

A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: uma pesquisa bibliográfica

Gloria Hannah Fanaia De Almeida⁹
Gabriela Araújo¹⁰

RESUMO: As Histórias em Quadrinhos (HQs) representam uma evolução das expressões artísticas desde os primórdios da civilização, e com sua evolução vem conquistando um público crescente, principalmente os jovens. Observando a dificuldade dos alunos quanto ao aprendizado da língua inglesa no estudo tradicional, este artigo tem como objetivo compreender o papel das HQs no ensino de línguas estrangeiras, contextualizando sua relevância no cenário educacional contemporâneo, sendo assim, fizemos, através da pesquisa bibliográfica, uma análise do estudo de campo de Izabel Silva Souza D’ambrosio (2017), que investigou o uso das HQs digitais, especificamente com o software HagáQuê, para o desenvolvimento da escrita e leitura em inglês. O estudo analisou o processo de produção escrita de alunos do 9º ano do ensino fundamental, demonstrando a eficácia das HQs como ferramenta educacional no aprimoramento das habilidades linguísticas. A pesquisa ressalta a importância crescente dos HQs no contexto educacional, enfatizando sua utilidade como estratégia pedagógica inovadora e promissora. Ao final da pesquisa, observou-se o efeito positivo da utilização do gênero literário HQ, pois reforça as habilidades de leitura e escrita e aguça a criatividade dos estudantes. Os resultados foram concluídos pela pesquisadora a partir da análise dos diários feitos por esta e por questionamentos feitos aos alunos. Desta forma, a pesquisa analisada, expõe que as HQs não apenas representam uma forma de entretenimento e ferramenta de expressão artística, mas também se revela como um instrumento educacional eficaz no aprimoramento da Língua inglesa.

Palavras-chave: Histórias Em Quadrinhos; Língua Inglesa; HQ Digital; Recursos Multimodais.

⁹ Pós-graduada em Ensino da Língua Inglesa pela Faculdade Famart. E-mail: hannah_fanaia@hotmail.com.

¹⁰ Professora orientadora do estudo e do artigo. Professora dos cursos de Graduação e de Pós-Graduação lato sensu da Faculdade Famart –Itaúna-MG.

1 INTRODUÇÃO

Notando-se a algum tempo que o ensino da língua inglesa no Brasil tem tido algumas dificuldades no desenvolvimento dos alunos com a utilização do método tradicional, viu-se a necessidade de encontrar algum gênero literário contemporâneo cativante para propor em sala de aula, sendo assim, nos deparamos com as Histórias em Quadrinhos e nos surgiu o questionamento; seria esse um gênero útil para o ensino da Língua inglesa? E se “sim”, qual a relevância deste gênero? Com estas questões em mente, traçamos nosso objetivo principal: Analisar a importância da HQ no meio educacional, sendo aplicada no ensino da Língua inglesa. Em uma busca pela internet, descobrimos que há alguns anos pesquisadores vem estudando a efetividade das histórias em quadrinhos no ensino de matérias como: Português, História, Geografia e a língua inglesa. A significância de uma pesquisa como esta está no potencial de compartilhar estudos concretos com profissionais que desejam inovar e colaborar de forma positiva no desenvolvimento dos alunos e buscar ideias efetivas para se pôr em prática.

As expressões artísticas têm sido uma característica marcante da humanidade desde os primórdios da civilização, e as Histórias em Quadrinhos (HQs) representam uma evolução significativa desses registros. As origens das HQs remontam às práticas antigas de narrativa visual, como as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas, que ilustravam eventos do cotidiano por meio de desenhos sequenciais, ao longo dos anos, as HQs evoluíram para se tornar um gênero literário complexo e envolvente, contando histórias por meio de quadros com imagens e diálogos.

No âmbito educacional brasileiro, as HQs têm despertado cada vez mais interesse, especialmente com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, que reconheceu a importância de incluir outras formas de expressão artística no ensino fundamental. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) têm enfatizado a relevância das HQs no contexto educacional, encorajando os educadores a utilizá-las como ferramenta pedagógica.

