



AS POSSÍVEIS CONTRIBUIÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA

THE POSSIBLE CONTRIBUTIONS OF THE STORIES IN COMICS IN THE ACQUISITION OF THE ENGLISH LANGUAGE

LOS POSIBLES APORTES DE LAS HISTORIAS EN CÓMICS EN LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE INGLÉS

 **Talize Zilio**

Mestre em Educação
Universidade LaSalle.
Canoas-RS, Brasil.
talizezi@gmail.com

 **Gelson Weschenfelder**

Doutor em Educação
Instituto Federal do Rio Grande do Sul – IFRS.
Farroupilha, RS - Brasil.
gellfilo@gmail.com

 **Ernani Mügge**

Doutor em Literatura Brasileira.
Universidade Feevale – Feevale.
Novo Hamburgo, RS- Brasil.
ernani@feevale.br

Resumo: Este artigo tem como temática a presença das Histórias em Quadrinhos (HQs) em sala de aula, particularmente nas aulas de Língua Inglesa, a partir do posicionamento de que sua leitura contribui para a qualificação da aprendizagem do idioma, como segunda língua. Para evidenciar isso, versa sobre o conceito de *storytelling* (XAVIER, 2015) e de teorias da aprendizagem significativa, a partir de Ausubel (1968) e Rogers (1971); o campo teórico relacionado às HQs é construído, em especial, a partir de Eisner (2010), McCloud (1995) e Vergueiro (2012).

Palavras-chave: ensino e aprendizagem; língua inglesa; Histórias em Quadrinhos (HQs).

Abstract: This article, of a qualitative nature, studies the possible contributions of comics in the English Language acquisition. Aiming to show how teaching with English language comics can contribute to the improvement of language learning. For this, we contemplate the concept of *storytelling* (XAVIER, 2015) and theories of significant learning with Ausubel (1968), Rogers (1971), observing the theoretical field related to the comics by Eisner (2010), McCloud (1995), Vergueiro (2012) and other authors.

Keywords: teaching and learning; english language; comics.

Resumen: El tema de este artículo es la presencia de historietas (comics) en el aula, particularmente en las clases de idioma inglés, a partir de la posición de que su lectura contribuye a la calificación del aprendizaje del idioma, como segunda lengua. Para demostrarlo, se aborda el concepto de *storytelling* (XAVIER, 2015) y las teorías del aprendizaje significativo, de Ausubel (1968) y Rogers (1971); el campo teórico relacionado con el cómic se construye, en particular, a partir de Eisner (2010), McCloud (1995) y Vergueiro (2012).

Palabras clave: enseñanza y aprendizaje; idioma en inglés; Cómics (HQ).

Para citar - (ABNT NBR 6023:2018)

ZILIO, Talize; WESCHENFELDER, Gelson, MÜGGE, Ernani. As possíveis contribuições das histórias em quadrinhos na aquisição da língua inglesa. *Eccos - Revista Científica*, São Paulo, n. 67, p. 1-19, e24314, out./dez. 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/eccos.n67.24314>



Introdução

“Aprender Inglês é chato”. Essa afirmativa ecoa nas salas de aula do ensino básico com expressiva frequência e evidencia a repulsa que muitos alunos têm em relação ao processo de aquisição do idioma. A reação deles pode ter vários motivos, entre eles, o desconhecimento sobre a real importância do domínio do inglês e a escassez de conteúdos e atividades que sejam atraentes. Em relação ao primeiro, observa-se que o próprio sistema educacional reflete certa desconsideração quanto ao aprendizado do idioma, na medida em que prevê, na matriz curricular, apenas um período semanal. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também aponta para essa direção, uma vez que, embora reconhecendo a importância do inglês para a comunicação mundial, prevê seu ensino somente a partir do sexto ano. Ambas as realidades podem interferir no grau de reconhecimento do idioma em questão.

Acerca do segundo motivo – a insuficiência de propostas atrativas – é possível dizer que, embora o ensino de qualquer idioma seja um processo complexo, que exige tempo e dedicação tanto por parte do professor quanto do aluno, há a possibilidade de fazer com que esse percurso, apesar de laborioso, se torne, também, envolvente. A inserção, no planejamento, de histórias em quadrinhos – um gênero muito apreciado, especialmente por jovens –, pode ser uma excelente opção.

Sabe-se que as HQs, de alguma forma, já vêm sendo utilizadas como recurso didático por diversos professores. Entretanto, sua função, por vezes, é bastante limitada: comumente servem tão somente para promover a leitura lúdica, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Também têm presença garantida, no estilo de tirinha cômica, em avaliações de Língua Portuguesa e História, por exemplo. Nos dois casos, o potencial didático-cultural oferecido por elas é desqualificado. Isso pode ser compreendido a partir da constatação de que as histórias em quadrinhos são vistas, ainda, pelo menos por grande parte dos educadores, como pertencentes somente ao mundo infantil, por conta de suas ilustrações e de seus recursos narrativos, entre elas, a utilização de balões para destacar as falas das personagens. Essa visão causa seu desprestígio, inclusive na academia (SILVA, 2011; VERGUEIRO, 2009, 2012). Entretanto, o que muitos docentes desconhecem é que as histórias em quadrinhos atingiram o *status* de arte, sendo considerada a nona entre as manifestações artísticas. Eisner (2010), em seu livro *Comics and Sequential Art*, inaugura o termo *arte sequencial* e explica que

A função fundamental da arte dos quadrinhos é comunicar ideais e/ ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos (EISNER, 2010, p. 38).

