficiente, associado às histórias em quadrinhos e às TDIC: a necessidade de ambiente digital estruturado (Yuan; Wang; Eagle, 2019); a importância da tecnologia nas práticas pedagógicas, citada por Aljaraideh (2020), Chen, Carger e Smith (2017), Chubko *et al.* (2019), Hojeij e Hurley (2017), Leong, Abidin e Saibon (2019), Noriega (2016), Thang *et al.* (2014), Yokuş e Karakaş (2017), Yuan, Wang e Eagle (2019), Zaki e Yunus (2015) e Zhang (2016); algumas dificuldades nos percursos das pesquisas, tais como o nível de proficiência baixo, problemas com a falta de acesso à tecnologia e falta de colaboração no trabalho, temática interessante, mas sem vida (Lu, 2017); grande dependência dos alunos de orientação para produção escrita (Mohani *et al.*, 2020).

Os **aplicativos** destacam-se no papel de contribuir para o desenvolvimento de ações pedagógicas exitosas. De acordo com Zhang (2016), o aplicativo móvel *English Fun Dubbing* (EFD) pode contribuir para a autonomia dos alunos no aprendizado de idioma; o uso de HQ (*graphic novel*) e da abordagem de multiletramentos trouxeram engajamento, apreciação e interesse.

As **narrativas digitais** aparecem como uma ferramenta eficiente na melhoria da habilidade de escrita em aspectos como conteúdo, linguagem e vocabulário (Zakaria; Aziz, 2019).

Com base nos resultados apresentados dos trabalhos analisados, são destacadas a seguir algumas considerações feitas pelos pesquisadores, em comparação com a pesquisa e as próprias vivências. As ações desenvolvidas suscitam a importância de condições externas favoráveis; da necessidade de atender a novas demandas de competências e habilidades; da utilização do gênero textual integrado à tecnologia para desenvolvimento da habilidade de escrita; da integração de elementos multimídia como benefícios para o aprendizado; da associação das narrativas digitais ao *Mobile Learning*; da preocupação com o desenvolvimento da competência comunicativa; da possibilidade de variação metodológica; da abordagem de multiletramentos, incluindo o digital e o literário; do benefício de conduzir o aluno a produzir HQ.

2.3 OS MULTILETRAMENTOS NA PRODUÇÃO ORAL E ESCRITA DE HQs DIGITAIS

O termo multiletramentos vem das características que os textos contemporâneos apresentam quanto à necessidade de desenvolvimento de novas práticas, cujas características importantes são: interatividade; o trabalho colaborativo; a possibilidade de transgressão do que está estabelecido para uma nova modalidade de expressão; e o caráter híbrido por encontrarem-se nas fronteiras das linguagens, das culturas e das mídias. Conforme Rojo (2012, p. 19), “[...] exigem capacidades e atividades de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar”.

No presente trabalho, são contemplados os letramentos linguístico, literário e digital (Santos Júnior; Araújo, 2022).

O **letramento linguístico** é definido por Ravid e Tolchinsky (2002, p. 417) como “constituente do conhecimento linguístico da pessoa caracterizado pela disponibilidade de múltiplos recursos linguísticos e pela habilidade para acessar conscientemente o seu saber linguístico e enxergar a linguagem a partir de várias perspectivas”.

O **letramento literário** é concebido aqui levando-se em consideração a análise e a reflexão crítica do gênero HQ numa perspectiva de gêneros textuais como práticas de letramento, conforme sugere Kleimann (2000), recomendando que as propostas de letramento sejam motivadoras e ultrapassem os aspectos relacionados ao aprendizado linguístico.

O **letramento digital** tem sido uma demanda trazida pelas mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo no mundo, resultando na necessidade de adaptações na escola, em seus diversos aspectos, sejam estruturais, pedagógicos, formação docente e discente e curricular. Segundo Leite (2011), vivemos um momento sociocultural diferente de épocas anteriores.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2018), o celular é o meio mais utilizado de acesso à internet (94,6%). O seu potencial, no contexto escolar, está se consolidando na modalidade pedagógica intitulada *Mobile Learning*, que cria novos ambientes de ensino-aprendizagem, contemplando o aluno como sujeito ativo na construção do próprio conhecimento.

2.4 AS HQs DIGITAIS

Ao falar sobre a importância dos quadrinhos, Cirne (1977, p. 11) já contrariava a ideia de que se tratava de “[...] uma sublitteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças”.

Além disso, “os quadrinhos apresentam múltiplas e variadas possibilidades de abordagem crítica [...]”, conforme afirma Cirne (1977, p. 22), destacando sua relevância como instrumento de reflexão ideológico e social, e ainda, “[...] uma problematidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX” (Cirne, 1997, p. 23).

Essa percepção do potencial que se encontra nos quadrinhos vem sendo ainda mais expandida quando da transição das HQs para o ambiente digital. Essa tendência vem das narrativas digitais (*Digital StoryTelling – DST*) que têm sido tão utilizadas nas práticas pedagógicas contemporâneas, conforme pode ser verificado na Revisão Sistemática de Literatura (RSL).

