



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO/CAMPUS I – GESTEC
MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO E TECNOLOGIA APLICADA A
EDUCAÇÃO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO 2 – PROCESSOS TECNOLÓGICOS E REDES
SOCIAIS

CLÁUDIA NORBERTA DOS SANTOS AMARAL

O USO DE HQTRÔNICAS PARA PRÁTICA DE
MULTRILETRAMENTOS: EXPERIÊNCIA DE ENSINO DA
LEITURA EM LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA
ESCOLA MUNICIPAL ANA LÚCIA MAGALHÃES

Salvador-Bahia

2023

CLÁUDIA NORBERTA DOS SANTOS AMARAL

**O USO DE HQTRÔNICAS PARA PRÁTICA DE
MULTRILETRAMENTOS: EXPERIÊNCIA DE ENSINO DA
LEITURA EM LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA
ESCOLA ANA LÚCIA MAGALHÃES**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC, da Universidade Estadual da Bahia – UNEB, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva (Betonnasi)

Salvador-Bahia

2023


FICHA CATALOGRÁFICA
Sistema de Bibliotecas da UNEB


A485u	<p>Amaral, Claudia Norberta dos Santos</p> <p>O USO DE HQTRÔNICAS PARA PRÁTICA DE MULTRILETRAMENTOS: EXPERIÊNCIA DE ENSINO DA LEITURA EM LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA ANA LÚCIA MAGALHÃES. / Claudia Norberta dos Santos Amaral. - Salvador, 2023. 188 fs.</p> <p>Orientador(a): André Luiz Souza da Silva (Betonnasi). Inclui Referências Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC, Campus I. 2023.</p> <p>1.Língua Inglesa . 2.Leitura. 3.Quadrinhos Eletrônicos. 4.Multiletramentos.</p> <p>CDD: 428</p>
-------	--

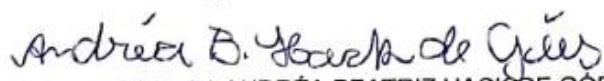
FOLHA DE APROVAÇÃO
"O USO DE HQTRÔNICAS PARA PRÁTICA DE MULTIRILETRAMENTOS: EXPERIÊNCIA DE ENSINO DA LEITURA EM LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA MUNICIPAL ANA LÚCIA MAGALHÃES."

CLÁUDIA NORBERTA DOS SANTOS AMARAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC, em 31 de maio de 2023, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestra em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação pela Universidade do Estado da Bahia, conforme avaliação da Banca Examinadora:


Professor(a) Dr.(a) ANDRE LUIZ SOUZA DA SILVA
UNEB
Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporânea
Universidade Federal da Bahia


Professor(a) Dr.(a) JOSE ANTONIO CARNEIRO LEAO
UNEB
Doutorado em Estágio Doutorado Sanduíche no Exterior
Instituto de Investigação Científica Tropical


Professor(a) Dr.(a) ANDRÉA BEATRIZ HACK DE GÓES
Ufba - UFBA
Doutorado em Letras e Linguística
Universidade Federal da Bahia


Professor(a) Dr.(a) EDGAR SILVEIRA FRANCO
Ufg - UFG
Doutorado em Artes
Universidade de São Paulo

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, Sr. Claudemiro Bispo e Sra. Laildes Santos, pelo exemplo de vida, pela dedicação, pelo esforço para educar com dignidade todos os filhos, proporcionando para nós acesso à educação. Por me ensinarem não somente “coisas”, mas valiosos princípios, os quais reverberam hoje na minha vida enquanto educadora. Em meio a essa dedicatória, me vem à lembrança a minha doce mãe sentada ao lado dos filhos, ajudando-os a fazer as tarefas escolares de casa; do meu pai, vem a lembrança da fala: “Não importa qual seja a sua formação, o que importa é que a exerça com dignidade, verdade e respeito aos outros”.

AGRADECIMENTOS

“Sem mim, nada podeis fazer”

João 15:20.

Meu primeiro exercício de gratidão dispenso ao meu GRANDIOSO DEUS, porque sem Ele nada poderia ser.

Aos meus pais, por me impulsionarem nos meus estudos e sempre me dizer: avante, filha!

Ao meu marido, Cláudio Cirilo, amigo, parceiro, que está sempre ao meu lado, por compreender todos os momentos que precisei me dedicar mais à escrita. Gratidão, meu amor!

Um obrigado muito especial para minha querida amiga Professora Jucy Lobo, que me impulsionou para a escrita do projeto, me motivou para inscrição no mestrado e me ajudou a entender o universo das HQs. Obrigada pelas dicas e ombro amigo!

A minha amada irmã e amiga Professora Rosa Suely, que compartilhou comigo o espaço da sua sala de aula de Língua Inglesa, para que eu pudesse desenvolver este trabalho, e esteve junto a mim, passo a passo, durante todo o tempo da aplicação da pesquisa.

Aos meus familiares, pelas orações, pela força, pelo incentivo, por torcer sempre por mim, especialmente minha irmã Carla Cristina, que está sempre comigo em todas as jornadas da minha vida.

À minha sobrinha Acsa, filha maravilhosa, com quem pude contar quando precisei descansar minhas mãos das digitações do texto.

Carinhosamente, à Direção da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhaes, locus desta pesquisa, que abriu as portas para mim e acreditou neste trabalho, especialmente à coordenadora Joselita.

Aos partícipes desta pesquisa, os alunos do 6º Ano A (ano 2022), que me acolheram como professora deles, me trataram com carinho e me fizeram acreditar que é possível fomentar transformações para o aprendizado mais significativo da língua inglesa dentro das escolas públicas.

Aos meus parceiros de trabalho, os professores da Equipe de Inglês do EMITec (Luiz Henrique, Uenderson Brittes, Maynard Menezes e Carlos Vagner), que tiveram paciência comigo e me ajudaram quando foi necessário dar maior atenção aos momentos finais da pesquisa.

Aos grupos de pesquisa Lucie e Popcult – Uneb, pelo acolhimento, pelas sinalizações e contribuições nos momentos das apresentações dos trabalhos no grupo.

Ao Professor Danilo Campos Dias (Uneb), pela escuta sensível, por se predispor e me ajudar com ideias e sugestões para as criações das HQtrônicas em *PowerPoint*.

A Samir Razoni, “menino de ouro”, colega de trabalho (EMITec), que idealizou os protótipos das HQtrônicas utilizadas nas oficinas e me ajudou nas pesquisas das leituras de *Webcomics*, me auxiliando na busca de alguns sites.

A minha querida amiga parceira de mestrado, Professora Márcia Vieira, juntas passamos muitas horas lendo, discutindo e aprendendo sobre as nossas pesquisas, motivando uma à outra na intensa caminhada da escrita.

À colega de mestrado Uilma Mercês, por trazer força e coragem, por motivar a escrita e construções de todos os trabalhos que fizemos juntas.

Às Professoras Graça Matias e Tânia Mamede, amigas e parceiras de trabalho (EMITec), pelo incentivo, pelas ideias compartilhadas, pelas contribuições e pelas ricas palavras de força.

Aos Professores e Professoras das aulas do mestrado, em especial Profa. Dídima Andrade, Profa. Tânia Maria Hetkowski, Prof. José Antonio Leão e Prof. Marcus Túlio Pinheiro, pelas valiosas contribuições e sábios ensinamentos que refletiram o vasto conhecimento de vocês não só na área de educação.

À Professora Andrea Hacker (Ufba), junto ao grupo Gepeld, por me impulsionar nos estudos sobre multiletramentos.

À banca examinadora, que me honrou ao compor o momento da qualificação, trazendo sábias sugestões que enriqueceram este trabalho e também se fizeram presentes no momento da defesa.

Ao querido amigo Heber Torres, ilustre professor de Língua Portuguesa, por fazer as correções oficiais desta dissertação.

Por fim, deixei para agradecer ao meu Orientador, Prof. André Luiz Souza da Silva (Betonnasi), para expressar de forma mais intensa minha grande alegria e prazer em tê-lo como orientador. Agradeço por ter acreditado no projeto, por me direcionar na evolução da proposta. Pela

maneira tranquila e suave para orientar, mesmo em momentos mais densos para cumprir os prazos. Pelo carinho, pela escuta sensível, pela compreensão frente aos problemas surgidos na caminhada e por todos os direcionamentos dados.

Ainda expresso gratidão para todos e todas que porventura não foram aqui citados, mas que de alguma forma colaboraram, direta ou indiretamente, com esta pesquisa.

Eternamente, grata!

“A prática social é compatível com o trabalho analítico necessário para a sistematização, domínio e controle dos saberes, inclusive o conhecimento dos gêneros envolvidos nessa prática”.