Considerando a importância crescente das HQs no cenário educacional e cultural, utilizamos em nossa pesquisa bibliográfica o trabalho da pesquisadora Izabel Silva Souza D’ambroio de 2017, que examinou o impacto das HQs digitais como estratégia para o desenvolvimento da escrita em inglês. A pesquisa se concentrou no uso do Software

HagáQuê e analisou o processo de produção de leitura e escrita de alunos do 9º ano do ensino fundamental. A partir da observação participante, entrevistas e questionários, o estudo revelou insights valiosos sobre o potencial das HQs para aprimorar as habilidades de escritas e leitura em inglês, corroborando a eficácia do software HagáQuê nesse contexto educacional.

Esta pesquisa demonstra a relevância contínua das HQs como uma ferramenta educacional inovadora e promissora, capaz de enriquecer o processo de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades linguísticas. Com base nesse contexto, este artigo tem como objetivo aprofundar a compreensão do papel das HQs no ensino de línguas estrangeiras e explorar sua eficácia como estratégia pedagógica no contexto educacional contemporâneo.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 História das HQs

Que os humanos são amantes em expressar-se por meio de arte não é novidade para ninguém, essa paixão foi registrada ainda na pré-história com as pinturas rupestres em rochas e utensílios domésticos e as Histórias em Quadrinhos são uma “evolução” desses registros.

[...] as origens das HQ estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelaram a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos. Dessa forma, estes utilizavam as superfícies das rochas e cavernas para registrarem suas caçadas, colheitas e existência de animais com as pinturas rupestre (Bibe-Luyten, 1987, p. 16 *apud* RODRIGUES, Ana Cristina Messias; SOUZA, Neila Nunes de, 2019, p. 4).

As Histórias em Quadrinhos, comumente conhecidas por HQ, e como passaremos a se referir a esse gênero literário, se consiste em uma história contada através de diferentes quadros que podem ou não ter frases e/ou imagens. Segue o exemplo a baixo de um fragmento tirado da história “Coisa séria” da série de HQ Chico Bento do autor Mauricio de Sousa:

Figura 1: fragmento de “Chico Bento em Coisa Séria” para ilustrar o formato de uma HQ.



Fonte: Disponível em: Arquivos Turma da Mônica: Chico Bento: HQ “Coisa Séria” (arquivosturmadamonica.blogspot.com) Acesso em: 30 set. 2023.

Há divergência sobre a origem do gênero literário “História em Quadrinhos”, muitos defendem que as primeiras obras foram produzidas em Genebra (Suíça), outros no Japão, porém, a teoria mais aceita é que a primeira HQ a ser produzida, no formato em que conhecemos hoje, é a publicação da história “Yellow kid” (O menino amarelo) de Richard F. Outcault no jornal New York World dos Estados Unidos em 1894, a história contava casos da vida do menino que deu voz aos quadrinhos da época.

No Brasil, a primeira obra, que se assemelhava as HQ atuais, porém, não se utilizava de balões com falas como agora, foi “Nhô Quim” de Ângelo Agostini, esta foi publicada na revista Fluminense em 30 de janeiro de 1879. Outros personagens importantes na história das HQs no Brasil foram o jornalista Roberto Marinho¹, Adolfo Aizen (1907-1991) fundador da Editora Brasil América (EBAL), o editor da Walt Disney no Brasil pela Editora Abril; Victor Cívita (1907-1990) e Assis Chateaubriand (1892-1968) que com suas publicações em Diários Associados, contribuiu muito para a fundação da televisão no Brasil. Mesmo esses editores concorrendo entre si no mercado, eles juntos combateram a campanha anti-HQ que chegara ao Brasil e viam apenas malefícios.