De acordo com Prado *et al.* (2017, p. 8) podem aparecer como “narrativas interativas, histórias digitais, relatos digitais, narrativas multimídias ou narrativas multimidiáticas, que permitem também a criação não linear das histórias”.

Segundo Vasconcelos e Magalhães (2010 *apud* Prado *et al.*, 2017), as novidades tecnológicas transformam as formas sociais de comunicação. É assim que os hipertextos vão se diversificando em blogs, no WhatsApp e outros, como nos quadrinhos, que também vêm se adaptando ao contexto digital.

Vergueiro (2010) recomenda o uso das HQs por sua popularidade, por despertar entusiasmo, motivação, curiosidade e senso crítico.

Koch e Elias (2011, p. 61) afirmam que “A escolha do gênero se dá sempre em função dos parâmetros da situação que guiam a ação e estabelecem a relação meio-fim, que é a estrutura básica de toda atividade mediada”. Considerando o que dizem as autoras, a seleção de um determinado gênero se dá a partir da situação comunicativa.

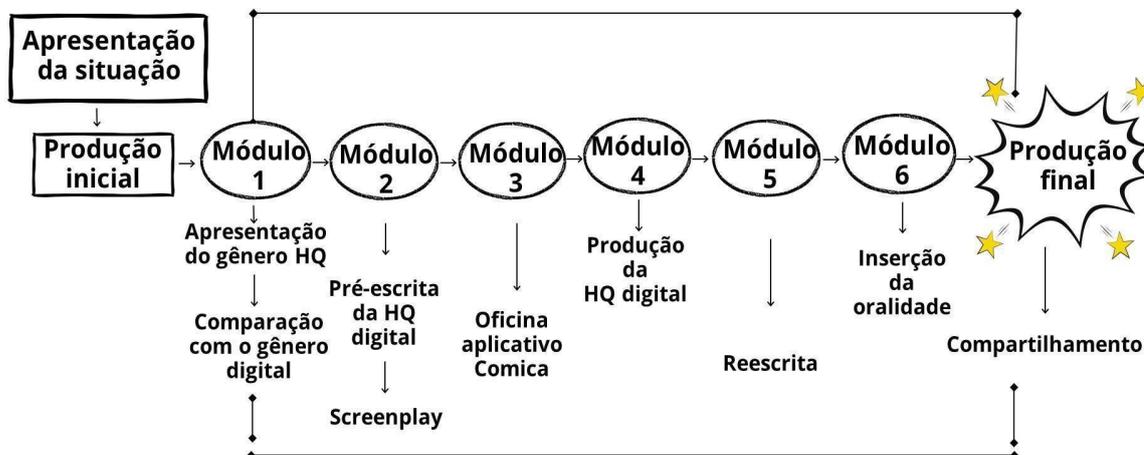
2.5 A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Alguns aspectos favoráveis à utilização da SD são apresentados por Cosson (2014), ao citar a técnica da oficina, que parte da premissa do aprender fazendo, possibilitando ao aluno a construção do conhecimento por meio de atividades práticas. Nesse trabalho, a oficina proporciona condições para que o aluno possa produzir sua própria HQ digital, por meio de um processo que se baseia em atividades com participação ativa dos estudantes e associadas à criatividade.

A SD apresenta características favoráveis às práticas educacionais, pois encaminha de maneira definida e sistemática as ações a serem desempenhadas; as atividades são baseadas em conceitos teóricos que respaldam os procedimentos; é realizada por meio de módulos que encaminham as tarefas sequencial e gradativamente, segundo o processo almejado. De acordo com Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 97), a SD é “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”.

A SD tem o propósito de contribuir para que o aluno se aproprie de um gênero textual de forma efetiva, podendo ser representada pelo esquema a seguir (Quadro 1), adaptado de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004):

Quadro 1 – Esquema da Sequência Didática



Fonte: Adaptado de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98).

Um princípio geral que caracteriza uma SD é o seu caráter modular. Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), é pautado numa visão construtivista, em contexto sociointeracionista, a partir de ações predeterminadas e organizadas com vistas a atender às necessidades dos alunos.

O *Mobile Learning* compõe a metodologia de ensino-aprendizagem, considerando que o projeto utiliza o aplicativo *Comica* como recurso pedagógico para produção das HQs digitais, ou seja, por meio de dispositivo móvel, o celular.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com base na justificativa apresentada e nos pressupostos teóricos que embasam a presente pesquisa, o estudo visa criar as condições para que cada aluno possa produzir sua própria HQ digital (Santos Júnior; Araújo (2021), em Língua Inglesa, como oportunidade para o desenvolvimento da escrita e da oralidade (letramento linguístico), como também o manuseio de um aplicativo de celular, o *Comica*, a utilização do PowerPoint para inserção da oralidade e a produção de uma HQ digital (letramento digital), além de favorecer a compreensão e produção do gênero HQ (letramento literário). Portanto, todas as ações se inserem numa perspectiva de multiletramentos, cujas atividades estão encaminhadas por uma sequência didática (Santos Júnior; Araújo, 2022). A pesquisa apresenta a produção de HQs digitais como objeto empírico e o multiletramento como objeto teórico.

3.1 NATUREZA DA PESQUISA

Para classificar o tipo de pesquisa, tomou-se como base a conceituação apresentada por Gomes e Gomes (2020).