(ROJO, 2013b, p. 35)

RESUMO

A prática efetiva da leitura dentro das salas de aula da escola pública tem se apresentado, ainda, como um grande desafio. Em meio a essa lacuna, o gênero textual histórias em quadrinhos, no decorrer dos tempos, conquistou um espaço considerável nas salas de aula como meio de motivação para a prática de leitura. Com as novas tecnologias digitais, o gênero ganhou também espaço nas telas do computador, surgindo assim, em um contexto mais recente, os quadrinhos eletrônicos (HQtrônicas), nos quais estão inseridos recursos hipermidiáticos, elementos que contribuem para que haja a interatividade dos indivíduos com a tela do computador. A presente pesquisa intitulada *O uso de HQtrônicas para prática de multiletramentos: experiência de ensino da leitura em língua inglesa no ensino fundamental II na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães*, nasceu como uma proposta de estudo da utilização dessa modelagem de quadrinhos no processo de leitura da língua inglesa. Em um momento em que as mudanças promovidas pelas tecnologias digitais nos convidam a pensar sobre os desafios da pedagogia dos multiletramentos, a pesquisa teve a intenção de investigar se HQtrônicas poderiam contribuir para promover o desempenho dos alunos no ato da leitura da LI, considerando que essas novas tecnologias exigem um novo perfil de leitor que exerce a leitura de forma diferente frente à tela do computador. Sendo assim, o objetivo geral deste estudo foi desenvolver proposta metodológica para ensino da Língua Inglesa no segmento leitura, através do uso do gênero digital HQtrônicas, com alunos do Ensino Fundamental II, da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães. Quanto à metodologia, o estudo se insere na abordagem qualitativa, com enfoque na pesquisa participante, na qual o pesquisador esteve engajado em todo o processo da pesquisa, juntamente com os sujeitos partícipes, com o intuito de tecer intervenções na realidade estudada. Nessa vertente, os principais teóricos que sedimentam este trabalho são: Rojo (2009,2012, 2013), Kensky (2008 e 2012), Coscarelli (2019), Santaella (2013), Freire (1989, 2001, 2003), Kleiman (1995), Holden (2009), Leffa (1996, 1999, 2016), Lopes (1996a, 1996b, 2003, 2005), Paiva (2001,2005), Vergueiro (2006, 2010), McCloud (2005, 2006), Franco (2001 2004,2013), Rama e Ramos (2006), entre outros que amparam os conceitos delineados para esta pesquisa. A relevância central se dá por se constituir uma prática pedagógica inovadora, considerando que a utilização de HQtrônicas fomentou maior interesse do aluno para as dinâmicas de leitura em inglês, por impulsionar a criatividade, a produção e por apresentar diversos aspectos multissemióticos e multimodais que contribuíram para uma interação mais prazerosa e dinâmica durante as aulas de inglês. Os resultados dessa pesquisa revelam que “HQtrônicas” é um caminho promissor para que discentes da escola pública entrem em contato com língua inglesa em situações comunicativas diferenciadas. Os partícipes dessa pesquisa construíram e fortaleceram a prática da leitura juntos e decodificaram informações em língua inglesa, valendo-se dos recursos verbais, não verbais e multimodais proporcionados pelo gênero aplicado, para chegar à compreensão textual. O legado foi sistematizado por meio da modelagem do guia didático virtual, apresentando de forma detalhada as atividades aplicadas nas oficinas de HQtrônicas realizadas com os partícipes. O relatório descrito dessa pesquisa, também se constitui um documento dos relatos de todas as proposições realizadas no percurso da pesquisa.

Palavras-chave: HQtrônicas. Leitura. Multiletramentos. Língua Inglesa.

ABSTRACT

Effective reading practice within public school classrooms has been a great challenge. Comics, over time, gained considerable space in classrooms as a means of motivation for reading practice. With the new digital technologies, the genre has also gained space on computer screens; thus appearing, in a more recent context, electronic comics (HQtrônicas), in which hypermedia resources are inserted, elements that contribute to the interactivity of individuals with the computer screen. The present research entitled *The use of HQtrônicas for the practice of multiliteracies: an experience of teaching reading in English in elementary school II at Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães* was born as a proposal to study this type of comics in learning reading in English. At a time when the changes promoted by digital technologies invite us to think about the challenges of multiliteracy pedagogy, the research aimed to investigate whether HQtrônicas could contribute to promoting students' performance in the act of reading in English, considering that these new technologies require a new reader profile that reads differently from a computer screen. Therefore, the general objective of this study was to develop a methodological proposal for teaching the English language regarding reading, through the use of HQtrônicas, with students from Elementary School II, from Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães. As for the methodology, the study is part of the qualitative approach, with a focus on participant research, in which the researcher was engaged throughout the research process, together with the participating subjects, with the aim of making interventions in the studied reality. The main theorists who sediment this work are: Rojo (2009, 2012, 2013), Kensky (2008 e 2012), Coscarelli (2019), Santaella (2013), Freire (1989, 2001, 2003), Kleiman (1995), Holden (2009), Leffa (1996, 1999, 2016), Lopes (1996a, 1996b, 2003, 2005), Paiva (2001, 2005), Vergueiro (2006, 2010), McCloud (2005, 2006), Franco (2001, 2004, 2013), Rama and Ramos (2006), among others that support the concepts outlined for this research, which is of immense relevance because it constitutes an innovative pedagogical practice, considering that the use of HQtrônicas has fostered greater student interest in the dynamics of reading in English, by boosting creativity, production and by presenting various multisemiotic and multimodal aspects that have contributed to a more pleasant and dynamic interaction in the English classes. The results of this research reveal that 'HQtrônicas' is a promising way for public school students to have contact with the English language in different communicative situations. The participants of this research built and strengthened the practice of reading together and decoded information in English, using the verbal, non-verbal and multimodal resources provided by the applied genre to reach textual comprehension. The legacy was systematized through the modeling of the virtual didactic guide, presenting in details the activities applied in the comics workshops carried out with the participants. The written report of this research also serves as an account of all the propositions carried out in the course of the research.

Keywords: HQtrônicas (Electronic Comics). Reading. Multiliteracies. English language.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Fachada da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães	29
Figura 2 Representação de hieróglifos egípcios, como uma forma a de sequência de imagens mescladas com símbolos textuais	56
Figura 3 Representação “Dois momentos do atrapalhado caipira Nhô-Quim”	57
Figura 4 Mostra de quadrinhos <i>The Yellow Kids</i> , como marco de histórias em quadrinhos com produção de massa.....	58
Figura 5 Capa primeira edição história em quadrinhos do Super-Homem em 1939	59
Figura 6 Primeira HQ Digital criada por <i>Mike Saenz</i> e <i>Peter Gillis</i>	61
Figura 7 Imagem de personagens da HQ <i>Argon Zark</i> , Charley Parker.....	66
Figura 8 Imagem HQ <i>Carl Lives</i> , <i>Scott McCloud</i>	66
Figura 9 Imagem personagens <i>Combo Rangers</i> criados por Fábio Yabu	68
Figura 10 Frame da HQrônica <i>Ariadne e o Labirinto Pós-Humano</i> de Edgard Franco	69
Figura 11 Página inicial da <i>Webcomic</i> <i>O Diário de Virgínia</i>	70
Figura 12 Mostra de figurinhas (de personagens) dos partícipes apresentadas na sala de aula	85
Figura 13 Slide do quiz tema personagens dos quadrinhos da Marvel e D. C. Comics aplicado no primeiro encontro da etapa I.....	86
Figura 14 Exemplos perguntas sobre super-heróis: atividade rodada de frases aplicadas no segundo encontro da etapa I	87
Figura 15 Partícipes realizando atividade rodada de frases aplicadas no segundo encontro etapa I	87
Figura 16 Consignas registradas no quadro branco para atividade leitura revistas turma da Mônica.....	89
Figura 17 Partícipes apresentando atividade após leitura história na revista turma da Mônica	90
Figura 18 Professora de Arte Jucy Lobo ministrando oficina linguagens e elementos dos quadrinhos	98
Figura 19 Partícipes assistindo exposição oficina linguagens e elementos dos quadrinhos	99
Figura 20 <i>Slides</i> quadro com a descrição das onomatopeias tanto em português como em inglês	99
Figura 21 Slides apresentando nomes quadrinhos na era digital.....	100
Figura 22 Alunos desenvolvendo atividade com frases <i>Introducing people</i>	102
Figura 23 Produção dos partícipes no aplicativo <i>Comica</i>	103
Figura 24 Página do site da <i>Webcomic</i> <i>Supersonic Girl</i>	106
Figura 25 Trecho diálogo da <i>Webtoon</i> <i>Supersonic Girl</i> com verbo <i>be</i>	108
Figura 26 Trecho diálogo da <i>Webtoon</i> <i>Supersonic Girl</i> com verbo <i>be</i>	109