A primeira revista em quadrinhos a circular no Brasil foi, segundo Nunes; Silva; Moura. (2015) “O Tico-Tico”, lançada em 1905 pela editora “O malho” de Luís Bartolomeu de Sousa e Silva, seguindo o êxito das publicações semelhantes na Europa e os suplementos dominicais de HQs nos jornais dos Estados Unidos. “O tico-tico” continuou em circulação até aproximadamente 1960.

2.2 INSERÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA

2.3 O INÍCIO

É interessante observar com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 marcou um ponto de virada na relação entre histórias em quadrinhos e a educação formal no Brasil. A citação de Vergueiro e Ramos (2009, p. 10 *apud* CASTRO, 2020.p. 86) nos diz que a LDB “[...] já apontava para a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e básico” indicando um reconhecimento gradual da importância das histórias em quadrinhos como uma ferramenta pedagógica viável

Além disso, a observação de Vergueiro (2014. *Apud* Castro, 2020. P. 86) sobre a utilização inicial limitada das histórias em quadrinhos nos livros didáticos, principalmente como ilustrações pontuais, revela a cautela dos responsáveis pela educação em relação à sua inclusão. O receio de resistência por parte das escolas é um ponto importante a ser considerado ao analisar o histórico da aceitação das histórias em quadrinhos como parte integrante do material didático. Porém, com a inclusão do gênero no PCN, algumas coisas mudaram na visão dos profissionais quanto a esse gênero.

“A inserção desse gênero nos PCN possibilitou maior utilização das HQs no âmbito educacional, bem como a busca do conhecimento mais sistemático e amplo por educadores, estudiosos e pesquisadores acerca das características e do processo de evolução do gênero em questão com vistas a um trabalho mais dinâmico e completo na efetivação das aulas”. (VERGUEIRO E RAMOS, 2009 *apud* RODRIGES, 2019, p. 6)

2.4 PCN

Os Parâmetros Curriculares Nacionais são um guia para a educação no ensino Fundamental em todo o Brasil, destinados a orientar e assegurar a qualidade de sistema

educacional. Eles fornecem referências flexíveis para tomada de decisões regionais e locais sobre currículos e programas educacionais. Os parâmetros respeitam a diversidade cultural e social do país e visam promover a igualdade de direitos e oportunidades com base nos princípios democráticos. Embora possam catalisar ações para melhorar a qualidade da educação, reconhecem que não podem resolver todos os problemas enfrentados pelo sistema educacional, que exigem investimentos em diversas áreas, incluindo formação de professores, infraestrutura, materiais didáticos e políticas salariais. A busca pela qualidade educacional também destaca a importância do debate sobre as atividades de ensino e aprendizagem e questões curriculares.

Seu principal objetivo é destacar a importância do ensino de línguas estrangeiras na formação educacional, considerando-o um direito de todos os cidadãos, conforme expresso em leis e declarações internacionais. Apesar de ser altamente valorizado na sociedade, o ensino de línguas estrangeiras nas escolas ainda não recebe a atenção devida.

Aprender uma língua estrangeira pode ampliar a percepção do aluno sobre si mesmo e sobre o mundo diversificado, promovendo uma compreensão mais profunda de outras culturas e maneiras de organização social. O documento ressalta a importância de envolver os alunos em atividades pedagógicas que os ajudem a se tornar participantes ativos no discurso por meio da língua estrangeira.

Além disso, destaca-se a necessidade de garantir a continuidade e a sustentabilidade do ensino de línguas estrangeiras enfatizando a importância de não interromper o aprendizado ao longo dos anos escolares com a introdução de línguas diferentes em diferentes séries.