Quanto ao paradigma de pesquisa, apresenta natureza qualitativa, por se propor à análise de documentos que compõem o processo de ensino-aprendizagem.

Quanto ao método, é dialético, por estabelecer um relacionamento entre o pensamento do pesquisador e o fenômeno, oportunizando a evolução do entendimento pela interação com o objeto.

Em relação ao objeto, trata-se de uma pesquisa empírica no campo, pois ocorre no local onde está o fenômeno, numa escola pública municipal de Natal/RN.

Quanto aos objetivos, a pesquisa tem caráter intervencionista, por meio da pesquisa-ação, que se caracteriza pela ação e reflexão sobre a ação, propondo a construção reflexiva e coletiva do conhecimento, de maneira colaborativa, num processo contínuo de modificação.

3.2 ETAPAS DA PESQUISA-AÇÃO

O conjunto de ações apresentado tem como base as etapas da pesquisa-ação apresentadas por Gil (2002).

3.2.1 Fase exploratória

A pesquisa foi realizada numa escola municipal, região da periferia da capital potiguar, Natal/RN, cujos participantes são oriundos de três turmas do nono ano do Ensino Fundamental, totalizando 77 alunos, com faixa etária entre 14 e 17 anos.

Um perfil foi estabelecido a partir das experiências e impressões dos alunos quanto às HQs, identificando que 70% dos participantes não têm HQ em casa. Por

volta de 65% não têm a prática de leitura de HQ; mesmo os que leem, apresentam uma frequência pequena, refletindo somente 22% dos alunos; os demais (aqueles que nunca, raramente ou pouco leem) correspondem a 78% do grupo; apesar disso, um número considerável de estudantes já leu no formato digital, cerca de 44%.

A maior parte tem acesso a partir de empréstimo, possivelmente, em sua maioria, na sala de leitura da escola. Apenas 8% têm o hábito de comprar.

Quando se observa o que mais atrai leitores de quadrinhos, percebe-se que as imagens têm uma importância muito grande. A linguagem semiótica favorece a motivação. Por isso não se pode desprezar um gênero multimodal no ensino de língua estrangeira.

3.2.2 Seleção da amostra

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Professor Amadeu Araújo, numa região da periferia da capital potiguar, Natal/RN. Apresentava boas condições estruturais para implementação da pesquisa presencialmente. Entretanto, em decorrência da pandemia causada pela Covid-19, não foi possível utilizar o laboratório de informática, a sala de leitura, equipamento multimídia e outros recursos previstos durante a maior parte do processo de aplicação da SD.

Os participantes são oriundos de três turmas do nono ano do Ensino Fundamental, totalizando 77 alunos, cuja faixa etária varia entre 14 e 17 anos, com quem o pesquisador trabalha como professor de Língua Inglesa. Nas apresentações de dados dos participantes, com vistas à manutenção do seu anonimato, conforme Registro de Consentimento Livre e Esclarecido (RCLE), de acordo com a Resolução nº 510/16, do Conselho Nacional de Saúde (CNS), tomaremos como referência o “S” de *student* e um número correspondente a cada um, respeitando, assim, o que determina o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e o que determina o Comitê de Ética que autorizou a pesquisa.

3.2.3 Coleta de dados

A pesquisa-ação pode ser desenvolvida por meio de técnicas variadas para coleta dos dados, conforme Gil (2002). A SD possibilitou a aplicação das técnicas e a reunião das informações para análise.

O primeiro instrumento de coleta de dados foi o **Questionário 1 – Experiências com HQs**, por meio do *Google Forms*, durante uma aula virtual pelo *Google Meet*.

O segundo foi gerado durante a apresentação da proposta didática, ao ser solicitado dos alunos uma **produção livre de HQ**.

O terceiro mecanismo utilizado foi o **Questionário 2 – Escolha de leitura de HQ**, no *Google Forms*. As perguntas e respostas possibilitaram um entendimento a respeito dos interesses e das motivações.

Um quarto elemento que serviu para coletar dados foi a solicitação aos alunos de uma lista que destacasse as **características das HQs**, com foco no letramento do gênero.

O quinto instrumento foi o **Questionário 3 – Comparação entre HQ impressa e digital**, no *Google Forms*, com questões comparativas entre o gênero HQ impresso e o digital.

A sexta ferramenta avaliativa utilizada foi o **Screenplay (roteiro)**, na expectativa de que pudesse oferecer informações que ajudassem a perceber o desenvolvimento dos alunos no letramento linguístico e no domínio do gênero HQ.

Um sétimo instrumento foi a produção de uma **HQ digital**, por meio da qual poderiam ser observados elementos linguísticos, do gênero HQ e digitais.

Em um momento de finalização da SD, solicitamos o preenchimento do **Questionário 4 – Autoavaliação (Google Forms)**, sobre a opinião dos participantes quanto às atividades desenvolvidas, cujas respostas foram aproveitadas em uma roda de conversa, destacando as impressões dos estudantes, pontos positivos e negativos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

O momento de analisar e interpretar os dados trouxe a pergunta inicial que impulsionou a pesquisa: De que maneira a produção de HQs digitais pode contribuir para um ensino-aprendizagem da Língua Inglesa que conduza ao desenvolvimento das habilidades de escrita e oralidade?