Sua linguagem e sua arte convidam o leitor a trilhar caminhos semânticos entre a escrita e a imagem. De acordo com Calil, Dikson e Vergueiro (2012), elas são formadas por dois códigos, o verbal e o não verbal, os quais interagem intensamente em um sistema narrativo, de modo a promover de forma espontânea o desenvolvimento da leitura.

Weschenfelder, Kronbauer (2010) e Silva (2011) aliam-se às vozes que defendem o gênero. Os autores argumentam que as HQs não são inocentes, já que suas histórias e suas personagens vivenciam uma série de questões cotidianas inerentes ao ser humano “comum”, as quais se referem à ética, às emoções, à identidade pessoal, à família, às virtudes, dentre outros temas. Com base nisso, Weschenfelder (2020) assinala que as histórias em quadrinhos não são somente fonte de diversão, pois trazem consigo alto teor filosófico, por apresentarem personagens com superpoderes, que, paradoxalmente, lidam com problemas normais da vivência humana, cativando o leitor, o qual se reconhece em diversas situações e, assim, vê-se aí representado.

A arte sequencial, portanto, vai além de questões de mercado. Uma vez que ela projeta e ressignifica o espaço social, conquista diferentes grupos, que a partilham entre si. Isso pode ser observado entre os jovens, principalmente quando se encontram em ambiente escolar. Ainda que componham “tribos” distintas, eles trocam informações sobre temas ligados às HQs, as quais se constituem, assim, em elo de ligação entre eles. Ao se observar, cotidianamente, no contexto escolar, esse evento, torna-se imprescindível tanto o estudo do gênero quanto as possibilidades de sua inserção nas práticas pedagógicas. Ao reconhecer essa possibilidade, o professor se mostrará aberto ao diálogo com os estudantes, com vistas à aproximação de saberes e de sua reelaboração coletiva.

Assim, a partir do reconhecimento do gênero como instrumento potencial para a aprendizagem, abre-se espaço para sua utilização como recurso didático- pedagógico, efetivando-o como aliado em aulas que estimulam e consideram os conhecimentos prévios dos alunos, dando significado à sua aprendizagem.

No universo das HQs, convém assinalar, permeiam conteúdos diversos, os quais abordam aspectos culturais de um povo ou de um determinado local, temas religiosos, sociais, étnicos, entre outros tantos. Nessa ordem, a exploração dessas temáticas amplia a visão de mundo dos discentes, fazendo com que eles visualizem melhor o contexto e a si mesmos.

A valorização das HQs na escola atende, inclusive, às exigências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2017). No documento, o termo “histórias em quadrinhos” aparece dez vezes no âmbito da Língua Portuguesa (1º ao 5º ano), no campo artístico literário. Assinala-se sua importância em situações de leitura, como fruição, sob o argumento de que se trata de textos representativos da diversidade cultural e linguística que favorecem experiências estéticas. Também em Língua Portuguesa (EF15LP14)¹ encontra espaço, ao se prever a construção do sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias). Para os anos finais, a Base prevê (EF67LP30)² a criação de narrativas ficcionais, tais como contos populares e histórias em quadrinhos que apresentem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando-se os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido. No componente curricular de Língua Inglesa, o documento (EF06LI15)³ propõe, aos professores, que desafiem os alunos a produzir textos escritos em Língua Inglesa sobre si mesmo, sua família, seus amigos, seus gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar a partir da produção de histórias em quadrinhos.

A Base, portanto, ao valorizar o gênero, alinha-se ao posicionamento de Neves (2012, p. 18), para quem ele “encanta todas as idades e é meio de comunicação de massa de grande penetração popular”. Segundo a autora, “podemos aproveitar a sua atratividade para trabalhar conteúdos diversos, no intuito de que o aprendizado seja mais prazeroso”. A afirmação, como pode ser constatado, defende a utilização das HQs como ferramenta em potencial na educação, visto que elas podem ser usadas para explorar temáticas de modo a promover a aprendizagem dos alunos.

Por todas essas razões, defende-se, aqui, a utilização das HQs na escola, particularmente no ensino da Língua Inglesa, em que sua leitura, além de inserir o aluno no amplo universo de questões relativas à vida humana, possibilita, a ele, segundo Haastrup (1991), um processo de descoberta de reconhecimento vocabular por meio de dicas contextuais e de elementos de organização textual. Ambas as imersões – no conteúdo e na linguagem – favorecem a formação integral do sujeito, um dos objetivos basilares da escola.

¹ (EF15LP14): Ensino Fundamental (1º ao 5º ano); Língua Portuguesa; 14ª habilidade.

² (EF67LP30): Ensino Fundamental (6º e 7º ano); Língua Portuguesa; 30ª habilidade.

³ (EF06LI15): Ensino Fundamental (6º ano); Língua Inglesa; 15ª habilidade.



Storytelling e a leitura das Histórias em Quadrinhos

O termo *Storytelling*, traduzido para o português, significa, literalmente, contar histórias. Nesse sentido, relaciona-se a um conjunto de acontecimentos sequenciais, inseridos em determinado tempo e espaço, repletos de signos sociais, históricos, culturais, entre outros, que possam lhe atribuir sentido.