A escolha dos materiais de estudo sobre diferentes tipos de textos, se baseia em formatos que alunos desse grupo de idade conhecem bem por fazerem uso de sua língua nativa. O PCN destaca quais modelos de textos são interessantes a serem usados:

pequenas histórias, quadrinhas, histórias em quadrinhos, instruções de jogos, anedotas, trava-línguas, anúncios, pequenos diálogos, rótulos de embalagens, cartazes, canções, pequenas notícias; entrevistas, programação de TV, textos publicitários, cartas, reportagens, classificados, poemas, editoriais de jornal, artigos jornalísticos, textos de enciclopédias, verbetes de dicionários, receitas, estatutos, declarações de direitos (BRASIL, 1998. P. 74)

Como vemos acima, o PCN de 1998 passa a considerar diversos gêneros textuais, sejam eles escritos, visuais ou sonoros; o que abre o leque de opções para a didática do professor regente. E completando o raciocínio, RODRIGUES (2019, p. 6) diz “É importante

haver diversidade de materiais para que os conteúdos possam ser tratados da maneira mais ampla possível”.

2.5 BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que estabelece as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem adquirir ao longo da Educação Básica, garantindo seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, conforme o Plano Nacional de Educação. A BNCC atua como referência nacional para a formulação de currículos e propostas pedagógicas, contribuindo para o alinhamento das políticas educacionais em nível federal, estadual e municipal. Além de promover o acesso e a permanência na escola, BNCC visa a garantir um nível comum de aprendizagem para todos os estudantes, com o intuito de fortalecer a colaboração entre os diferentes níveis de governo e assegurar a qualidade da educação.

Ao longo da Educação Básica, a BNCC visa a desenvolver competências gerais que englobam conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver questões complexas da vida cotidiana, exercício da cidadania e mundo do trabalho. A BNCC enfatiza a importância da educação na formação de uma sociedade mais humana, justa e preocupada com a preservação da natureza, alinhada com a Agenda 2030 da ONU. Essas competências gerais se relacionam e se desenvolvem ao longo das etapas da Educação Básica, integrando conhecimento, habilidades, atitudes e valores, conforme estipulado pela LDB.

A aquisição do idioma inglês capacita os estudantes a se envolverem em um contexto globalizado, encorajando uma participação ativa e uma compreensão crítica na sociedade. A compreensão do idioma é considerada como um processo educacional consciente e reflexivo, levando em consideração sua função como língua comum. Essa abordagem desvincula o idioma de uma região específica e de culturas particulares, reconhecendo a variedade de usos linguísticos e culturais dos falantes ao redor do mundo.

A disciplina de inglês é estruturada em quatro áreas principais: Fala, Leitura, Escrita e Conhecimentos Linguísticos específicos, promovendo uma compreensão contextualizada e crítica do idioma, além do desenvolvimento de habilidades abrangentes de comunicação. Essas áreas estão interligadas e devem ser abordadas de maneira integrada, reconhecendo a natureza diversificada e multimodal do idioma em uso.

É imprescindível dizer que esses eixos, embora tratados de forma separada na explicitação da BNCC, estão intrinsecamente ligados nas práticas sociais de usos da língua inglesa e devem ser assim trabalhados nas situações de aprendizagem propostas no contexto escolar. Em outras palavras, é a Língua em uso, sempre híbrida, polifônica e multimodal que leva ao estudo de suas características e de conhecimentos linguísticos, tratado como pré-requisito para esse uso. (BRASIL, 2017, local, 4.1.4. Língua Inglesa).

Adicionalmente, o ensino do inglês como língua comum requer uma abordagem flexível que valorize a diversidade linguística e cultural. O foco está na construção de habilidades comunicativas autênticas e na compreensão crítica das práticas sociais e culturais relacionadas ao idioma. O texto ressalta a importância de não considerar o padrão linguístico como o único modelo a ser seguido, encorajando a reflexão sobre a inteligibilidade na interação linguística.

Esses princípios fundamentam as práticas de ensino propostas, enfatizando a importância da utilização de recursos autênticos e multimodais, que promovem a participação ativa dos alunos na construção de conhecimento e na reflexão crítica sobre o uso da língua inglesa.

No Ensino médio, os estudantes exploram seus interesses, capacidades intelectuais e expressivas, refletindo sobre suas identidades e projetos de vida. Eles se engajam em diversas práticas culturais e participam ativamente na produção de culturas juvenis, utilizando diferentes formas de linguagem.