4.1 QUESTIONÁRIO 1 SOBRE EXPERIÊNCIAS COM HQ

Os dados coletados por meio desse instrumento foram apresentados na seção “Fase exploratória”, quando foi traçado um perfil dos participantes.

4.2 AS PRODUÇÕES INICIAIS DE HQS ANTES DA APLICAÇÃO DA SD

Os assuntos levantados pelas histórias produzidas pelos estudantes atendem às habilidades da BNCC, do eixo de leitura sobre produção de textos a partir de uma temática escolhida (EF06LI13), em Língua Inglesa, no formato de quadrinhos (EF06LI15) e foram aproveitados em sala como momentos de discussão. Assim, fica evidente a multifuncionalidade que as HQs podem desempenhar na introdução de temas, no aprofundamento de um conceito, na maneira como apresentar uma ideia, na forma como um tema complexo pode ser suavizado por meio de um tratamento lúdico a respeito e, finalmente, ao suscitar discussões, conforme destacam Rama e Vergueiro (2014).

4.3 QUESTIONÁRIO 2 – ESCOLHA DE LEITURA DE HQ

Os alunos foram orientados a escolherem uma HQ para ler, já sabendo que, posteriormente, teriam a oportunidade de justificar sua escolha. Para conduzir a discussão, foi disponibilizado no *Google Forms* um questionário para registro das respostas. Com base nos dados coletados, é possível observar que as escolhas para leitura de uma HQ foram determinadas, em sua maioria, pela temática, seguidas pela capa da revista e do título.

A prática de leitura de textos em Língua Inglesa atendeu à habilidade da BNCC (EF07LI10) do eixo de leitura.

4.4 AS CARACTERÍSTICAS DAS HQs

De acordo com o registro das características, as devolutivas dos alunos mostram que não houve dificuldade em identificar tais componentes. Rama e

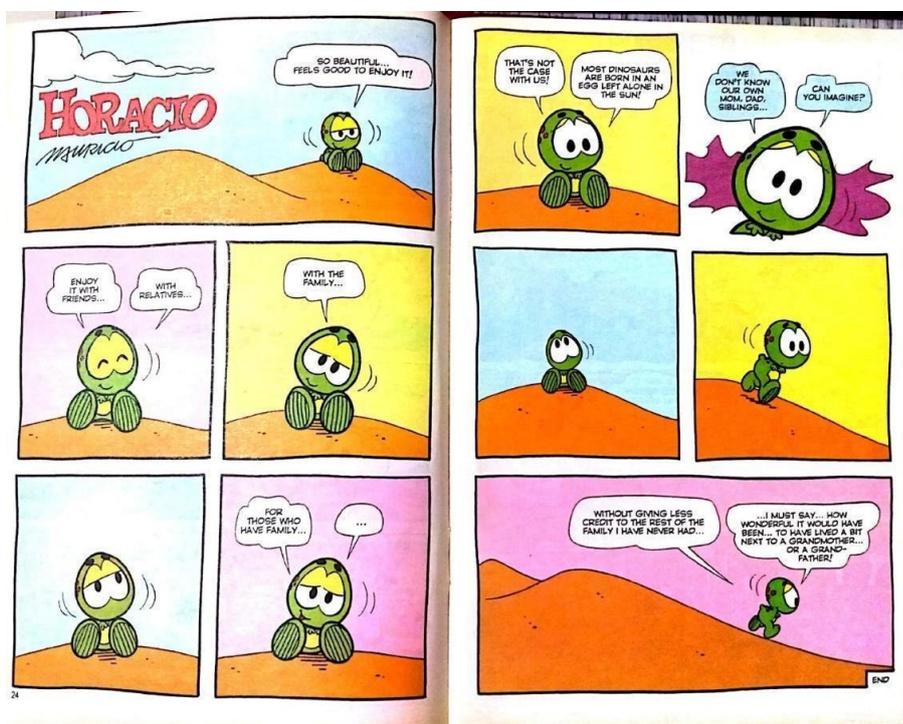
Vergueiro (2014) reforçam essa afirmação ao falar sobre a maneira como os quadrinhos auxiliam no ensino.

A análise de uma HQ teve um papel importante no desenvolvimento de leitura em Língua Inglesa para apropriação e apreciação de material produzido no idioma, conforme habilidade da BNCC (EF08LI06) do eixo de leitura.

4.5 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE HQs

A primeira utilizada (conforme Figura 1), “Horacio”, da revista *Monica’s Gang*, traz a história de um filhote de dinossauro que fica encantado com a vista do local onde está, que deseja compartilhar esse momento “mágico” com alguém, mas percebe que está só.

Figura 1 - Horacio



Fonte: MONICA'S GANG: *She's just a kid*. São Paulo: Panini Brasil, 2013. n. 41.

Digitalizado com CamScanner

Para além das questões de gênero textual e linguísticas, está o impacto que uma simples narrativa pode provocar no leitor. Horacio diz, em determinado momento: “A maioria dos dinossauros nasceu de um ovo deixado sozinho ao sol” (tradução nossa).