O recurso de narrar histórias é possível tanto por meio da oralidade quanto da escrita. Ambas as formas são amplamente difundidas na Educação Básica. Contar histórias é uma das práticas mais antigas de ensino. Mesmo antes da criação da instituição escola, a “contação” acompanhava as mais diferentes culturas, famílias e sociedades, reafirmando seus costumes, valores morais, alimentando o imaginário através das artes que a ela se agregam, como o teatro, o cinema, histórias em quadrinhos e até mesmo a arte sacra, que, por séculos, utiliza, por meio de parábolas, a transição da *storytelling* para evangelizar os fiéis.

Nas últimas décadas, a *storytelling* também vem sendo aplicada na publicidade, com o propósito de provocar os sentimentos das pessoas. Entende-se que as peças comerciais, ao contarem uma história, evocam a identificação do consumidor, promovendo sua aproximação com determinada marca ou produto. Esse fenômeno também pode ser visto em videoclipes, novelas e diversos outros meios onde o recurso está presente. Nas HQs não é diferente.

Para compreender melhor o que envolve a *storytelling*, convém recorrer a Adilson Xavier (2015, p. 10), que a descreve por meio de três definições, distintas entre si, construídas a partir de três perspectivas:

Definição pragmática:

Storytelling é a tecnarte de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central.

Definição pictórica:

Storytelling é a tecnarte de moldar e juntar as peças de um quebra-cabeça, formando um quadro memorável.

Definição poética:

Storytelling é a tecnarte de empilhar tijolos narrativos, construindo monumentos imaginários repletos de significado.

Ao definir *storytelling* sob a ótica pragmática, o teórico não a considera como um conjunto de normas ou protocolos, mas como área da linguagem com função analítica, pois observa, no contexto comunicacional, as influências da semântica e da sintaxe. Dessa forma, ele a elabora como interativa, com função persuasiva. O mesmo ocorre em sua definição pictórica, quando o envolvimento daqueles que compartilham desse recurso “une as peças” da história. Já em sua definição poética, o autor contempla a criação de cenários mentais

imaginários, os quais podem apresentar diferentes caminhos narrativos, gerando, por conseguinte, múltiplos sentidos.

As definições estabelecidas por Xavier constroem um quadro amplo do fenômeno da narrativa, o qual serve de argumento para justificar sua presença na escola, em que o professor pode utilizá-la não apenas para promover o desenvolvimento da aprendizagem do aluno, mas para potencializar sua criatividade e qualificar sua habilidade de interpretar.

Boris (2017), em texto publicado no blog *Leading the way (Harvard)*, aponta para características das histórias e sua recepção:

Boas histórias fazem mais do que criar um senso de conexão. Elas constroem familiaridade e confiança e permitem que o ouvinte entre na história onde está, tornando-o mais aberto ao aprendizado. Boas histórias podem conter vários significados, por isso são surpreendentemente econômicas ao transmitir ideias complexas de maneiras compreensíveis. E as histórias são mais interessantes do que uma recitação seca de pontos de dados ou uma discussão de ideias abstratas⁴ (Tradução nossa).

Assim como Boris, Wagler (1994, p. 22) reflete sobre as classes que utilizam a *storytelling* no processo de ensino e aprendizagem, observando que esse recurso aproxima os estudantes entre si, estabelecendo laços entre eles e transformando o ambiente de conhecimento em um lugar saudável e positivo para aprendizagem:

O ensino narrativo não ignora as habilidades que uma criança precisa aprender, mas vê a educação de todos os alunos como uma história única. Uma sala de aula estruturada em torno da narrativa, com todas as suas diversas atividades, se parece muito com uma família saudável, com rituais regulares, relacionamentos importantes, adultos responsáveis, um ambiente rico e muitas surpresas. Uma sala de aula rígida é como uma família rígida. Em ambientes tão disfuncionais, algumas crianças obedecem e outras se rebelam, mas todas têm medo, raiva e feridas⁵ (Tradução nossa).

O recurso é utilizado, muitas vezes, em um momento inicial de aula, quando os alunos da classe ainda não se conhecem: o professor se apresenta narrando um pouco de si e solicita que os alunos façam o mesmo. Dessa forma, quebram-se barreiras sociais e os laços de coleguismo começam a se estabelecer, tornando o ambiente amistoso e dando fluidez ao aprendizado. Essa prática também é muito comum nas aulas de língua inglesa.

É necessário considerar, também, que a *storytelling* se caracteriza como ferramenta que premia as quatro habilidades fundamentais no ensino de qualquer idioma: a escrita (*writing*), a

⁴ “Good stories do more than create a sense of connection. They build familiarity and trust, and allow the listener to enter the story where they are, making them more open to learning. Good stories can contain multiple meanings so they’re surprisingly economical in conveying complex ideas in graspable ways. And stories are more engaging than a dry recitation of data points or a discussion of abstract ideas.” Disponível em: <https://www.harvardbusiness.org/what-makes-storytelling-so-effective-for-learning/>. Acesso em: 20 fev. 2020.

⁵ Narrative teaching does not ignore the skills a child needs to learn, but sees the education of every student as a unique story. A classroom structured around narrative, with all its diverse activities, feels a lot like healthy Family, with regular rituals, important relationships and responsible adults, a rich environment and a lots of surprises. A rigid classroom is like a rigid Family. In such dysfunctional environments some children obey and others rebel, but all are afraid, angry and wounded. (WAGLER, 1993, p. 22).

fala (*speaking*), a audição (*listening*) e a leitura (*reading*), esta última não se resumindo apenas à decodificação de palavras. Freire (1988, 43) afirma que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”. Do mesmo modo, Vergueiro (2009) contempla que uma leitura é caminho para outras mais, numa espiral sem começo ou fim.