A BNCC procura garantir a ampliação dos repertórios e a análise das manifestações artísticas, corporais e linguísticas em diferentes culturas. Além disso, incentiva o uso de recursos digitais e a participação ativa dos estudantes na produção cultural, promovendo o respeito à diversidade e a compreensão crítica das práticas culturais.

O ensino da Língua Inglesa destaca a importância do inglês como língua franca global, promovendo o desenvolvimento de repertórios linguísticos e culturais dos estudantes. As práticas de aprendizagem focam na ampliação da compreensão da língua em diferentes contextos sociais e culturais, encorajando os alunos a se posicionar criticamente na sociedade globalizada.

2.6 PESQUISA E RESULTADOS

Ao lermos as informações anteriormente expostas podemos entender que o método tradicional de ensino não é suficiente para a captura da atenção e interesse dos alunos infanto-

juvenis. Assim sendo, professores e até mesmo o governo tem se reinventado para se encaixar na realidade dos mais novos e ajuda-los a progredirem no seu desenvolvimento acadêmico. Há diversas pesquisas de áreas diferentes que abordam a eficácia e importância do gênero textual História em Quadrinhos (HQ) na didática de ensino. Para este artigo, trouxemos para analisar a pesquisa “*História em quadrinhos digitais como estratégia de desenvolvimento da escrita em inglês*” de Izabel Silva Souza D’ambrosio (2017). Esta pesquisa explorou a eficácia da criação de HQ por meio digital, na disciplina de inglês nas turmas dos 9º anos A e B, com alunos em idades entre 13 a 14 anos, foram feitos grupos entre os alunos para a realização da pesquisa enfocando o processo de produção escrita usando o software HagáQuê. Assim como a autora explica HagáQuê é:

O software HagáQuê, construído em linguagem Delphi e produzido pela Unicamp (Universidade Estadual de Campinas), sob a coordenação da Professora Dra. Heloísa Vieira da Rocha, é livre e gratuito. O projeto do software teve início em julho de 1999 e término em agosto de 2003. (D’AMBROSIO, 2017, p. 54)

Este foi utilizado juntamente com sua natureza híbrida e características multimodais. A metodologia adotada foi a qualitativa, utilizando a pesquisa participante e ferramentas como observação participante, entrevista semiestruturada e questionário. A produção de HQs pelos participantes foi analisada para avaliar possíveis mudanças no processo de produção escrita por meio de HQs, utilizando o software HagáQuê.

O trabalho foi feito com base na pesquisa de campo, inicialmente, foram realizadas observações diárias das turmas, resultando em um diário de observações que continha reflexões. Isso deu continuidade à primeira fase prática da pesquisa. Essa fase é importante para a pesquisadora saber lidar com os alunos e entender como propor toda a atividade da forma mais efetiva possível.

A segunda fase envolveu a participação dos alunos na produção de histórias em quadrinhos (HQ), começando com a elaboração de esboços e, em seguida, a utilização do software HagáQuê. Os alunos, em equipe, fizeram as histórias escritas em um papel, assim como os discursos das histórias em inglês e os quadrinhos, todos a mão, para facilitar a elaboração no programa HagáQuê. Ainda parte do esboço os estudantes puderam usar a criatividade e trabalho em conjunto para finalizar os primeiros passos, não apenas focando no ensino da língua, mas também explorando questões sociais, assim como afirma Rodrigues; Souza (2020, p.7)

Dessa forma, a partir das histórias em quadrinhos é possível tratar de conteúdos e de temas propostos pelos professores (as), podendo levar em consideração não só o ensino de língua, mas a partir de temas voltados para questões sociais, meio ambiente, orientação sexual, dentre outros que ainda enfrentam problemas e devem ser estudados.