Figura 27 Amostra da onomatopeia <i>KA-POW</i> na <i>Webtoon Supersonic Girl</i>	109
Figura 28 Amostra da onomatopeia <i>PAF</i> na <i>Webtoon Supersonic Girl</i>	110
Figura 29 <i>Print</i> introdução da história <i>Restart</i> (Recomeço), da HQtrônica <i>Diário de Virgínia</i>	112
Figura 30 <i>Print slide</i> HQtrônica <i>Planning an amazing activity</i>	118
Figura 31 <i>Print slide</i> HQtrônica <i>Planning an amazing activity</i> : apresenta diálogo utilizando frases <i>Introducing people</i>	119
Figura 32 Desfile de alunos fantasiados no dia do <i>Cosplay</i>	121
Figura 33 Imagem da pesquisadora e partícipe fantasiados na festa <i>Cosplay</i>	121
Figura 34 <i>Print slide</i> HQtrônica <i>Planning our Cosplay</i>	122
Figura 35 Alunos lendo HQtrônica <i>Planning our Cosplay no datashow</i>	123
Figura 36 <i>Print slide</i> HQtrônica <i>Planning our Cosplay</i>	124
Figura 37 Partícipes desenvolvendo atividades escritas sobre HQtrônica apresentadas na sala	125
Figura 38 Modelo de atividade escrita sobre HQtrônica apresentada na sala.....	126
Figura 39 Registro enredo HQtrônica <i>Save the School</i> : contribuição dos partícipes da pesquisa	128
Figura 40 Registro diálogo em português HQtrônica <i>Save the School</i> : contribuição dos partícipes da pesquisa	128
Figura 41 <i>Print slide</i> inicial da HQtrônica <i>Save the School</i> , apresentando personagens	129
Figura 42 Partícipes lendo HQtrônica <i>Save the School</i> no celular	130
Figura 43 <i>Print slide</i> HQtrônica <i>Save the School</i>	131
Figura 44 Partícipes desenvolvendo atividades nas dinâmicas estratégicas no formato estações de aprendizagem	133
Figura 45 Aluno desenvolvendo atividade com balões de HQs.....	133
Figura 46 Imagem resposta da nuvem de palavras gerada no <i>Mentimeter</i> : opinião sobre as oficinas	135
Figura 47 Partícipes da pesquisa no encontro final com entrega de certificados	136
Figura 48 Foto de mãe com partícipe no encontro final com entrega de certificados.....	136
Figura 49 Foto de mãe com partícipe no encontro final com entrega de certificados.....	137
Figura 50 Grupo de professores participantes da oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães.....	138
Figura 51 Grupo de professores que participaram da oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães	139
Figura 52 Roda de conversa com professores na oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães.....	140
Figura 53 Comentários finais dos professores ouvintes da palestra realizada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães.....	144

Figura 54 <i>Feedback</i> dos partícipes sobre a forma de aplicação das oficinas mediadas pelas professoras.....	152
Figura 55 Infográfico trajetória das práticas leitoras no percurso da pesquisa	156
Figura 56 Relato final da professora de inglês dos partícipes, em relação à aplicação da pesquisa	157

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Etapas da Pesquisa.....	81
Quadro 2 Exemplos de frases extraídas da HQtrônica <i>Restart</i> do <i>Diário de Virgínia</i>	113
Quadro 3 Exemplos de palavras em inglês sinalizadas pelos partícipes, <i>Motion Comic Spider-Man Blue Animated, Episode 01</i>	116
Quadro 4 Frases extraídas do diálogo HQtrônica <i>Planning our Cosplay</i>	125
Quadro 5 Frases extraídas do diálogo HQtrônica <i>Save the School</i>	131

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Pergunta sobre a leitura em revistas em quadrinhos	92
Gráfico 2 Pergunta se os partícipes gostam de ler histórias em quadrinhos.....	93
Gráfico 3 Pergunta-se sobre a leitura de histórias em quadrinhos na internet	93
Gráfico 4 Pergunta-se sobre a leitura de histórias em quadrinhos na aula de língua inglesa...	94
Gráfico 5 Pergunta se os partícipes gostariam que a professora de inglês utilizasse quadrinhos na internet para motivação da leitura.....	94
Gráfico 6 Pergunta-se aos professores sobre a utilização de quadrinhos eletrônicos	141
Gráfico 7 Pergunta-se aos professores sobre a importância de se trabalhar com recursos digitais em sala de aula.....	141
Gráfico 8 Pergunta-se aos professores se concordam ou discordam sobre o uso dos quadrinhos eletrônicos para estimular a leitura.....	142
Gráfico 9 Pergunta-se aos professores sobre a utilização de imagens e recursos gráficos para melhorar a compreensão de conteúdos apresentados	143
Gráfico 10 Pergunta-se aos professores se gostaram da exposição sobre quadrinhos eletrônicos	143
Gráfico 11 Pergunta se os partícipes gostaram de participar das oficinas com HQtrônicas ..	147
Gráfico 12 Pergunta-se sobre a leitura e entendimento dos diálogos mediados nas oficinas de HQtrônicas.....	147
Gráfico 13 Pergunta -se sobre a motivação dos partícipes ao fazer leituras em LI nas HQtrônicas	148
Gráfico 14 Busca saber se a leitura em HQtrônicas ajuda a ter um melhor entendimento do texto em inglês.....	149
Gráfico 15 Averigua se os partícipes conseguiram responder às atividades propostas com as HQtrônicas.....	149
Gráfico 16 Pergunta aos partícipes se gostariam de continuar com leituras em HQtrônicas nos próximos anos de estudos de inglês.....	150
Gráfico 17 Gráfico 17 Pergunta-se aos partícipes de qual HQtrônica trabalhada nas oficinas mais gostaram.....	151

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

CEMITEC Centro de Referência do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica

CD *Compact Disk* (ou Disco Compacto)

CNPq Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

EAD Ensino à Distância

D.C Detective Comics (ou Histórias de Detetives)

EJA Educação para Jovens e Adultos

ELOFOTEC Grupo de pesquisa em Educação, Ludicidade Formação e Processos Tecnológicos

EMITEC Ensino Médio com Intermediação Tecnológica

GEPELD Grupo de Pesquisa em Letramentos Digitais GEPELD

GESTEC Programa de Mestrado Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Pesquisa

GIFs *Graphics Interchange Format* (ou Formato de Intercâmbio de Gráficos)

HQ Histórias em Quadrinhos

LI Língua Inglesa

LUCIE Laboratório de Usabilidade, Cultura, Interfaces e Educação

NLG *New London Group* (ou Grupo de Nova Londres)

PCNs Parâmetros Curriculares Nacionais

POPCULT Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Popular

PPP Projeto Político Pedagógico

QR Code Quick Response (ou código resposta rápida).

TDIC Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

TDs Tecnologias Digitais

TVE Televisão Educativa da Bahia

UFBA Universidade Federal da Bahia

UNEB Universidade do Estado da Bahia

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 NARRATIVAS DA MINHA CAMINHADA: DE ONDE VEM ESTA HISTÓRIA?	20
1.2 LÓCUS DA PESQUISA: PERSONAGENS, CENAS E CENÁRIO	28
2 OS ELEMENTOS QUE COMPÕEM ESTA HISTÓRIA	33
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRIA: COM QUEM CONSTRUO OS DIÁLOGOS DESTA HISTÓRIA	41
4 OS SONS QUE REVERBERAM OS MULTILETRAMENTOS	51
5 HISTÓRIAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BREVE RELATO HISTÓRICO	56
5.1 HQTRÔNICA: UMA NOVA ERA E NOVA LINGUAGEM PARA O MUNDO DOS QUADRINHOS.....	63
6 NARRATIVAS SEQUÊNCIAIS DO PERCURSO METODOLÓGICO	73
6.1 ENTRE LINHAS, TRAÇOS E CORES: OS PRIMEIROS QUADROS DA PESQUISA.....	79
6.2 HQTROLETRAR: PRATICANDO LEITURAS COM HQRTRÔNICAS NA AULA DE LÍNGUA INGLESA.....	95
6.2.1 Cena 1 – Oficina linguagem e estrutura de HQs	98
6.2.2 Cena 2 – Oficina leitura em Webcomic: Webtoon Supersonic Girl	105
6.2.3 Cena 3 – Oficina leitura em Webcomic Virginia’s Diary (Diário de Virgínia).....	111
6.2.4 Cena 4 – Oficina o que é Motion Comic	114
6.2.5 Cena 5 – Oficina de leitura da HQtrônica “ <i>Planning an amazing activity</i> ” (Planejando uma atividade incrível).....	117
6.2.6 Cena 6 – Oficina de leitura da HQtrônica “ <i>Planning our Cosplay</i> ” (Planejando nosso Cosplay)	120
6.2.7 Cena 7 – Oficina de leitura da HQtrônica “ <i>Save the School</i> ” (Salve a escola)	127
6.2.8 Cena 8 – Oficina revisitando os quadros da pesquisa	132
6.3 HQTROLETRANDO COM PROFESSORES DA ESCOLA ESTADUAL ANA LUCIA MAGALHÃES	137

7 A ARTE FINAL: ANÁLISE E INTERAÇÃO DAS LEITURAS COM HQTRÔNICAS	146
8 DESFECHO	159
REFERÊNCIAS	165
APÊNDICE A	177
APÊNDICE B	182
APÊNDICE C	184
APÊNDICE D	187
APÊNDICE E	188

1 INTRODUÇÃO

A Língua Inglesa tem sido o idioma estrangeiro mais estudado nas escolas públicas brasileiras; mas como este ensino vem sendo proposto aos alunos através do segmento leitura? Como dinamizar as aulas a fim de que os alunos se sintam mais motivados para a prática da leitura? Essas e outras inquietações impulsionam, cada vez mais, os professores desse idioma para que busquem uma prática pedagógica que amenize estes e outros questionamentos ainda tão latentes dentro da escola pública.

Sendo assim, a escola da contemporaneidade precisa contribuir para que os sujeitos percebam e estejam engajados com as ressignificações de leitura promovidas pelas tecnologias digitais, as quais exigem novas habilidades dos indivíduos no ato de ler, pois já não é mais possível pensar práticas leitoras sem considerar as especificações da comunicação em meios digitais, visto que a leitura se potencializou através das linguagens como ato tecnológico, em que com ela o homem se expressou, comunicou-se e criou meios que o formam e o transformam.