Eisner (2010) considera a leitura uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; entretanto, nessa modalidade, há tipos diversificados de leitura: de figuras, de mapas, de diagramas, de circuitos, de notas musicais. Fenômeno idêntico também ocorre com um tipo de arte muito popular, utilizada como ferramenta de aprendizagem: as histórias em quadrinhos. Elas nem sempre carregam consigo um texto explícito; contudo, através do encadeamento de ações graficamente representadas (a *storytelling*), o leitor é capaz de interpretá-las e compreendê-las.

A *storytelling* é um elemento essencial às histórias em quadrinhos, pois, nesta arte, ela é responsável por narrar os fatos visualmente. Nelas, o texto e a imagem fundem-se, a fim de se transformarem em história, tal qual em um roteiro de cinema, em que, quadro a quadro, sequencialmente, vai se apresentando a narrativa ao espectador com a intenção de imergi-lo no que está sendo contado.

Parece simples ler uma história em quadrinhos, pois a sensação que ela passa ao leitor é de que se trata de um texto preponderantemente ingênuo, infantil. Entretanto, ele carrega uma complexa composição semântica. A função narrativa expressiva se efetiva por meio da aglutinação das linguagens gráfica e verbal. Conforme o professor Ramos (2004), as HQs são uma linguagem autônoma que usa de mecanismos próprios para narrar. Para Cagnin (1975), as HQs se caracterizam por uma série de elementos constitutivos: “1) é formada por imagens; 2) as imagens são delimitadas por quadrinhos; e 3) a expressão das personagens, os sons, o movimento e a passagem do tempo são sugeridos pelas imagens, em processos de visualização da metáfora.”.

Tanto seus elementos formativos quanto os conceitos relativos às HQs são diversos. *Comic book*, gibi, revistinha, arte sequencial ou, mesmo, banda desenhada são denominações dadas a elas. Pode-se defini-las, sinteticamente, como a conjunção de textos e imagens na qual enredos são apresentados em uma sequência de quadros, utilizando, de forma peculiar, a linguagem. Eisner (2010, p. 5) as define como “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente”. Dessa forma, denominou-as *arte sequencial*.

McCloud (1995) igualmente reflete sobre uma possível nomenclatura para a expressão *Comic Book* (nome dado em inglês para histórias em quadrinhos), pois o termo significa literalmente “Livro Cômico”, excluindo, de forma genérica, as HQs de temáticas sérias ou críticas que não exclusivamente cômicas. Desse modo, o autor a entende como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (McCLOUD, 1995, p. 9).

Rosenthal (2019, p.1), entretanto, em seu artigo “*O que Scott McCloud nos ensinou sobre contar histórias na internet*”⁶, vê a definição de McCloud (1995, p. 06) propositadamente abrangente, uma vez que afirma que os quadrinhos são “um recipiente que pode conter qualquer número de ideias e imagens.” Para Rosenthal a parceria dos elementos de arte e palavras em sequência é capaz de dar vida às histórias tanto através do que podemos ver fisicamente quanto por meio do que podemos sentir a partir delas.

HQs como ferramenta no estudo de aspectos socioculturais

Fay (2007), professor de Inglês no Uzbequistão, escreveu um artigo para a *English Teaching Forum*, intitulado *Student storytelling through sequential art* (2007), no qual observa a melhora da aquisição por alunos, da Língua Inglesa, através do uso de leituras de histórias em quadrinhos. Para isso, ele aponta algumas pesquisas que sustentam seu posicionamento:

Hayes e Ahrens (1988) destaca o fato de que os quadrinhos livros contêm um número maior de palavras raras que uma conversa comum e, portanto, excelente trampolim para mais difícil lendo. Dorrell e Carroll (1981) e Ujii e Krashen (1996a, 1996b) descobriram que o aumento do uso de histórias em quadrinhos estimula a leitura de material não-quadrinhos. [...] Cary (2004, 33) aponta que a arte sequencial é rica em elipses, misturas, não-palavras (uh-huh, humph, sheesh!) e outras aspectos da linguagem falada, expondo os alunos à “ambiguidade, indefinição e coloquialidade do inglês falado” (Williams 1995, 25) A arte sequencial é uma janela na tela falada vernáculo, uma variedade do idioma de destino que é geralmente esquecido nas aulas de EFL em grande parte devido à sua ausência tanto em material educacional quanto em documentos autênticos mais formais. (FAY, 2007, p. 03).

Fay (2007) considera as histórias em quadrinhos como uma importante ferramenta no estudo de aspectos socioculturais, pois através delas o leitor interage com diferentes sociedades, personagens e períodos de tempo, sendo capaz de observar e compreender um pouco mais do mundo. As HQs em língua inglesa proporcionam, além disso, um contato real com o idioma, pelo modo como sua linguagem é construída. As ilustrações, em seu *storytelling*, facilitam a compreensão da narrativa e a aquisição vocabular do estudante, tudo isso tratando de assuntos

⁶ What Scott McCloud taught us about storytelling on internet?

que fogem dos temas estereotipados em materiais didáticos vinculados ao ensino do inglês que simulam situações em espaços diversos, como no restaurante, no zoológico, na fazenda, por exemplo. As HQs apresentam conteúdos complexos, que levam os alunos a refletirem acerca de um momento histórico e suas consequências, adentrando em temáticas delicadas, sensíveis e sociais, contudo, geralmente, trazendo consigo personagens semelhantes a eles como Homem-Aranha e os *X-Men*.