Durante a discussão da temática com os participantes, uma aluna pediu a palavra e afirmou ter total identificação com a história ao afirmar que foi abandonada pela mãe. Esse foi um momento muito impactante na aula e revela a maneira como as HQs favorecem oportunidades para discussão de temas tão variados, conforme sugere a habilidade (EF09LI09) da BNCC sobre o compartilhamento das experiências de leitura, do eixo de leitura, além da leitura de textos em Língua Inglesa (EF08LI10) e da apropriação e apreciação de material produzido no idioma (EF08LI06).

A segunda história, intitulada *Can't Stop!* (Não posso parar), conforme Figura 2, utilizada para aproximação com o gênero HQ, tem como personagens Tina e Puff.

A narrativa traz a tentativa de Puff de conversar com Tina, que está fazendo sua atividade física de corrida. Mas Puff não consegue acompanhá-la e encontra uma maneira de resolver seu problema. A história deixa clara uma das características mais marcantes dos quadrinhos, o humor.

Uma aluna sugeriu que a história tem um tom preconceituoso quando coloca uma “gordinha” como limitada para manter a atividade física que a “magrinha” está desempenhando com certo conforto. Essa afirmação rendeu uma boa discussão sobre a temática, que também foi interpretada como fator positivo quanto ao incentivo à prática de “Jogging” (corrida). As HQs têm essa característica de poder trazer qualquer assunto para fins educacionais.

Figure 2 – Can't Stop!



Digitalizado com CamScanner

Fonte: MONICA'S GANG: Zombified. São Paulo: Panini Brasil. n. 56. July. 2014.

4.6 COMPARAÇÃO ENTRE O IMPRESSO E O DIGITAL

Observar HQs digitais contribuiu para que os participantes pudessem expandir sua visão a respeito, considerando que 56% dos estudantes não haviam lido uma HQ digital antes.

A atividade, portanto, tornou possível o reconhecimento de um novo gênero digital, reconhecendo novas formas de escrever, conforme habilidade da BNCC (EF09LI13) do eixo de conhecimentos linguísticos.

A atividade também proporcionou o letramento crítico, a partir da perspectiva de Rodrigues (2015), ao observar o gênero HQ, nomeando-o e identificando suas características, tanto no formato impresso como no digital, e refletindo criticamente a respeito da sua função comunicativa.

4.7 AS 6WH-QUESTIONS E O ROTEIRO (SCREENPLAY)

Ao falar sobre a estrutura de projetos pedagógicos para leitura e produção de gêneros textuais na escola, Lopes-Rossi (2011) sugere uma série de atividades a serem contempladas na sequência didática, entre elas, o planejamento da produção que, no caso deste trabalho, corresponde ao roteiro que foi solicitado como uma das etapas do processo de escrita. Nesse caso, tal demanda atendeu à habilidade da BNCC que rege a produção de textos ficcionais, seguindo a estratégia de escrita, iniciada com planejamento (EF08LI11), do eixo de escrita.

Na elaboração do roteiro (*Screenplay*), os alunos tiveram a possibilidade de desenvolver sua produção ao considerar as seis palavras interrogativas - *6WH-Questions: who, what, where, when, how, why* - contribuindo para o letramento linguístico; no planejamento da produção, ao levar em consideração os elementos que caracterizam o gênero, ocorreu letramento literário; e na apropriação dos elementos que compõem uma HQ digital, letramento digital.

4.8 O APLICATIVO COMICA

A tecnologia tem um papel fundamental nas práticas educacionais, possibilitando novas formas de ensinar e aprender. Marcuschi e Xavier (2005, p. 16) já ponderavam a respeito, ao afirmar: “Considerando a penetração e o papel da tecnologia digital na sociedade contemporânea e as novas formas comunicativas aportadas, afigura-se relevante pensar essa tecnologia e suas consequências numa perspectiva menos tecnicista e mais sócio-histórica”.

A utilização do aplicativo criou as condições para apropriação de uma ferramenta capaz de oferecer os recursos necessários para a produção da HQ digital. De maneira simples e objetiva, as funcionalidades garantiram a elaboração e a finalização da HQ em poucas etapas. O uso é gratuito e utilizável no celular. Além dos dois vídeos utilizados na aplicação da SD ensinando como utilizar o aplicativo, foi feito um tutorial em formato de HQ digital, em Língua Inglesa, para ser aproveitado em novas oportunidades, conforme a Figura 3 a seguir.

Figura 3 – Tutorial para uso do aplicativo *Comica*



Fonte: Dados do autor.

Foram recebidas vinte e cinco HQs, o que equivale a 39% de retorno. Dezoito HQs, portanto, foram consideradas validadas para análise de dados. Apresentam características que revelam o desenvolvimento do letramento digital durante a apropriação do aplicativo para celular, conforme as competências específicas de Língua Inglesa para o Ensino Fundamental, que orientam sobre comunicar-se por meio de mídias impressas ou digitais (CELI02) e usar novas tecnologias em práticas de letramento (CELI05).

4.9 A HQ DIGITAL

A produção foi realizada individualmente, em função da pandemia da Covid-19. Alguns dos assuntos contemplados foram: as consequências da Covid-19, uma menina que se percebe menino, o retorno ao ambiente escolar pós-pandemia, sonho de ser jogador de futebol, violência contra a mulher, dentre outros.