Desse modo, é importante reconhecer que a dinamicidade da leitura na tela do computador já se constitui uma prática cotidiana dos diversos sujeitos que estão na escola. Esse pressuposto foi um ponto animador para acreditar que leituras em HQtrônicas¹ poderiam ampliar as condições e as ressignificações de aprendizagens dos sujeitos partícipes para esta pesquisa, visto que seus conhecimentos podem ser ampliados por meio de diversos contextos multimodais presentes no gênero digital apresentado. Para tanto, a questão norteadora desta pesquisa foi: “como o uso do gênero digital HQtrônicas pode contribuir para o aperfeiçoamento da leitura da LI (Língua Inglesa), através da prática de multiletramentos?”.

Justifica-se, então, a relevância deste trabalho por entendermos que as práticas de atividades propostas através das HQtrônicas podem fomentar um maior interesse do aluno para as dinâmicas de leitura, por impulsionar a criatividade, a produção, além de apresentar diversas possibilidades para a construção de aprendizado mais prazeroso e dinâmico durante as aulas. Então, dada a relevância de práticas de leitura diferenciadas nesse cenário permeado pelos multiletramentos, o objetivo geral da presente pesquisa foi desenvolver uma proposta metodológica para ensino de Língua Inglesa no segmento leitura, através do uso do gênero

¹ Esse termo foi criado pelo Professor Doutor Edgar Franco, o qual esclarece que é uma fusão de HQ, significa histórias em quadrinhos + eletrônicas, quadrinhos digitais que utilizam diversas dinâmicas da hipermídia. A palavra faz referência, também, ao termo Arteônica, termo utilizado para descrever obras criadas com o auxílio do computador na década de 70 por Waldemar Cordeiro (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 15-16).

digital HQtrônicas, com alunos do Ensino Fundamental II, da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães. Dessa maneira, os objetivos específicos que delineiam esta pesquisa são:

- Identificar conceitos de multiletramentos através de aspectos teóricos e metodológicos, caracterizando a trajetória do ensino de Língua Inglesa no segmento leitura nesse contexto.
- Caracterizar o gênero digital HQtrônicas, descrevendo suas potencialidades para desenvolvimento da leitura em língua inglesa, considerando a prática do multiletramento.
- Aplicar, através de oficinas/laboratórios, proposta metodológica ativa para aplicação de práticas de estratégias de leitura em língua inglesa, com o uso de HQtrônicas, com alunos do Ensino Fundamental II.
- Modelar a metodologia em um guia didático, apresentando os passos e resultados da proposta metodológica desenvolvida nas oficinas de HQtrônicas.

Destaca-se que atividades pedagógicas direcionadas por meio do gênero digital HQtrônicas é uma proposta para que educandos possam interagir com a língua inglesa através das interações multimodais e, de fato, isso se tornar um caminho para que experimentem novos relacionamentos, novas formas de comunicação, novas formas de ler e escrever, ampliando assim suas possibilidades para entendimento da referida língua. Nesse percurso, conseguimos ver que são poucas as pesquisas sobre o gênero digital HQtrônicas como caminho para aprimorar a prática de leitura em língua inglesa. Posto isso, acreditamos que este trabalho corroborou com o avanço da leitura da língua inglesa em sala de aula, visto que trouxe a experimentação do referido gênero como um recurso viável e efetivo para esse fim. Sendo assim, ao abordar o tema, a pesquisa fomentou uma perspectiva de aprendizagem mais desfocada dos meandros tradicionais que permeiam o ensino de Língua Inglesa nas salas de aula das escolas públicas brasileiras e vai ao encontro de uma aprendizagem mais dinâmica, exitosa, significativa, em que os partícipes da pesquisa foram os principais protagonistas dessa história.

Reconhecendo, então, o quanto é importante o bom desenvolvimento da habilidade leitura para formação crítico-reflexiva dos indivíduos na escola, a presente pesquisa foi uma oportunidade para averiguar a efetividade de práticas inovadoras mediadas por tecnologias digitais, para melhor preparar os alunos, a fim de que interagissem com a leitura em língua

inglesa mediada por HQtrônicas. A ação se constituiu um excelente caminho para que os educandos aprendessem juntos de forma significativa e colaborativa, em busca da resolução dos desafios presentes no estudo desse idioma. Ademais, envolve os educandos em um universo lúdico, por onde se constrói o desenvolvimento de competências e habilidades que perpassam por análise e produção textual; observações e análise de contextos gramaticais e léxico-gramaticais, leitura de elementos grafofônicos e imagéticos.

Este relatório descritivo de pesquisa está compartimentado da seguinte forma: em primeira instância, apresentamos a trajetória da pesquisadora, como também as caracterizações do lócus desta pesquisa. Na segunda parte, apresentação da contextualização da pesquisa. Na terceira, exposição da fundamentação teórica que ampara o trabalho. A quarta parte diz respeito à abordagem das discussões conceituais sobre a pedagogia dos multiletramentos, traçando os elementos que estão inseridos nessa prática, caracterizando a leitura no ensino de Língua Inglesa nesse novo cenário. Na quinta parte, apresentação de breve relato da história das histórias em quadrinhos, avançando para discussão sobre as caracterizações do gênero digital HQtrônicas. A sexta parte se destina à descrição sistêmica e detalhada da metodologia aplicada para averiguar as potencialidades das HQtrônicas no processo de leitura em língua inglesa. Dando seguimento, na sétima parte, exposição dos dados e análises averiguados no percurso da pesquisa. E, por fim, na oitava parte, as considerações finais.

Cabe informar que a pesquisa foi modelada dentro das diretrizes estabelecidas pelo Conselho de Ética da Uneb, sendo acatados todos os direcionamentos estabelecidos para o percurso deste trabalho, assegurando a integridade e a imagem dos partícipes, como também a legitimidade da pesquisa.

1.1 NARRATIVAS DA MINHA CAMINHADA: DE ONDE VEM ESTA HISTÓRIA?

Minha relação com a língua inglesa começou logo na minha adolescência, quando me encantava com as músicas que ouvia no idioma. A curiosidade em entender o que estava escrito naquelas letras de canções era um grande desafio para alimentar meu desejo de decifrar o que estava por trás daquelas palavras totalmente diferentes do meu idioma. Em um momento em que a internet e, conseqüentemente, a pesquisa no *google* não era ainda tão acessível, pode-se imaginar quanto tempo passávamos para traduzir uma letra de música ou outro texto qualquer para se ter um leve entendimento. O estudo do idioma na escola me ajudaria nessas descobertas, mas de certa forma não tão completa, pois o foco na gramática, tão costumeira e tradicional no

ensino de Língua Inglesa, não nos fazia avançar muito em relação à percepção do entendimento do texto, uma vez que a preocupação maior na leitura era articular os aspectos gramaticais aprendidos isoladamente, para chegar a um entendimento do contexto apresentado.

Nessa jornada de interesse pelo idioma, graduei-me em Letras Língua Portuguesa e Inglesa na Universidade Estadual da Bahia (Uneb), no Campus XIV, no Município de Conceição do Coité. Após a minha graduação, fiz o concurso para escola pública para a cidade de Salvador, onde passei a lecionar a disciplina Língua Inglesa, em duas escolas estaduais: Colégio Estadual Professor Edson de Sousa Carneiro, onde lecionei Ensino Fundamental II, e Colégio Carlos Alberto Cerqueira, onde lecionei para turmas de EJA e também Ensino Médio.

Os primeiros passos dessa caminhada foram cheios de entusiasmo, adentrei na sala de aula com muitas expectativas, muitas ideias para lecionar o idioma. Eram prática de meu planejamento diversas atividades que contemplavam não só o livro didático, ponto básico para o ensino na escola, como também ousava planejar aulas com abordagens de filmes, seriados e músicas em língua inglesa. Esses recursos foram utilizados para impulsionar o interesse dos alunos, pois são fontes de ludicidade e entretenimento, componentes relevantes em se tratando do aprendizado de uma língua estrangeira. Utilizei, em muitas aulas, filmes como *Matrix*, *X-Men*, *Caçador de Pipas*, *Shakespeare in Love*, *A Cor Púrpura*, entre outros; trechos dos seriados *Todo mundo odeia o Cris* e *Eu, a patroa e as crianças*, que eram utilizados para realização de atividades explorando aspectos culturais de famílias norte-americanas; as letras de canções de cantores como *Elton Jonh*, *Roxette*, *Beatles*, *Creendence*, *Blackstreet Boys*, *Tony Braxton*, *Madona*, *Maroon 5*, *U2*.... foram contínuas nas práticas da sala de aula.

Trabalhar com textos diversificados também era prática contínua, por entender a responsabilidade que tinha em melhor prepará-los para a leitura no idioma. Revistas da turma da Mônica, jornais, atividades de passatempo, livretos com pequenas histórias e os inesquecíveis dicionários de língua inglesa, como *Michaelis*, *Oxford* e *Cambridge* sempre fizeram parte da minha sala de aula.

Avançar no ensino de um idioma estrangeiro, sem ter necessariamente os recursos plausíveis para a intermediação, tornou-se um dos pontos mais desafiadores e, conseqüentemente, desmotivador, uma vez que desejava tanto trazer algo mais dinâmico e significativo para os alunos. Mesmo assim, enfrentava as dificuldades e os tantos percalços que surgiram nessa relação entre escola, professor, ensino e aluno.