Almeida e Santos (2019, p. 41) apontam para a relevância das histórias em nossas vidas:

Quando ouvimos ou lemos uma história somos puxados para a cena descrita e incentivados a sentir as emoções das personagens envolvidas. Neste exercício somos levados para situações semelhantes, em que refletimos as nossas experiências e seus significados pessoais. Assim as histórias evocam tanto imagens como emoções, criando forte probabilidade para as recordarmos (Morgan; Dennehy, 1997). Mas ao remeter-nos para algo de familiar, uma história tem também o potencial para nos mostrar algo de novo sobre as nossas vidas e o mundo (Bell, 1992). Surgem assim plataformas de intervenção e desconstrução de significados e comportamentos (PARKER; WAMPLER, 2006).

As histórias em quadrinhos são ferramentas muito eficientes para o entendimento de conceitos profundos. Por meio de uma narrativa atraente, fazem com que o leitor visualize exemplos com os quais se identifica, possui empatia ou mesmo repulsa (como o racismo, por exemplo). Assim, pode-se afirmar que as HQs parecem auxiliar no processo de aprendizagem, não somente de aspectos relacionados à cultura de determinado contexto ou conteúdos de diferentes componentes curriculares ou áreas de ensino, mas também a aprendizagem de um idioma como, no exemplo adotado nesse estudo, a Língua Inglesa.

A arte sequencial é composta por diferentes espécies de HQs. Xavier (2017) os apresenta de forma concisa, em sua pesquisa, para a revista eletrônica *Darandina* (UFJF). Nela, a autora expõe alguns dos tipos mais populares de HQs. Através dos estudos em Mendonça (2002, p.197), Xavier (2017) verifica que a *charge* possui caráter sintético, ocupando, geralmente, o espaço de um quadro. Esse tipo de história costuma ser uma sátira social. Ainda observando os escritos de Mendonça (2002, p. 197), Xavier (2017) compreende que as *tirinhas* ainda são, normalmente, publicadas em jornais diários e possuem, em sua composição, um ou mais quadrinhos, geralmente centrados em um personagem. Além disso, Ramos (2004, p. 24) contempla que, nas tirinhas, há significativa ocorrência de desfechos inesperados. Xavier (2017) também apresenta os *quadrinhos eletrônicos* como uma *hipermídia*, abrangentes em relação aos recursos de linguagem. São “trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs.” (FRANCO, 2012, p. 233). Sobre hipermídias, são

incontestáveis as possibilidades de recursos que elas são capazes de promover nas HQs. Murray (2003, p. 78) fala sobre os recursos valiosos inseridos neste tipo de ambiente:

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo.

Retornando aos estudos de Xavier (2017), percebemos que as histórias em quadrinhos de origem japonesa têm recebido cada vez mais notabilidade no ocidente. De acordo com Luyten (2003), foram os desenhos animados (*animes*) que deram grande difusão ao conhecimento dos *mangás*. A autora também busca a definição sintética sobre as *Graphic Novels*, como histórias longas com mais de 100 páginas, em média, voltadas em geral para leitores adultos. Contudo, como observaremos a seguir, não há limitação de páginas, temática ou faixa etária formalmente estabelecida para esse tipo de história em quadrinhos.

A leitura é uma das melhores formas de ampliar o vocabulário em qualquer língua. A escolha de diferentes mídias, como, por exemplo, as *graphic novels* ou HQs de forma geral, pode auxiliar o estudante no processo de aprendizagem. Na obra *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom* (1983), Krashen e Terrel asseveram que a leitura de qualquer material no idioma que se pretende aprender (neste caso o inglês) será significativa para sua aquisição, desde que seja compreensível para o leitor (KRASHEN; TERREL, 1983). Segundo eles, a acessibilidade depende do vocabulário, da estrutura gramatical (sintaxe) e do conteúdo tratado. Os autores também consideram satisfatórios textos que apresentem um número expressivo de itens lexicais com os quais os alunos já estejam habituados, pois o vocabulário conhecido os auxilia na fluidez da leitura, impedindo a constante interrupção da atividade para pesquisa em dicionários (KRASHEN; TERREL, 1983). O mesmo ocorre em relação à estrutura gramatical; os autores observam que os estudantes compreendem mais facilmente textos nos quais o assunto lhes seja interessante.

As contribuições das HQs no ensino e na aprendizagem

O ensino de Língua Inglesa exige práticas que promovam o despertar da consciência e do interesse dos estudantes de forma significativa e efetiva. A utilização das histórias em quadrinhos, com personagens conhecidas e admiradas pelo público deste estudo é uma tentativa

pela promoção da aquisição do idioma. Para isso, buscamos apoio em alguns teóricos, dentre eles Rogers (1971) e Ausubel (1968).

Tanto a teoria de Rogers (1959) quanto a de Ausubel (1968) podem ser chamadas de *teoria da aprendizagem significativa*. Entretanto, não devemos considerá-las semelhantes. Pelo contrário, mesmo sendo nominados igualmente, os estudos Rogerianos voltam-se para o humanismo, para questões relacionais e afetivas da aprendizagem, enquanto os estudos de Ausubel (1968) apoiam-se no cognitivismo, contemplando aspectos relativos à aquisição da aprendizagem.