A variedade de conteúdos demonstra a liberdade e a criatividade que puderam aflorar das narrativas. Ao mesmo tempo, reforça o potencial que o trabalho com HQ oferece.

A produção da HQ digital também proporcionou condições para que os alunos pudessem pensar criticamente, desenvolvendo sua própria história, de maneira ativa, conforme preconizam Kalantzis e Cope (2012).

Também foram desenvolvidas as habilidades da BNCC, do eixo de leitura sobre produção de textos a partir de uma temática escolhida (EF06LI13), em Língua Inglesa, no formato de quadrinhos (EF06LI15), seguindo as estratégias de escrita, com tema relevante escolhido pelo autor da história (EF08LI11).

Um exemplo de temática forte, atual e que ainda exige constante movimento de conscientização na sociedade aparece na HQ digital produzida por S26 (Figura 4), que traz a abordagem da violência contra a mulher. O humor é deixado de lado e dá

lugar a uma proposta mais educacional, trazendo uma reflexão sobre o cenário alarmante que ainda se descortina nos nossos dias.

Figura 4 - *Violence against Woman* (Violência contra a Mulher)



Fonte: HQ produzida por S26

Numa avaliação preliminar, considerando as poucas devolutivas com inserção de áudio, é provável que a sua funcionalidade seja mais bem aplicada em outros gêneros textuais, tais como: podcasts, revista digital, TikTok e outros. Segundo Marcuschi (2008, p. 218), “A oralidade e a escrita devem ser tratadas de forma clara e o centro da atenção é o gênero. Há gêneros que se prestam para um trabalho mais efetivo na oralidade e outros na escrita”.

4.10 A REVISÃO

Ao falar sobre a revisão mediada pelo professor e pelos colegas, Lopes-Rossi (2011) considera tais práticas essenciais, sugerindo que o ponto de vista dos demais quanto à temática e à organização do texto é relevante, além do evidente desenvolvimento de uma leitura crítica do que foi produzido e do que rege a habilidade

do eixo de escrita da BNCC (EF08LI11) sobre a produção de textos ficcionais, seguindo a estratégia de escrita (planejamento, rascunho, revisão e reescrita).

Considerando o período pandêmico da Covid-19 e suas restrições, a revisão foi feita coletivamente, por meio da apresentação de slides pelo PowerPoint, exibindo cada HQ digital e sugerindo que fossem identificados e elencados a temática, a função comunicativa, os recursos do aplicativo utilizados, as falas, o repertório lexical e as possíveis melhorias.

Durante a revisão, foi possível retomar aspectos relacionados ao letramento linguístico, conforme citados anteriormente, como no caso da necessidade de inclusão do pronome objeto (*Object Pronoun*) em algumas histórias.

4.11 A REDESCRIBE

Segundo Lopes-Rossi (2011), outro momento importante no processo de escrita diz respeito à produção da versão final, já definida de que maneira será disponibilizada para circulação. Também preconizada pela BNCC, a habilidade do eixo de escrita (EF08LI11) sobre a produção de textos ficcionais, seguindo a estratégia de escrita (planejamento, rascunho, revisão e reescrita).

No entanto, não foi possível desenvolver o processo de reescrita das produções pelas dificuldades e transtornos já apresentados. Assim sendo, foi tomada a decisão de não solicitar que o aluno refizesse a HQ digital com as devidas correções, embora tenham sido destacadas em sala, a fim de contribuir para o aprendizado e desenvolvimento de cada um. Apesar de a reescrita não ter sido realizada, é prevista a sua aplicação em novas oportunidades, considerando o valor dessa prática.

4.12 QUESTIONÁRIO 4 – AUTOAVALIAÇÃO E A RODA DE CONVERSA

O último instrumento utilizado, com vistas a compreender o papel das HQs no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, foram as rodas de conversa.

A fim de gerar subsídios para a discussão e o compartilhamento, foi disponibilizado antecipadamente, via *Google Forms*, o Questionário 4 – Autoavaliação, para colher e deixar registradas as impressões dos alunos. Além dos questionamentos, foi deixado um espaço livre para qualquer tipo de comentário.

Quanto ao aprendizado de Língua Inglesa, 46% afirmam que a produção da HQ digital contribuiu para a construção de repertório lexical e para o desenvolvimento da oralidade; outros 46% relatam ter aprendido pouco e 8% declaram que não ajudou.

A opinião de que as ações pedagógicas tiveram um papel importante no processo de apropriação do gênero HQ foi unânime.

Fica evidente a resposta positiva que a SD proporcionou por meio da produção da história; da maneira como a sucessão de atividades organizadas e sistematizadas favoreceu o envolvimento dos participantes; da possibilidade de criar uma própria história; do incentivo à criatividade; da apropriação do aplicativo *Comica* e do gênero HQ.