Por esses atalhos conflituosos, comecei a perceber os pontos e contrapontos que distanciavam os discentes do gosto pelo aprendizado da língua inglesa e, consideravelmente, a grande resistência em relação ao segmento leitura nesse idioma. O fato de perceber que a interação com uma língua estrangeira vai muito além do que ensinar aspectos gramaticais, impulsionou-me à aplicação do inglês instrumental² com meus discentes da escola pública. Devo dizer que em nenhum momento deixei de apresentar os conceitos gramaticais, porém o que queria ver mesmo era meus alunos lendo e entendendo, de alguma forma, os textos em língua inglesa. Nesse exercício, cada vez mais percebia como a maioria dos alunos tinha dificuldades para entender e desvelar o que liam em inglês. Poucos discentes conseguiam entreter-se com a leitura nessa língua.

É importante salientar que a mediação da língua inglesa em algumas escolas públicas perpassa por um ensino tradicional, ou seja, um ensino centralizado na gramática normativa e na prática de traduções, ações que engessam as possibilidades motivadoras para envolver os sujeitos com a leitura, em especial na contemporaneidade, em que leitura, por meio dos diversos recursos digitais (como celulares, *smarthphones*, *notebooks*, entre outros), já se tornou prática marcante em nosso contexto social. Durante muitos anos na minha caminhada de ensino, modelei minhas práticas na sala de aula por meio da abordagem tradicional, considerando que o percurso trilhado na graduação, de certa forma, não foi um elemento motivador para que saísse da universidade com perspectivas de um ensino inovador, descentralizado do que se tem como convencional, ou seja, o ensino tradicional.

Convém dizer que diversos problemas dentro da escola pública não contribuem para que os docentes busquem e avancem em uma direção mais inovadora para o ensino. Historicamente, o ensino da Língua Inglesa no Brasil, na maioria das escolas públicas, não prepara os alunos de forma efetiva para interagirem através das quatro habilidades (ler, escrever, falar, ouvir) tão necessárias para a compreensão do idioma. E isso se dá não por acaso, mas por diversos problemas que fazem parte dessa conjectura, a saber: salas superlotadas; falta de apoio da gestão governamental em relação ao ambiente de trabalho; a falta de recursos mais específicos para apoiar o ensino do idioma; investimento na formação de professores, para que estejam

2 O inglês instrumental é uma metodologia utilizada para desenvolver compreensão de textos através das práticas das estratégias de leitura.

capacitados e alinhados para atender as novas exigências da educação, como também o curto tempo de aula destinado ao inglês na grade curricular.

Todos esses problemas elencados fizeram parte das minhas vivências dentro da escola pública e trouxeram diversas inquietações que me levaram a pensar de que forma poderia dinamizar melhor as minhas ações enquanto professora do idioma. Logo, contando com o amadurecimento profissional e motivada pelo interesse em estudos das tecnologias digitais dentro do espaço escolar, as reflexões sobre minha prática pedagógica com o Ensino da Língua Inglesa cresceram, inquietaram-me e me fizeram perceber que os impasses que permeiam e impossibilitam o ensino mais efetivo de Língua Inglesa dentro da escola pública, podem ser quebrados através de docentes que se permitem tentar, pelo menos, promover mudanças.

Iniciei, então, estudos sobre tema tecnologia digitais, buscando entender que universo era esse aplicado à educação. Assim, desejei estar em um ambiente de ensino público que me desse oportunidade para me envolver mais com a educação intermediada pelas tecnologias digitais.

Nessa busca, encontrei, através de uma seleção em edital 2008, o ensejo para trabalhar em um programa da Secretaria de Educação, EMITec (Ensino Médio com Intermediação Tecnológica). Esse programa, que hoje já se constitui em uma escola, é uma modalidade educativa da Secretaria da Educação do Estado da Bahia, que atende a jovens e adultos os quais, prioritariamente, moram em localidades distantes ou de difícil acesso em relação a centros de ensino e aprendizagem, onde não há oferta do Ensino Médio (BAHIA, 2011). Tem como público-alvo estudantes da 1^a, 2^a e 3^a séries do Ensino Médio que não concluíram a Educação Básica, apresentando uma metodologia que faz uso de características inerentes à Educação a Distância (EaD), teletransmitidas por *videostreaming* (comunicação multimídia que integra dados, voz e imagem). Os alunos têm aulas diárias, presenciais, ao vivo, mediadas pelo canal Youtube e a TVE³ da Bahia. Nas localidades onde essa modalidade é acolhida, existe a presença de um mediador na sala presencial para acompanhar os discentes durante a exposição das aulas, como também para acompanhar a realização das atividades individuais e a aplicação das avaliações. A transmissão das aulas ocorre em tempo real, de forma síncrona, nos estúdios que estão localizados no Instituto Anísio Teixeira, onde o professor faz a exposição da aula por

3 TV Educativa da Bahia (mais conhecida como TVE Bahia) é uma emissora de televisão brasileira sediada em Salvador, capital do estado da Bahia. Opera no canal 10 (24 UHF digital), e é afiliada a TV Brasil e o Canal Futura. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/TV_Educativa_da_Bahia. Acesso em: 25 ago. 2022.

meio de três momentos, a saber: exposição do objeto do conhecimento; produção dos discentes, que é o momento de os estudantes resolverem exercícios e atividades relativas ao conteúdo trabalhado na aula; e interação, o momento de o docente interagir diretamente com o estudante, retirando possíveis dúvidas e trabalhando respostas surgidas no decorrer da aula.

Percebi, nessa modelagem aonde adentrei, a grande influência que as novas tecnologias podem exercer na prática de leitura de textos, uma vez que essas tecnologias modificam as formas de interação e exigem novas adaptações dos educandos para que possam ampliar sua competência leitora e escritora, em um cenário que apresenta novas formas de letramento e de socialização da informação. Corroborando com o exposto, Rojo (2013) sinaliza: “Essa é a maneira de escrever do futuro, mas, para a juventude, esse já é o jeito como ela escreve e é desse jeito que ela vai viver e, inclusive, trabalhar” (p. 8).

Frente a esse contexto, surgiram alguns questionamentos sobre o meu exercício em sala de aula: como exercer uma prática pedagógica que contemple as dinâmicas dos multiletramentos? como orientar os alunos para lidar com os gêneros digitais⁴ a favor de um aprendizado mais efetivo e significativo da língua inglesa? como colaborar para que o aluno tenha um contato mais lúdico e prazeroso com a escrita e leitura em língua inglesa? Trago esses questionamentos sobre a minha prática como docente de língua inglesa, com o intuito de pensar sobre as formas como posso trazer contribuições diferenciadas para melhorar não só a minha prática, mas também propor para melhoria das práticas de outros discentes.

É perceptível que as vivências e interesse dos sujeitos hoje pelas tecnologias digitais os conduzem a uma maior permanência de leitura por meio da tela do computador. Sendo assim, a interação com essa forma diferenciada de leitura pode ser utilizada como caminho motivador para a prática da leitura em língua inglesa, haja vista que o universo que compõe os meios digitais já faz parte do cotidiano de muitos dos discentes.

Com essa percepção, nasceu em mim o interesse pela pesquisa, aliado ao grande desejo de promover um método que, através das múltiplas possibilidades de letramentos, pudessem envolver os discentes com o segmento leitura, com o intuito de alargar a motivação para o aprendizado da língua inglesa. Dessa forma, fiz inscrição no mestrado Gestec, Programa Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação, da Universidade do Estado da Bahia, cuja missão é a “formação de profissionais na área da gestão educacional e uso das tecnologias aplicadas à

4 Nome dado aos gêneros textuais que apareceram com o advento da internet. São características desse gênero a mistura de elementos verbais e audiovisuais, como também as dinâmicas do hipertexto.

educação por meio da pesquisa e produção científica, socialização e aplicação do conhecimento nos sistemas de ensino” (UNEB, 2011, não paginado).

A linha de pesquisa com que me identifiquei foi na Área de Concentração II – Processos Tecnológicos e Redes Sociais, por se constituir uma linha de pesquisa cuja caracterização perpassa pela intervenção, transformação e criatividade modelados pelas TDICs, visando à constituição de modelos formativos, produtivos e pragmáticos com intervenção e aplicação em contextos sociais, educacionais e profissionais. Dessa maneira, minha identificação se deu, em especial, pela possibilidade de aplicar uma pesquisa atrelada a uma linha que apregoa a possibilidade de intervenção e transformação em espaços educativos.

É relevante relatar que, antes da tentativa de aprovação para o mestrado, cursei, no ano de 2017, duas disciplinas como aluna especial no Gestec, Teorias da Educação e Processos Tecnológicos (GTE041), Área 2, e Tecnologia e Inovação (GTE014), Área 1⁵, as quais foram de suma importância para que entendesse alguns contextos relacionados ao composto tecnologias e a educação, como também que caminhos seguir para construção de um projeto de pesquisa. Com a disciplina Tecnologia e Inovação, construí compreensões significativas sobre os conceitos de tecnologia, ampliando o entendimento de que o conceito é amplo e abarca diversas postulações na história da humanidade. Construí percepções sobre os aspectos que caracterizam, de forma mais específica, o que se pode entender sobre inovação, especialmente no que tange à tecnologia. A interação com a disciplina Teorias da Educação e Processos Tecnológicos me conduziu ao estudo das teorias que sedimentam o percurso da educação no Brasil, como também trouxe subsídios para tecer reflexões sobre o uso das tecnologias na educação, refletindo sobre o uso de artefatos tecnológicos no contexto histórico da educação. A familiarização com os assuntos estudados, as discussões em aulas, as trocas de ideias e experiências com colegas e professores se apresentam como vivências motivadoras para que enveredasse na proposição do mestrado Gestec.