Moreira (2001) diz que, segundo Ausubel, o problema principal da aprendizagem está na utilização de recursos que facilitem a transformação do conceito em material significativo para o estudante. Observando esse fator, abordar um assunto ou uma língua desconhecida através de um instrumento, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos dos *X-Men*, faz com que seu reconhecimento o aproxime do objeto de estudo com mais segurança, efetivando uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Ausubel (1963), em sua teoria, nomeia como subsunçor conhecimentos prévios, chamados por ele de conceitos de “ancoragem”. Estes armazenam as suas experiências de forma hierárquica e altamente organizada. Conforme o autor, para que ocorra a aprendizagem significativa, os instrumentos propostos para ela precisam se associar aos subsunçores pertencentes ao acervo cognitivo do aprendiz. Desse modo, Ausubel (2003) observa que a significação pode ser considerada como uma prática: “[...] consciente, claramente articulada e precisamente diferenciada que emerge quando proposições ou conceitos, símbolos e sinais potencialmente significativos são relacionados e incorporados numa estrutura cognitiva individual numa base não arbitrária e substantiva” (AUSUBEL, 2003, p. 43).

Além disso, Ausubel (2003) também apresenta três tipos de aprendizagem significativa: a representacional, que tem como marca primordial a assimilação de símbolos e seus significados; a proposicional, a qual interage com ideias e estruturas observando tanto a estrutura verbal denotativa e seus significados conotativos, e a conceitual, que é um exemplo complexo de aprendizagem representacional, mais genérica e abstrata. Entretanto, Ausubel (2002) admite que deve haver uma predisposição do sujeito em aprender, posicionamento que converge para os estudos de Rogers (2009).

De acordo com Justo (2002), para Rogers a Aprendizagem Significativa ocorre quando a matéria apresentada ao aluno é relevante para seus próprios objetivos - deve fazer sentido para a vida dele. Ele defende que grande parte da Aprendizagem Significativa é adquirida por meio

da prática. Além disso, Rogers (1951 *apud* JUSTO, 2002) anuncia que a aprendizagem é facilitada quando o aluno participa, responsabilmente, do processo de aprendizagem, visto que o desenvolvimento da autonomia é um elemento chave para a mudança do paradigma de ouvinte a atuante. Ele também observa que a Aprendizagem Voluntária, que envolve o aluno em sentimentos e intelecto, é mais duradoura e abrangente.

A educação deve oferecer aos alunos meios para que se tornem pessoas responsáveis, com escolhas inteligentes. Além disso, deseja-se que elas sejam críticas, que solucionem problemas valendo-se de criatividade e que cooperem com outros em diferentes atividades. Rogers (1951, p. 389 *apud* JUSTO, 2002) defende que “não se pode ensinar diretamente a outra pessoa; pode-se então tão somente, facilitar-lhe a aprendizagem.”. Dessa forma, ao despertar o interesse e a curiosidade, ativa-se, no estudante, o que o empodera e o faz aprendente.

Rogers (2009) considera que o conhecimento deve ser organizado de forma intrínseca e reflexiva, isto é, *no e pelo* estudante. Dessa forma, ao apresentar uma proposta de aprendizagem que utiliza a HQ como veículo de aproximação, conectando-o a um novo contexto linguístico, espera-se ampliar seu interesse, fazendo com que rompa com a passividade e passe a uma posição ativa em seu processo de aquisição de uma nova língua.

Rogers, por Justo (2002), nos diz que o protagonismo no processo de aprendizagem é do aluno. Ausubel (1968) considera que um bom relacionamento interpessoal facilita a aprendizagem como um todo, e afirma (1968 *apud* MOREIRA, 2001) que os conhecimentos prévios dos alunos sempre devem ser levados em consideração, pois é a partir deles que se edifica a aprendizagem significativa. Nas palavras do próprio Ausubel *et al.* (1980, p. 4), “o fator mais importante que influi na aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe. Isto deve ser averiguado e o ensino deve depender desses dados”. Quando o docente oferece uma proposta motivadora ao seu aluno, seus saberes prévios são ativados, expandidos e transformados em novos, de forma relevante para si.

Mesmo diferentes, as teorias da aprendizagem significativa de Rogers (1971) e Ausubel (1968) se complementam e direcionam o olhar do docente sobre as qualidades relacionais, afetivas e organizacionais. Nesta proposta de estudo, foram unidas algumas de suas características, transportando aspectos humanistas de Rogers (1971) para Ausubel (1968) de forma a estabelecer a aprendizagem através de novas ideias e significados e a partir de um material e personagens já conhecidos pelos alunos.

Outros autores, como Andreola e Weschenfelder (2012), defendem que as histórias em quadrinhos servem de apoio aos docentes que possuem interesse em modificar suas práticas

didáticas, diversificando suas aulas. Os autores observam que o seu uso proporciona melhorias na capacidade de ler e interpretar, deste modo elevando a confiança e a autoestima dos participantes. Seguindo este pensamento, Custódio (2007, p. 65) contempla que, por meio das HQs, “[...] pode-se tratar de qualquer assunto, em qualquer disciplina ou grau de ensino.”. Calazans (2004) também afirma que, com criatividade, o professor pode adaptar as HQs a qualquer componente de estudo e assevera a sua importância como ferramenta na formação do senso crítico do aluno. Ele também observa a facilidade que o uso das HQs possibilita ao educador, por ser uma mídia acessível e popular. Assim, para a concretização do processo de aprendizagem significativa, como defende Ausubel (1968), o conhecimento prévio dos envolvidos deve ser considerado, pois estabelece estreitamento afetivo e fortalece o diálogo.