Alguns participantes ficaram intimidados com a necessidade de desenhar, embora a proposta trouxesse uma alternativa para utilização de imagens produzidas pelos próprios estudantes. Alguns sentiram dificuldades para produzir sua própria HQ. Caso tivesse acontecido em formato presencial, o apoio e a mediação do professor e dos colegas poderiam ter sanado alguns problemas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta última seção, são apresentadas as conclusões oriundas do desenvolvimento deste trabalho, evidenciando-se contribuições e sugestões com base nas experiências vivenciadas, bem como os obstáculos percebidos na execução da pesquisa.

De acordo com os resultados da RSL, vários trabalhos abordam o gênero textual integrado à tecnologia para desenvolvimento da habilidade de escrita, enquanto este trabalho trouxe o gênero HQ associado ao aplicativo *Comica*.

Entre as variações metodológicas, foi observado o uso da estratégia de *Scaffolding* (andaime), que carrega o mesmo princípio da SD.

Foram enfrentados muitos transtornos para a aplicação da SD, especialmente causados pela pandemia da Covid-19, impedindo o uso das instalações da escola.

De acordo com os resultados da RSL intitulada “Histórias em Quadrinhos na Educação Brasileira: uma revisão sistemática de literatura”, realizada por Foohs, Corrêa e Toledo (2021) em periódicos de língua portuguesa, ainda são poucos os trabalhos que contemplam a produção de histórias autorais, por causa da complexidade exigida, especialmente na validação do material, o que pode fazer deste trabalho mais um documento contributivo para novas reflexões e pesquisas.

Ao traçar o perfil dos participantes, foi observado que quase 70% não têm HQ em casa, o que se reflete na falta de hábito de leitura de 65% dos alunos, o que revela a necessidade de inclusão do gênero nas práticas pedagógicas.

O trabalho de produção de narrativa autoral proporcionou o estímulo à criatividade, à motivação e ao desenvolvimento de conteúdos diversificados que puderam ser utilizados tanto na construção de repertório lexical como na possibilidade de momentos de discussão.

De acordo com as habilidades da BNCC, no eixo da escrita, foram produzidos textos a partir de uma temática escolhida pelo próprio aluno, em Língua Inglesa, no formato de quadrinhos; no eixo da leitura, foi possível promover a leitura de textos em Língua Inglesa, com vistas à apropriação e à apreciação de material produzido no idioma, além de tornar possível o compartilhamento das experiências de leitura; na oralidade, foi prevista a produção de narrativas orais, que foram minimamente desenvolvidas em função das dificuldades de acesso dos alunos ao PowerPoint. Na percepção do pesquisador, o trabalho com a oralidade pode ser muito mais efetivo em gêneros textuais mais específicos, tais como: podcasts, revista digital, TikTok e outros; na dimensão cultural, a leitura, a análise e a comparação de HQs digitais criaram a condição para o desenvolvimento de repertório artístico/cultural em Língua Inglesa, a partir do viés da literatura; na perspectiva de conhecimentos linguísticos, as produções autorais proporcionaram a percepção de que novos gêneros digitais podem oferecer novas formas de aprender.

As análises de HQs contribuíram para a percepção dos vários recursos que os quadrinhos oferecem, em relação à sua função comunicativa.

Também foi possível desenvolver letramento linguístico por meio das leituras e das produções, contemplando a necessidade de uso consciente da língua a partir dos recursos que ela mesma oferece, além de sua inserção em contextos sociocomunicativos.

As HQs digitais visitadas no site da *Argon Zark*, a utilização do aplicativo *Comica* e as HQs digitais produzidas pelos participantes criaram a oportunidade para o desenvolvimento de letramento digital.

A partir de roda de conversa, subsidiadas por um questionário a respeito da experiência de cada estudante, foi possível obter uma impressão positiva dos próprios participantes a respeito da produção das HQs.

Este trabalho deixa como produto final a SD estruturada, em formato de e-book, disponibilizada sob o título de “A Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais no Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa: uma Proposta de Sequência Didática” (Santos Júnior; Araújo, 2023). Assim, poderá ser replicada por outros professores, com as devidas adaptações, de acordo com os fins educacionais de qualquer componente curricular, em qualquer nível educacional.

Finalmente, depois de todas essas considerações, fica o entendimento da importância do trabalho com o gênero HQ, por sua multifuncionalidade; da associação com uma ferramenta tecnológica; da funcionalidade da SD no desenvolvimento do processo e dos multiletramentos que são possíveis de serem contemplados. Há uma compreensão por parte dos pesquisadores de que as HQs exercem, sim, um papel significativo nas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Germaine Elshout de. **O ensino de língua inglesa**. Teresina: EDUFPI, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília, DF, 2017a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Estatísticas Sociais**. 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens>. Acesso em: 8 ago. 2020.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. 5. ed. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1977.

COMO fazer um QUADRINHO com suas FOTOS pelo aplicativo COMICA. 1 vídeo (5min47seg). Publicado pelo canal Depolo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5X10yf5PGAU>. Acesso em: 24 mar. 2021.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário: teoria e prática**. 2. ed. 4. reimpr. São Paulo: Contexto, 2014.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

EDUCATION FIRST - EF. **O maior índice de proficiência em inglês do mundo**. 2021. Disponível em: <https://www.ef.com.br/epi/>. Acesso em: 17 mar. 2022.