Já no momento da elaboração da arte digital em si, além dos efeitos de sons representados por onomatopeias, os alunos demonstraram grande interesse na utilização dos balões nas histórias em quadrinhos. Cada balão transmitia uma emoção ou evento específico. No momento da primeira leitura das HQs pelos alunos, ainda no começo da pesquisa, os balões com legendas facilitavam a compreensão dos alunos, mesmo que inicialmente eles não reconhecessem todo o vocabulário presente. Observou-se que ao ler o texto dentro dos balões, os alunos eram capazes de interpretar o significado geral com base na combinação da imagem com a função representada pelo balão, dispensando a necessidade de traduzir literalmente todo o conteúdo escrito. Com isso, houve uma boa aceitação na utilização dos mesmos nas obras de cada grupo.

Ao iniciar a última parte da segunda etapa, houve a apresentação do programa HagáQuê nas máquinas da própria escola, que foram estalados com facilidade pois o programa era gratuito. Os alunos tiveram um tempo para se familiarizar e então, iniciaram as atividades em grupo. Com algumas dificuldades e contratempos, todos os alunos conseguiram finalizar a tarefa proposta de forma satisfatória e divertida, com uma boa utilização da língua e participação mútua dos grupos.

A terceira fase culminou com a aplicação de questionários e entrevistas aos alunos participantes do estudo e as observações da autora. Para alcançar o objetivo geral deste estudo, foram selecionadas as seguintes abordagens: promover a habilidade de escrita em inglês de maneira colaborativa por meio do software HagáQuê. Esta iniciativa não se limitou apenas à etapa de produção da HQ usando o software, mas durante todo o processo de pesquisa, incluindo a fase de investigação. E assim chegou aos primeiros resultados da pesquisa, as quais são observadas pela pesquisadora da seguinte maneira:

Analisando as respostas dos alunos, percebi uma positividade diante da interação e colaboração na execução da atividade, em especial na fala dos alunos B e D. Através dessas respostas, foi notado, de forma singular, o entrosamento e compartilhamento das informações entre eles (D'Ambrosio, 2017. P. 94)

A prática colaborativa foi realizada por meio de atividades conjuntas, desde a fase de planejamento com o compartilhamento de ideias até a conclusão da HQ digital.

A segunda proposta foi: analisar a produção escrita. A criação das HQs constituiu o núcleo da pesquisa. Para cada HQ escolhida como base em suas categorias de análise, foram consideradas interpretações de acordo com os princípios teóricos. Com base no potencial de cada HQ realizou-se uma análise crítica que refletisse o trabalho dos grupos.

E em terceira proposta: verificou a contribuição do software HagáQuê para o desenvolvimento da produção escrita em inglês, segundo a perspectiva dos alunos. Essa análise foi realizada por meio de entrevistas e questionários, cujas informações coletadas estavam alinhadas com a proposta de estudo da pesquisa. Foi constatado que o uso do software HagáQuê teve impacto positivo na escrita em inglês, uma vez que os participantes reconheceram nessa ferramenta a capacidade de elaborar textos em outro idioma.

O estudo investigou a prática da escrita em inglês com a criação colaborativa de HQs usando o Software HagáQuê, e sua influência na aprendizagem da língua. A pesquisa confirmou que a produção colaborativa de HQs ajudou no desenvolvimento da habilidade de escrita em inglês. A análise crítica das HQs selecionadas e a percepção dos alunos em relação ao software corroboraram a eficácia do programa para aprimorar a habilidade de escrita em inglês.

3 CONCLUSÃO

Em síntese, a presente pesquisa demonstrou que a incorporação das Histórias em Quadrinhos (HQ) no ambiente educacional se revelou altamente eficaz e promissora para o aprimoramento das habilidades de escrita e leitura, especialmente no contexto do ensino de língua estrangeira. A integração desses recursos multimodais, especialmente por meio do software HagáQuê, proporcionou uma abordagem colaborativa e interativa que permitiu aos alunos desenvolver competências linguísticas de maneira engajada e estimulante.