Seguindo o caminho para minha construção acadêmica, em 2018 participei do Grupo de Pesquisa Educação, Ludicidade Formação e Tecnologias (Elufotec/Uneb), liderado pela Professora Dídima Maria de Mello Andrade, momento em que aprendi bastante sobre educação

5 A área é voltada para a Gestão em Educação. A linha de pesquisa perpassa pela possibilidade de analisar e aplicar mecanismos de gestão, com o objetivo de modelar políticas, planos, programas, projetos e avaliação no ambiente educacional, através da formação de profissionais trabalham na Educação Básica e na Educação Superior [...].

e ludicidade. Nesse espaço de trocas, encontros e conversas, fui, juntamente com outras colegas, convidada pela professora para fazer parte da equipe de execução do Projeto de Extensão “O Lúdico na Era Digital: Brincadeiras de Criança”⁶, de sua autoria. O Projeto foi aplicado por cerca de 06 meses, sob a orientação da Professora; as oficinas foram planejadas pela equipe. Essa experiência foi muito significativa, proporcionou-me uma vivência mais intensa dentro da universidade, aguçando ainda mais o desejo pelo mestrado.

Continuando pelos “quadrinhos” da minha vida, comecei a fazer alguns estudos acerca de multiletramentos em um pequeno grupo na Ufba (Universidade Federal da Bahia) liderado Professora Doutora Andrea Hacker, professora de Língua Portuguesa e Inglesa dessa instituição. Nesse ínterim, no ano de 2020 e 2021, a referida professora me convidou para auxiliá-la no Curso de Extensão Letramentos Digitais e Ensino de Língua Portuguesa. O curso foi embasado nos estudos apresentados no livro *Letramentos Digitais*, dos autores Gavin Dudeney, Nicky Hockly, Mark Pegrum, os quais teorizam os focos em que os letramentos digitais estão sedimentados. Foi um curso ministrado na modelagem *on-line*, através do recurso *google meet*. Posso dizer que foi uma expressiva experiência para minha trajetória, pois, através de todo o envolvimento com o desenho e aplicação do curso, pude ampliar os conhecimentos sobre as abordagens dos letramentos digitais. Ademais, foi a oportunidade para que pudesse aprofundar os conhecimentos acerca de diversos artefatos tecnológicos, haja vista que, como professora auxiliar do curso, tive que aprender a manusear e utilizar diversos aplicativos e ferramentas digitais para atender ao objetivo proposto pelo curso, que era não só preparar professores da rede pública de ensino para reconhecer a importância dos letramentos digitais para a escola, como também saber usar recursos tecnológicos digitais para melhor interagir com seus discentes. Importante ainda dizer que, a partir desse curso, foi criado oficialmente em 2022 o Grupo de Pesquisa em Letramentos Digitais (Gepeld), sob a liderança da Professora Andrea Hacker, do qual também faço parte e tenho estendido os meus estudos nessa linha de pesquisa.

Todas as experiências vivenciadas com estudos em multiletramentos foram impulsos norteadores para que eu reconhecesse a relevância de enveredar em um mestrado para pesquisar sobre as novas pedagogias permeadas nas práticas de multiletramentos dentro da escola pública, em especial no que tange à leitura em língua inglesa.

⁶ Esse projeto de extensão é oferecido para profissionais da área de educação, cujo foco é fomentar atenção sobre às questões lúdicas que estão presentes nas brincadeiras antigas de crianças, que de certa forma foram deixadas por conta das interações com as proposições da era digital. Dessa maneira, o objetivo maior é resgatar brincadeiras de crianças que possibilitem a socialização com a ludicidade promovida pelas antigas brincadeiras.

Dessa forma, impulsionada pelos conhecimentos adquiridos sobre a pedagogia dos multiletramentos, vislumbrei um caminho promissor para construção de uma proposta relacionada ao ensino de Língua Inglesa, com a possibilidade de proporcionar aos sujeitos da escola pública uma imersão diferenciada no segmento leitura, posto que na contemporaneidade emerge a necessidade de novas práticas para lidar com as novas formas de ler.

Ainda nas entrelinhas da minha caminhada profissional, em outro bom papo com a amiga Professora de Artes, Jucy Lobo, tecemos ideias sobre a possibilidade de utilizar HQs como elemento motivador para leitura, e nesse diálogo nos demos conta de que as HQtrônicas poderiam ser um recurso promissor para fomentar leituras dinâmicas nas telas que hoje fazem parte do universo da maioria dos sujeitos que estão na escola. Importante esclarecer que HQtrônicas (quadrinhos eletrônicos) são caracterizados como quadrinhos digitais que utilizam elementos hipermídias como som, movimento, diagramação dinâmica, tela infinita, entre outros, para promover a interatividade com a leitura dos quadrinhos. Dessa maneira, os elementos que caracterizam os quadrinhos (principalmente os do universo eletrônico), como balões, sons, vídeos, onomatopeias, animação, letras, palavras, personagens, cores passaram a fazer parte da proposta da minha pesquisa, por serem reconhecidos como elementos promissores e motivadores para dinamizar o processo de leitura dos discentes em sala de aula de Língua Inglesa.

Submeti, então, no ano de 2020, o meu projeto de pesquisa para seleção no mestrado Gestec, que foi contemplado pelo meu então orientador Prof. Dr. André Luiz Souza da Silva (Betonnasi), o qual desenvolve estudos nas categorias histórias em quadrinhos, mangá, tipicidade do herói e mito, narrativas visuais (fotografia e quadrinhos), games, narrativas transmidiáticas, texto/imagem e sintaxe visual. Ao adentar no mestrado, comecei a participar do Grupo de Pesquisa do CNPq Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Pop (Pop Cult⁷), o qual é liderado pelo meu orientador. O grupo tem como objetivo maior proporcionar análises e tecer reflexões filosóficas sobre os fenômenos midiáticos da Cultura Pop e Contemporânea nas áreas das Ciências Sociais e Humanas, articulando principalmente Design,

7 Para saber mais sobre o grupo de pesquisa, visite o site: <http://popcult.uneb.br>.

Comunicação e Educação. Os estudos feitos no grupo estão relacionados às Histórias em Quadrinhos, aos Jogos Digitais e Analógicos, bem como outras produções dessa mesma esfera.

Nessa trajetória, meu grande desafio com esta pesquisa foi averiguar se as potencialidades do gênero digital HQtrônicas poderiam contribuir para a construção das competências comunicativas e leitoras, em língua inglesa, dos educandos partícipes da pesquisa, os quais estudam no lócus escolhido, que é a Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães, a qual está localizada na Rua Mario Epinghaus, s/n, Centro, no Município Lauro De Freitas, Bahia.

1.2 LÓCUS DA PESQUISA: PERSONAGENS, CENAS E CENÁRIO

O primeiro contato com o lócus da pesquisa foi em 2013, quando trabalhei por alguns meses como substituta da professora de Língua Inglesa nas turmas do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães. Naquele período, não existia nenhum interesse em realizar uma pesquisa de mestrado na referida escola.

Ao ingressar no mestrado Gestec no ano 2020, meu desejo era aplicar a minha pesquisa no Colégio Estadual de Aplicação Anísio Teixeira, por ser uma unidade de ensino perto do meu local de trabalho, o Instituto Anísio Teixeira. Além do mais, nos primeiros desenhos da pesquisa, tinha a firme intenção de trabalhar com uma turma do Ensino Médio. Mas, durante o primeiro semestre do mestrado, através das aulas da disciplina Pesquisa Aplicada I, decidi buscar uma escola com turmas de Ensino Fundamental II, por compreender, durante as discussões na disciplina, o quanto é importante desenvolver pesquisas na Educação Básica.

Nesse processo, compartilhei com outra amiga, parceira de trabalho, Professora Rosa Suely, a qual tinha sido aprovada no mestrado, que meu interesse, naquele momento, era desenvolver o meu projeto de pesquisa em uma unidade de ensino com Ensino Fundamental II, momento em que a referida professora providenciou acolhida para que minha proposta fosse aplicada em uma de suas turmas de 6º ano, entendendo que a proposição seria promissora, pelo fato de trazer uma proposta de trabalho interessante e significativa para a prática da leitura em Língua Inglesa. Importante esclarecer que considerei a proposta interessante e significativa por ter em seu escopo a intenção de trazer a interação dos aprendizes com a leitura da língua inglesa utilizando um gênero dinâmico (histórias em quadrinhos), que contém elementos comunicativos para que os alunos pudessem ampliar o repertório vocabular, interpretar o mundo e o seu cotidiano, compreender linguagem verbal e não verbal e, dessa maneira,

pudessem vencer os desafios da leitura em língua inglesa. Nesse sentido, adentrei na escola e fui muito bem acolhida por toda a comunidade escolar.