Freire (2011) defende a prática do diálogo como um instrumento essencial na composição do aprendizado pois não há como ele ser unilateral. O autor considera que, no diálogo, ocorre a exposição do mundo de cada participante, bem como a possível expansão e melhoramento dele através da construção do senso crítico e da liberdade de expressão.

Se o diálogo é o encontro em que se solidarizam o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco tornar-se simples troca de ideias a serem consumidas pelos permutantes. (FREIRE, 2011, p. 319).

Consoante aos estudos de Rogers (1971), o diálogo proposto por Freire (2011) contempla a humanização. Ambos os autores também destacam que professor e aluno detêm o poder da transformação quando compartilham ideias e as ressignificam, ampliando o espaço de interação e colaboração, fomentando a relevância do estudo. Referente ao diálogo, Piaget (1997) declara que conflitos cognitivos e discordâncias são modos de desenvolver e transformar o estudante, quando diante das atividades ele consiga superar os desacordos, reconstruindo o conhecimento.

Considerações finais

As HQs estão presentes em todo o mundo, ainda mais nos dias de hoje, com a disponibilidade de meios digitais, como fóruns e redes sociais que favorecem seu compartilhamento. Para educadores e professores, o acesso a esta mídia torna-se cada vez mais abrangente, já que é possível encontrar os seus mais diversos tipos e formatos na rede. Todavia, no ensino de Língua Inglesa, as HQs ainda são encontradas geralmente em livros didáticos, no

formato de tirinhas, servindo de aporte gramatical ou sendo uma espécie de “alívio cômico” ao término de uma unidade de trabalho.

De modo geral, no ensino da disciplina de Língua Inglesa, de acordo com a BNCC⁷ Como vimos, os quadrinhos não costumam ser utilizados com histórias completas, que demandam grandes sequências. Geralmente, são expostos no formato de tirinhas ou histórias de curta duração. Essa opção pode ser atribuída ao preconceito em relação às HQs, datado de longa data.

Entretanto, as HQs oferecem, para seus leitores, todo o tipo de conhecimento social, em diversos contextos históricos. No ensino de língua estrangeira, especificamente, sua leitura pode contribuir de forma interessante e efetiva, pois leva a compreender as linguagens verbais e não verbais, pelo fato de ela não se limitar à forma padrão textual.

De acordo com diversos pesquisadores, as HQs possam ser chamadas de ‘leitura’ no sentido amplo aplicado ao termo, pois nesse objeto cultural, o texto é lido como imagem, essas por sua vez são comunicadores que falam mais que os próprios textos (EISNER, 2010). Deste modo, firmando pacto com a aprendizagem, tornam-se ferramenta operante no processo de aquisição de uma língua, estrangeira ou não.

A utilização das HQs é uma alternativa promissora no ensino e no aprendizado da língua inglesa, pois ela pode oferecer, aos seus leitores, motivação, por meio de suas personagens e contextos. É de suma importância, o professor disponibilizar materiais de interesse e significativos aos alunos, tornando assim a aula integradora, assim, capaz de promover a mobilização dos atores pedagógicos. Entretanto, deve haver o comprometimento do professor na condução destas atividades.

As histórias em quadrinhos podem instigar os alunos, como afirmam diversos pesquisadores, aguçando a curiosidade, os desafiando em seu senso crítico e trabalhando sua imaginação. Desta forma, esse objeto, é de grande relevância na promoção de práticas educativas, sendo que, a leitura de um quadrinho, é um ato prazeroso ao aluno e que elas são uma fonte eficiente e dinâmica de ensino e de aprendizagem por seu caráter elíptico” que faz com que o leitor pense e imagine. Também, por seu “caráter globalizador”, envolvendo a tudo e a todos, podendo ser trabalhada em qualquer nível escolar, com qualquer tema (VERGUEIRO, 2010). Assim, é possível compreender as HQs como um valioso recurso

⁷BNCC (2017) - (EF06LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.

didático, pois são capazes de estimular o interesse dos estudantes, interpondo conhecimentos e reflexão social.

A convergência entre os estudiosos supracitados nesse estudo, consolidam que os conhecimentos já existentes devem ser considerados e a partir deles possibilitar a interação e diálogo entre saberes para novas relações se estabeleçam, integrando pensamentos e viabilizando a aprendizagem significativa de qualquer disciplina, inclusive através da contribuição das HQs como ferramentas pedagógicas na aquisição de uma língua.

Referências

ALMEIDA, Ana Cristina; SANTOS, Eduardo (org.). **Brincar: dos conceitos às práticas**. Coimbra: Instituto da Psicologia Cognitiva Desenvolvimento Humano e Social da Universidade de Coimbra, 2019.

ALVES, J.M. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v.21, n.3, 2001. Disponível em: <http://pepsic.bvs-psi.org.br>. Acesso em: 12 abr. 2020.

ANDREOLA, Balduino. WESCHENFELDER, Gelson; **Histórias em Quadrinhos e seu Uso como Objeto Pedagógico**. 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/23/848>. Acesso em: 14 jan. 2020.

AUSUBEL, David Paul. **Educational Psychology: a cognitive view**. Nova Iorque: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

AUSUBEL, David. P. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano, 2003.

BORIS, Vanessa. **What Makes Storytelling so Effective for Learning?** 2017. Disponível em: <https://www.harvardbusiness.org/what-makes-storytelling-so-effective-for-learning/>. Acesso em: 12 mar. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 jul. 2019.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CALAZANS, Flávio. **Histórias em Quadrinhos na Escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

CALIL, Eduardo DIKSON, Dennys;. Da imagem ao texto: A construção do tópico discursivo em manuscritos escolares de histórias em quadrinhos. **Revista Leitura (UFAL)** [online], Maceió, v. 47, p. 333-353, jan/jun 2011.