Acompanhamos o desenvolvimento da leitura no idioma inglês, com satisfação, nota-se que mesmo com algumas dificuldades, por não saberem algumas palavras, os alunos entenderam a história juntando as legendas e imagens. Constatamos, também, avanço criativo na segunda etapa, na qual os participantes criaram, primeiramente, um enredo pra suas HQs e, então, observamos a progressão das habilidades de escrita em inglês na etapa de tradução dos textos. Houve um envolvimento significativo dos alunos quanto a atividade proposta,

vemos que aprender algo novo e poder criar por eles mesmos impulsionou a melhorar habilidades que em aulas tradicionais, para muitos professores, pode ser um desafio.

Ao analisar os resultados da nossa pesquisa, podemos extrair pontos importantes, sendo eles: o estudo de novos conteúdos e tipos de textos contribuem para a facilitação do ensino e do aprendizado, tornando mais dinâmico e fluido. Propostas com HQs podem ser trabalhadas com outras matérias em conjunto, um exemplo obvio seria Artes e Língua inglesa. Propor a exposição da obra HQ dos alunos pode demonstrar a importância que o trabalho duro e a criatividade dele tem para a comunidade estudantil e trazer os familiares para apreciar suas artes abre o leque de reconhecimento, tanto dos alunos quanto dos professores que propuseram todo o trabalho e assim há a coparticipação dos dois círculos mais importantes dos alunos.

Ao utilizarmos a pesquisa bibliográfica, ficamos limitados as escolhas feitas pela pesquisadora; o estudo poderia ter sido feito com mais indivíduos, com idades e em anos escolares diferentes, pois, os resultados do ensino fundamental, podem ser diferentes do ensino médio. A falta de uma pesquisa em campo, nos tira a possibilidade de fazer nossas próprias observações, entrevistas e conclusões em primeiro ponto de vista. Porém, nos possibilitou a olhar para o estudo com outros olhares e criar novas ideias para pesquisas futuras.

Relembrando nossa análise e olhando de forma carinhosa para os nossos limites, nos deparamos com novas perspectivas para possíveis pesquisas futuras. Qual teria sido o envolvimento de alunos do ensino médio com a proposta de criação de uma HQ em uma língua estrangeira? Quais os outros estilos textuais que podem cativar os alunos? Pesquisas de campo podem ser melhores que pesquisas bibliográficas para certos questionamentos. Há infinitas possibilidades a se considerar quando divagamos sobre o assunto ensino didático da língua inglesa e gêneros textuais inovadores, basta nós, profissionais da área pararmos para buscar.

Ao longo do estudo, as HQs foram reconhecidas como uma ferramenta poderosa para promover o envolvimento ativo dos estudantes, incentivando a criatividade, a expressão artística e a compreensão textual. A análise crítica das produções revelou a importância da mediação pedagógica na exploração de narrativas visuais, ressaltando a capacidade das HQs de estimular a interpretação, a análise crítica e a expressão pessoal dos alunos.

Através das proposições estabelecidas, foi possível constatar que a colaboração entre alunos, a análise cuidadosa das produções escritas e a avaliação positiva dos estudantes em relação ao software HagáQuê contribuíram para reforçar o papel das HQs como uma valiosa ferramenta educacional. A utilização desses recursos no contexto do ensino de língua estrangeira revelou-se não apenas eficaz, mas também motivadora e enriquecedora para o processo de aprendizagem dos alunos. Portanto, recomenda-se a continuidade e a ampliação do uso dessas estratégias pedagógicas inovadoras para promover uma educação mais dinâmica, participativa e eficaz.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: Língua Estrangeira (mec.gov.br). Acesso em: 24 out. 2023.

BRASIL. Secretaria de Educação. **Base Nacional comum curricular**. Brasília. MEC/SEB, 2017. Disponível em: Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base (mec.gov.br). Acesso em: 14 set. 2023.