O nome da Escola é uma homenagem à filha de Antônio Carlos Peixoto de Magalhães (ex-governador e ex-senador), que era Advogada e Diretora do Jornal Correio da Bahia. A escola foi fundada em 15 de junho de 1988, na gestão do Prefeito Paulo Rosa.

Figura 1 – Fachada da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães



Fonte: Disponível em: <http://www.vqvnoticias.com.br/2014/01/a-secr.html?m=1>. Acesso em: 13 abr. 2022.

O nível e modalidade de ensino ministrado na escola é para o Ensino Fundamental II e também para Educação de Jovens e Adultos nas Fase II e Fase III. A unidade de ensino funciona em três turnos, sendo: o matutino por série/ano, 6º e 7º ano, o vespertino por série/ano, 8º e 9º ano, e o noturno por fase I e fase II.

A escola começou com poucas turmas, mas, no decorrer dos anos, foi aumentando, e a procura se estabeleceu por ser considerada uma das melhores escolas, com um nível de ensino muito bom na região. É uma escola dinâmica que, além de se preocupar em realizar projetos que resgatem a história da escola, realiza também vivências que valorizam todos aqueles que fazem ou fizeram parte dessa comunidade.

Em relação ao espaço físico, existem na escola 07 salas de aula; 04 banheiros masculinos; 04 banheiros femininos; 01 banheiro unissex (professores); 01 secretaria; 01 sala

de direção; 01 sala coordenação e reprografia compartilhada; 01 sala de professores; 01 cozinha pequena; 01 copa minúscula; 01 rampa de acesso e um minijardim na área de entrada da escola. Todas as dependências são pequenas, fora do padrão oficial. A escola já passou por algumas reformas para melhoria, mas ainda não se encontra nos moldes de uma escola espaçosa.

Lamentavelmente, falta sala de vídeo, laboratório de informática, biblioteca, área esportiva, espaços de grande relevância para ajudar na formação dos indivíduos, considerando que esses espaços são viáveis para desenvolver atividades que fomentem a criatividade, a investigação, a colaboratividade, como também a ludicidade.

Através de conversas informais com os colaboradores que trabalham na escola, obtive informações de que as pessoas no entorno da escola são conhecidas, os alunos e outros colaboradores mostraram conhecer bem a localidade, e, ao perguntar sobre o bem-estar da localização da escola, relataram que muitas pessoas conhecidas circulam nos arredores, e os alunos também transitam com tranquilidade, apesar dos problemas que encontramos hoje devido à falta de segurança pública.

A escola valida os pressupostos interacionistas, considerando assim a construção do conhecimento por meio das relações que os sujeitos constroem com o meio. Essa visão vygotskyana (VYGOTSKY⁸, 1996) colaborou com a intenção da aplicabilidade desta pesquisa, que de certa forma foi desenvolvida considerando a importância da aprendizagem colaborativa, do aprendizado em grupo, da autonomia, em que os sujeitos puderam desenvolver habilidades para compreender e reconhecer marcas textuais em língua inglesa em um ambiente digital, utilizando as HQtrônicas, ou seja, os quadrinhos eletrônicos.

São perceptíveis o aconchego e o ambiente familiar que perpassam pelos sujeitos dessa escola, cuja missão declarada é “formar cidadãos críticos, participativos, conscientes dos seus direitos e responsabilidades, construindo assim para uma sociedade justa”. Como visão, estabelece que, além do trabalho pedagógico, há grande compromisso para que “o convívio na escola seja organizado de maneira que os conceitos de justiça, respeito e solidariedade sejam vivificados e compreendidos pelo corpo discente como aliados à perspectiva de uma vida

8 Lev Semionovitch Vygotsky foi um psicólogo que desenvolveu estudos sobre o desenvolvimento da aprendizagem das crianças por meio de suas interações sociais. Dessa forma, a visão vygotskyana sustenta que o desempenho cognitivo do ser humano se estabelece por meio da sua interação com os outros seres em um determinado contexto social.

“De acordo com Vygotsky, “A aprendizagem desperta uma série de processos evolutivos internos capazes de operar somente quando a criança está em interação com as pessoas de seu entorno e em cooperação com algum semelhante” (VYGOTSKY, 1996, p. 138).

melhor” (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA UNIDADE ESCOLAR, 2019, não paginado).

O ensino da Língua Inglesa na escola está pautado na parte diversificada do currículo que tem a Língua Estrangeira Moderna como disciplina obrigatória, a partir do 6º ano, cujo objetivo é habilitar o aluno no uso da língua inglesa, instrumentalizando-o para a comunicação escrita e oral desse idioma.

Na primeira visita à escola como pesquisadora, dei-me conta do primeiro percalço para o desenvolvimento da pesquisa: na era das tecnologias digitais, a escola não disponibiliza um ambiente propício que motivasse o desenvolvimento da competência leitora dos sujeitos através dos recursos digitais, ou seja, nem ao menos havia uma sala de informática equipada com artefatos tecnológicos, como seria pertinente encontrar em uma unidade de escola pública.

Em meio a esse desafio, reconheci, junto com a professora de inglês da turma, ser possível trabalhar na própria sala de aula dos alunos e pensamos em modelar as oficinas, em alguns momentos, com estações de aprendizagem⁹, onde os alunos, construindo em grupos, avançaram na realização das tarefas orientadas pelos professores. Para tanto, nas práticas das oficinas mediadas com aparatos tecnológicos, usamos *notebooks* providenciados por mim e pela professora parceira. Além disso, boa parte dos sujeitos desta pesquisa vão para a escola com os seus celulares, e alguns têm *tablets*. No início das visitas à escola, recebi informação da professora de que os alunos da escola iriam receber *tablets* ofertados pela prefeitura do município, o que foi também confirmado pela coordenação da escola. Todavia, por todo o percurso da pesquisa, os alunos não receberam os *tablets*, mas uma boa parte comparecia à escola com seus celulares ou *tablets* particulares, o que foi imprescindível para ajudar nas realizações de todas as tarefas.

Nessa perspectiva, realizar uma pesquisa que objetiva aprimorar a leitura em Língua Inglesa, por meio das diversas práticas de multiletramentos promovidas pelo uso do gênero digital HQtrônicas, nasceu com o entendimento de que práticas sociais do uso da linguagem poderiam ser mais intensivas na referida escola escolhida como lócus. Logo, os sujeitos desta pesquisa foram os alunos de uma turma de alunos 6º ano, do Ensino Fundamental II, turno

9 No modelo de estações de aprendizagem, “os estudantes são organizados em grupos, cada um dos quais realiza uma tarefa, de acordo com os objetivos do professor para a aula em questão” (BACICH; TANZI NETO; TREVISAN, 2015, p. 55).

matutino, com faixa etária entre 10/12 anos, de classe média baixa, e boa parte mora nos arredores da escola. A turma era composta por 30 alunos, sendo 16 meninos e 14 meninas. Compreendo que, independentemente da idade dos indivíduos, a formação leitora crítica deve ser aguçada na escola contemporânea, visto que “leitura não se esgota apenas na decodificação da palavra escrita, mas, que se antecipa e se alonga na inteligência do mundo” (FREIRE, 2003, p. 11).

Por isso, enquanto professora de Língua Inglesa, validei a importância desses sujeitos pré-adolescentes terem um aprendizado bem sedimentado da leitura no idioma desde os seus anos iniciais na escola, especialmente pela necessidade de envolvê-los com a multiplicidade de textos que permeiam os contextos digitais e que fazem parte da vida contemporânea. Então, foi nesse espaço, com esses sujeitos, que considerei ser profícuo repensar as possibilidades pedagógicas de práticas de multiletramentos para promover uma melhor dinâmica de leitura em inglês.

Vale salientar que a professora de Língua Inglesa da turma revelou que a maioria dos alunos tinham uma compreensão limitada dos textos apresentados no idioma. Assim, o estudo se inseriu em uma pesquisa participante (SEVERINO, 2007)¹⁰, em que foi observada a forma como esses sujeitos do lócus se interrelacionaram e analisaram suas próprias práticas leitoras em língua inglesa, mediadas por atividades coletivas propostas com a utilização do gênero digital HQtrônicas. De fato, entendi que a leitura em inglês mediada por quadrinhos eletrônicos seria uma porta promissora para que os sujeitos desse lócus compreendessem e reconhecessem que as múltiplas possibilidades de leitura no ciberespaço se dão através de uma interatividade muito diferente do que é comum na leitura do papel, em especial por conta das dinâmicas do hipertexto e também por conta das interações promovidas pelos recursos hiperlinks.

10 Na pesquisa participante, o pesquisador tem participação ativa no percurso da pesquisa, como também há um movimento contínuo de interação entre o pesquisador e os participantes da pesquisa. Este modelo de pesquisa surge da necessidade de conhecer e estudar problemas que envolvem os participantes da pesquisa.

2 OS ELEMENTOS QUE COMPÕEM ESTA HISTÓRIA

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) sinalizam a relevância do aprendizado de uma língua estrangeira quando demarcam que “a aprendizagem de Língua Estrangeira contribui para o processo educacional como um todo, indo muito além da aquisição de um conjunto de habilidades linguísticas [...]” (BRASIL, 1999, p. 37). Também nesse sentido, Lima (2009) pontua que a necessidade de aprender a língua inglesa tem se justificado por razões que vão de *status* à real exigência de dialogar com o mundo sem fronteiras.