CUSTÓDIO, José de Arimathéia Cordeiro. O superpoder da leitura. *In*: REZENDE, Lucinea Aparecida de. **Leitura e Visão de Mundo: peças de um quebra-cabeça**. Londrina: Eduel, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FAY, David. **Student Storytelling through Sequential Art**. *English Teaching Forum*, v. 45, n. 3, p. 2-11, 21-23, 2007. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1099406>. Acesso em: 11 mar. 2020.

FERNANDES, Marilene Alves; FELICETTI, Vera Lucia; SZEZECINSKI, Antonio F. M. Estratégias didáticas para o ensino da língua inglesa na educação básica. **Comunicação & Educação**, v. 24, n. 1, p. 69-81, 31 maio 2019.

FRANCO, Edgar. **As HQtrônicas de terceira geração**. In: GERALDO, S. C.; COSTA, L. C. (org.) Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. p. 232-246.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1988.
(No texto está 2011, 1998 e 1988)

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2011.

HAASTRUP, Kirsten. **Lexical Inferencing Procedures, or, Talking about Words**: receptive procedures in foreign language learning with special reference to English. Tübingen: G. Narr, 1991.

JUSTO, Henrique. **Cresça e Faça Crescer**: lições de um dos maiores psicólogos – Carl Rogers. 7. ed. Canoas: Editora La Salle, 2002.

KRASHEN S.D.; T.D. TERRELL: The natural approach: **language acquisition in the classroom**. Oxford: Pergamon, 1983.

LIMA, Cândido Diógenes de (Org.). **Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa**: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). Histórias em quadrinhos: leitura crítica. 6.ed., São Paulo: Paulinas, 2003.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 1995.

MOREIRA, Marco Antonio; MASINI, Elcie F. S. **Aprendizagem Significativa**: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Centauro, 2001.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP, 2003.

NEVES, Silvia da Conceição. **A História em Quadrinhos como Recurso Didático em Sala de Aula**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Trabalho de Conclusão de Curso de Artes Visuais) – Departamento de Artes Visuais, Universidade de Brasília, Palmas, Tocantins, 2012.

PAIVA, V. L. M. O. A LDB e a Legislação Vigente sobre o Ensino e a Formação de Professor de Língua Inglesa. In: STEVENS, Cristina Maria Teixeira. **Caminhos e Colheitas**: ensino e pesquisa na área de inglês no Brasil. Brasília: UnB, 2003. p. 53-84.

PARKER, Trent S.; WAMPLER, Karen S. **Changing Emotion**: the use of therapeutic storytelling. DOI: 10.1111/j.1752-0606.2006.tb01597.x. First Published, p. 155-166, 2006. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16676893/>. Acesso em: 03 mar. 2020.

PIAGET, Jean. **O diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio**. São Paulo: Scipione, 1997.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Conte, 2004

ROGERS, Carl R. **Liberdade para Aprender**. Trad. Edgar de Godói da Mata Machado. Belo Horizonte: Interlivros, 1971.

ROGERS, Carl R. **Significant Learning**: in therapy and in education. *Educational Leadership*, n. 14, p. 232-24, jan. 1959. Disponível em: http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_195901_rogers.pdf. Acesso em: 09 mar. 2020.

ROSENTHAL, Sarah. **What Scott McCloud Taught us about Internet Storytelling**: he had this figured out 25 years ago. 2019. Disponível em: <https://lithub.com/what-scott-mccloud-taught-us-about-internet-storytelling/>. Acesso em: 14 mar. 2020.

ROSSO, Aline Casagrande. **Teaching English through songs**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade do Extremo Sul Catarinense. Criciúma, 2010.

SILVA, Rafael L. A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos. *Anagrama*, v. 5, n.1, p. 1-12. 12 jun. 2011.

SZEZECINSKI, Antonio Filipe Maciel. **Estratégias Utilizadas por Adultos na Aprendizagem de Língua Inglesa – Ultrapassando As Barreiras Linguísticas**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2018. Disponível em: <http://dspace.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/896/1/afmszezecinski.pdf>. Acesso em: 26 abr. 2020.

ZILIO, Talize. Histórias em quadrinhos: um estudo sobre ensino e aprendizagem da língua inglesa [Dissertação] Talize Zilio, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. A Linguagem dos Quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In*: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no Ensino. *In*: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

WAGLER, M. (1994). **Jailbreak! Storytelling in room 103**. In National Storytelling Association's, *Tales as Tools: The power of story in the classroom* (pp. 21 - 29). Jonesborough, TN: National Storytelling Press.

WESCHENFELDER, Gelson. **Homens de Aço? Os super-heróis como tutores de resiliência**. Curitiba: Appris, 2020.

WESCHENFELDER, Gelson; KRONBAUER, Luiz G. **As HQs e a Formação da Consciência Moral das Crianças**. 2010. Disponível em:
https://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/As%20HQs%20e%20a%20formacao%20da%20consciencia%20moral%20das%20criancas.pdf.
Acesso em: 12 jan. 2020.

WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os Super-Heróis**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

XAVIER, Glacy Kelli Reis da Silva. Histórias em Quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina Revista Eletrônica**, v. 10, n. 2, 2017.

XAVIER, Adilson. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.