FOOHS, Marcelo Magalhães; CORRÊA, Guilherme dos Santos; TOLEDO, Eduardo Elisalde. **Histórias em Quadrinhos na Educação Brasileira: uma revisão sistemática de literatura**. Instrumento: Rev. Est. e Pesq. em Educação, Juiz de

Fora, v. 23, n. 1, p. 80-96, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/222321/001126501.pdf?sequence=1>. Acesso em: 13 ago. 2021.

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

GOMES, Alex Sandro; GOMES, Claudia Roberta Araújo. Classificação dos Tipos de Pesquisa em Informática na Educação. *In*: JAQUES, Patrícia Augustin *et al.* (org.). **Metodologia de Pesquisa Científica em Informática na Educação: Concepção de Pesquisa**. Porto Alegre: SBC, 2020. (Série Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação, v. 1). Disponível em: <https://metodologia.ceie-br.org/livro-1/>. Acesso em: 19 jul. 2020.

HORACIO. *In*: **MONICA'S Gang: She's just a kid**. São Paulo: Panini Brasil, 2013. n. 41.

KALANTZIS, M.; COPE, B. **Literacies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

KLEIMANN, Angela B. **O processo de aculturação pela escrita: ensino de forma ou aprendizagem da função?** *In*: KLEIMANN, Angela B.; SIGNORINI, Inês (org.). **O ensino e a formação do professor: alfabetização de jovens e adultos**. Porto Alegre: Artes Médicas do Sul, 2000.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e Escrever: estratégias de produção textual**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

LEITE, Lígia Silva. Mídia e a Perspectiva da Tecnologia Educacional no Processo Pedagógico Contemporâneo. *In*: FREIRE, Wendel (org.). **Tecnologia e educação: as mídias na prática docente**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.

LOPES-ROSSI, Maria Aparecida Garcia. Gêneros Discursivos no Ensino de Leitura e Produção de Textos. *In*: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (org.). **Gêneros Textuais: reflexões e ensino**. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (org.). **Hipertexto e Gêneros Digitais: novas formas de construção do sentido**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MOREIRA, Marco A.; MASINI, Elcie F. **Aprendizagem Significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.

PRADO, Ana Lúcia *et al.* Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, p. 1156-1176, ago. 2017. Número Especial 2. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10286>. Acesso em: 22

abr. 2022.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. 2. reimpr. São Paulo: Contexto, 2014.

RAVID, D.; TOLCHINSKY, L. **Developing linguistic literacy: a comprehensive model**. *Journal of child language*, n. 29, p. 417-447, 2002.

RODRIGUES, Raquel de Almeida. **(MULTI)Letramentos no Material Didático de Inglês para o Ensino Médio**: reflexões sobre a elaboração de uma unidade didática. 2015. 134 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: file:///C:/Users/israe/OneDrive/Documents/2020/mestrado%20imd%204jul2020/Defesa/MULTI_LETRAMENTOS_NO_MATERIAL_DIDATICO.pdf. Acesso em: 2 abr. 2022.

ROJO, Roxane. *Pedagogia dos Multiletramentos*. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS JÚNIOR, Israel Domingos dos; ARAÚJO, Célia Maria de. **A Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais no Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa: uma Proposta de Sequência Didática**. 2023. E-book. Disponível em: <https://pluni.imd.ufrn.br/pluni/97/visualizarProduto>. Acesso em: 22 ago. 2023.

_____. **As histórias em quadrinhos digitais no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa**. XII Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação. Challenges 2021, Desafios do Digital: Livro de Atas. Universidade do Minho. Centro de Competência. Braga, Portugal, 2021. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/77709>. Acesso em: 22 ago. 2023.

_____. **Multiletramentos no Ensino de Língua Inglesa: uma proposta de Sequência Didática em Quadrinhos**. Universidade Aberta 2023. *Ciência e Cultura* n° 23. ISBN 978-972-674-940-0. Disponível em: DOI <https://doi.org/10.34627/uab.cc.23>. Acesso em: 22 ago. 2023.

_____. **Sequência Didática: Uma Proposta Metodológica para Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade. *Inovação e Tecnologia no Ensino de Línguas: Pedagogias, Práticas e Recursos Digitais*. Anais, volume 16º, n. 8, set. 2022. ISSN 1982-3657. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.29380/2021.15.08.10>. Acesso em: 22 ago. 2023.

_____. **Tendências Conceituais e Metodológicas Adotadas no Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa através de Histórias em Quadrinhos**. *Revista Internacional Educon*, 3(1), e22031004. <https://doi.org/10.47764/e22031004>. Acesso em: 22 ago. 2023.

THE WEBCOMIC **Current Story Argon Zark!** Disponível em: https://www.zar.com/pages2/argon_book2.html. Acesso em: 12 maio 2021.

THE WEBCOMIC First Story Argon Zark! Disponível em:
<https://www.zark.com/pages/az1.html>. Acesso em: 12 maio 2021.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. *In*: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

ZHANG, Sihong. **Mobile English Learning: An Empirical Study on an APP, English Fun Dubbing**. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, v. 11, n. 12, p. 4-8, 2016. Disponível em:
<https://onlinejournals.org/index.php/ijet/article/view/6314/4196>. Acesso em: 16 mar. 2021.