CASTRO, Iane Isabelle de Oliveira. **O USO DE COMIC BOOKS COMO TEXTOS MULTIMODAIS EM AULAS DE LÍNGUA INGLESA: estudo de caso com alunos do Ensino Médio Técnico do IFRN** (Campus Apodi). Recife: UFPE, 2020. Disponível em: TESE Iane Isabelle de Oliveira Castro.pdf (ufpe.br). Acesso em: 07 set. 2023.

D'AMBROSIO, Izabel Silva Souza. **HISTÓRIA EM QUADRINHOS DIGITAL COMO ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA EM INGLÊS**. São Cristóvão: UFS, 2017. Disponível em: IZABEL 1.pdf (ufs.br). Acesso em: 14 set. 2023.

GONÇALVES, Carmen Diego. **Estilo de pensamento na produção de conhecimento científico**. In: CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA, 4., 2000, Coimbra. Actas do [...]. Lisboa: Associação Portuguesa de Sociologia, 2000. Tema: Sociedade portuguesa: passados recentes, futuros próximos. Eixo temático: Reorganização dos saberes, ciência e educação, p. 1-18. Disponível em: http://aps.pt/wp-content/uploads/2017/08/DPR462de12f4bb03_1.pdf. Acesso em: 3 maio 2010.

HIGA, Carlso César. **Arte rupestre**. Uol: Brasil Escola. Disponível em: Arte rupestre: o que é, características, tipos – Brasil Escola (uol.com.br). Acesso em: 12 out. 2023.

MARCOS. Chico Bento: HQ “Coisa Séria”. **Blog Arquivos Turma da Mônica**. 2016. Disponível em: Arquivos Turma da Mônica: Chico Bento: HQ “Coisa Séria” (arquivosturmadamonica.blogspot.com). Acesso em: 30 set. 2023.

NUNES, E. F. de S.; SILVA, R. C.; MOURA, C. A. P. Usos dos quadrinhos em escolas públicas: um olhar pedagógico em um universo cartunizado. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, SP, v. 15, n. 64, p. 231–250, 2015. DOI: 10.20396/rho.v15i64.8641939. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8641939>. Acesso em: 22 out. 2023.

OLIVEIRA, Caio Alexandre de; Luna, Ewerton Avila dos Anjos. **A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E PARA A ANÁLISE TEXTUAL**. Pernambuco: UFRPE, 2018. Disponível em: [tcc_art_caioalexandrelemaoliveira.pdf](tcc_art_caioalexandredelemaoliveira.pdf) (ufrpe.br) Acesso em: 14 set. 2023.

RAMOS, Paulo. **Histórias em quadrinhos na formação de professores: uma discussão necessária**. In: Literacia, Media, Cidadania- 3., 2015, Lisboa. Atas do [...]. Lisboa: CECS, 2015. Tema: Literacia Mediática e Leituras Críticas do Mundo. Eixo epositó: Literacia, Media e Cidadania – Livro de Atas do 3.º Congresso, p. 432-443. Disponível em: Organisational and Strategic Communication Research: European Perspectives II (core.ac.uk) Acesso em: 21 set. 2023.

RODRIGUES, Ana Cristina Messias; SOUZA, Neila Nunes de. **O Uso de Recurso Didático no Ensino de Inglês**. Porto das Letras, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 109–135, 2019. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/epositori/index.php/portodasletras/article/view/7594>. Acesso em: 22 out. 2023.

WESCHENFELDERI, Gelson Vanderlei; KRONBAUERI, Dr.Luiz Gilberto. **As HQ's e a formação da consciência moral das crianças**. In: V CINFF Congresso Internacional de Filosofia e Educação, 2010, Caxias do Sul. Caxias do Sul: UCS, 2010. NET. Diretório: Palestras de 17 a 20 de maio. Disponível em: As HQ's e a formação da consciência moral das crianças (ucs.br) Acesso em: 21 set. 2023.

ZILIO, Talize. **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM ESTUDO SOBRE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**. Canoas: UNILASALLE, 2020. Disponível em: <epositorio.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/1607/1/tzilio.pdf> Acesso em: 07 set. 2023.