Esse pensar é complementado, ainda, com o que preceituam as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN Nº 9.394/96) (BRASIL, 1996), em seu artigo 26, sobre o direito do cidadão quanto ao acesso e aprendizado de uma língua estrangeira: “[...] na parte diversificada do currículo será incluído, obrigatoriamente, a partir da quinta série¹¹, o ensino de pelo menos uma língua estrangeira moderna, cuja escolha ficará a cargo da comunidade escolar, dentro das possibilidades da instituição”.

Numa perspectiva bem mais inovadora, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) apresenta o inglês como língua franca, legitimando o idioma como uma oportunidade de acesso ao mundo globalizado, no qual as pessoas utilizam o idioma para ampliar suas possibilidades de interlocução e interação em diversos contextos, uma vez que “nessa proposta, a língua inglesa não é mais aquela do estrangeiro, oriundo de países hegemônicos, cujos falantes servem de modelo a ser seguido, nem tampouco trata-se de uma variante da língua inglesa [...]”. (BRASIL, 2017, p. 241).

Ainda é importante esclarecer que, levando-se em consideração o mundo digital em que hoje estamos inseridos, a BNCC traz à tona as possibilidades do multiletramento do aluno, potencializando, assim, a necessidade de reconhecer o letramento digital como forma de ampliação e incorporação do aluno no universo escolar de maneira mais significativa, proporcionando, dessa forma, modos diferentes de aprender e interagir com a língua inglesa.

Nessa perspectiva, para além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), que deve continuar tendo centralidade na educação escolar, é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de linguagem. (BRASIL, 2018, p. 487)

¹¹ Atualmente denominado de sexto ano do Ensino Fundamental.

Nesse percurso, os recursos de estudo encontrados nos aparatos tecnológicos digitais têm se tornado coadjuvantes importantes para a interação dos educandos no mundo digital, e, para tanto, é necessário envolvê-los com as multimodalidades e com as possibilidades de multiletramentos que emergiram na contemporaneidade, pois

[...] já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem (imagem estática, imagem em movimentos, som, fala) que o cercam, ou intercalam ou impregnam. (ROJO, 2013b, p. 14)

Nessa vertente, Rojo (2012a, p. 19) ainda postula que a multimodalidade se dá pela fusão das diferentes linguagens que se apresentam em um mesmo texto. Complementando esse pensamento, Dionísio (2014, p. 42) esclarece que “o que faz com que um signo seja multimodal são as escolhas e as possibilidades de arranjos estabelecidas com outros signos que fazemos para criar sentidos, com os mesmos [...]”. Kress e Van Leeuwen (2006, p. 17 *apud* ESTEVES; GONÇALVES, 2020, p. 2, tradução nossa) evidenciam que “a maioria dos textos da atualidade envolvem uma interação complexa de texto escrito, imagens e outros gráficos ou elementos sonoros, projetados como entidades coerentes por meio de um layout”.

Dessa forma, todo esse contexto se torna favorável para potencializar a interação da leitura em língua inglesa, uma vez que as dinâmicas das multimodalidades textuais possibilitam alternativas pedagógicas inovadoras que podem colaborar com a aprendizagem dos jovens da escola pública, os quais precisam ter garantido um aprendizado real e efetivo do referido idioma, nesse novo universo marcado pelas múltiplas possibilidades de linguagens e, conseqüentemente, de multiletramentos.

Convém informar que “multiletramentos envolvem os letramentos hipermidiáticos, os quais são resultantes da combinação entre as múltiplas culturas e as diferentes modalidades semióticas que se ampliam com as TDs e se multiplicam em nós hipertextuais [...]” (SILVA, ANACLETO; SANTOS, 2021, p. 6). Nessa perspectiva, essas autoras ainda afirmam que os multiletramentos não se restringem somente à leitura e à escrita, mas circundam pela perspectiva de se validarem as práticas sociais dos educandos, articulando-os também aos múltiplos modos de comunicação que emergiram na contemporaneidade.

Ao contrário do letramento, cujo objetivo está nas habilidades de leitura e escrita, pensa-se, agora, em vários letramentos que despontam da sociedade moderna, tais

como o letramento computacional, midiático, digital, o literário, o visual, o tecnológico, o sonoro, o televisivo e outros. (SILVA; ANACLETO; SANTOS, 2021, p. 4)

Sendo assim, criar alternativas que potencializem o envolvimento dos educandos nas práticas de multiletramentos, é uma ação para o reconhecimento de que “se os textos da contemporaneidade mudaram, as competências/capacidades de leitura e produção de textos exigidas para participar de práticas de letramento atuais não podem ser as mesmas” (ROJO, 2013b, p. 08).

Nessa perspectiva, reforçamos que a leitura, em qualquer instância, constitui-se um ato de aproximação, de construção e reconstrução entre escritor e leitor. Logo, a leitura em língua inglesa “oferece a possibilidade de aumentar conhecimentos através da exposição continuada a textos escritos que facilitem o processo de aquisição da linguagem” (CARVALHO, 2011, p. 12). O pensamento freiriano postula que a leitura perpassa pela compreensão do lido e sustenta a importância do ensino correto tanto da leitura como da escrita, a fim de que os indivíduos mergulhem em uma “experiência criativa em torno da compreensão” (FREIRE, 2001, p. 261). Nesse sentido, é relevante lembrar que “uma boa leitura de textos também fornece bons modelos de escrita, e proporciona oportunidades para introduzir novos temas, para estimular o debate e para o estudo da língua [...]” (RICHARDS, 2007, p. 273).

Nessa vertente, compreender que “a leitura permite, de modo geral, a ampliação dos saberes em todas as áreas do conhecimento humano, o desenvolvimento do prazer estético, a apreensão de marcas vocabulares e gramaticais próprias de determinados gêneros” (CATANDUBA, 2014, p. 3), é fator preponderante para entender a importância de qualquer tipo de letramento. Dessa maneira, é considerável a implementação de estratégias pedagógicas mais eficazes para letrar digitalmente os educandos, pois precisam estar preparados para atuar adequadamente com os conhecimentos veiculados no mundo digital.

Sendo assim, reconhecer a grande importância da incorporação de uma nova dimensão pedagógica no que se refere às práticas de leitura em língua inglesa, foi um bom caminho para tornar mais eficazes as importantes socializações de aprendizagens construídas através desse idioma. Lopes (2003) afirma que

A aula de Língua Estrangeira deve ser um espaço de: acesso a diversos discursos que circulam globalmente, para construir outros discursos alternativos que possam colaborar na luta política contra a hegemonia, pela diversidade, pela multiplicidade

da experiência humana, e ao mesmo tempo, colaborar na inclusão de grande parte dos brasileiros que estão excluídos dos tipos de [...] conhecimentos necessários para a vida contemporânea, estando entre eles os conhecimentos em língua estrangeira. (LOPES, 2003, p. 43)

Não obstante, o ensino da língua inglesa deve estar associado à produção e leitura de textos considerando os diversos caminhos percorridos pela língua, não só através da ênfase dada às suas configurações gramaticais, como também através das novas práticas de letramento e multiletramentos que envolvem os indivíduos nos atos de comunicação.

Nesse ínterim, é preciso lembrar que há diversas dificuldades que ainda circundam os alunos na escola pública em relação ao aprendizado da língua inglesa, o que, conseqüentemente, compromete em grande instância o desenvolvimento da leitura no idioma. A gramática da língua inglesa apresenta uma construção bem diferenciada da língua portuguesa; e, por não dominar as construções propostas pela referida língua, os alunos se sentem desmotivados para a prática da leitura. Em se tratando do segmento, a primeira dificuldade que se aponta é a falta do exercício da leitura, o que se apresenta como uma barreira para o aprendizado. A falta de domínio dos aspectos gramaticais também promove um distanciamento da leitura. Soma-se a essas dificuldades “a escassez de material didático e a inadequação para a realidade regional, em relação ao conteúdo sociocultural [...]” (GALVÃO, 2004, p. 87).

Todo esse cenário contribuiu para uma reflexão sobre a emergente necessidade de se buscar metodologias ativas que fomentassem o interesse e a interação do educando com a língua inglesa, utilizando os recursos digitais, para aprimorar o segmento leitura. Metodologias caracterizadas como “estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e colaborativa que envolvem e engajam os estudantes no desenvolvimento de projetos e/ou atividades práticas” (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 28). Assim, a implementação de metodologias ativas se torna um caminho favorável para que os educandos participem de forma mais significativa e construtiva no seu processo de interação com a leitura em língua inglesa, tornando-se assim sujeitos, direcionando para uma ação ativa frente a todas as dificuldades que enfrentam em relação ao seu aprendizado.

Há de se afirmar que, por meio das metodologias ativas,

[...] estudantes e profissionais deixam o papel passivo e de meros receptores de informações, que lhes foi atribuído por tantos séculos na educação tradicional, para assumir um papel ativo e de protagonistas da própria aprendizagem. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 30)

Frente a esse contexto, é possível compreender que inovações metodológicas atreladas aos recursos tecnológicos digitais podem contribuir para que os discentes desenvolvam as quatro habilidades (leitura, escrita, escuta e fala) requeridas no estudo de uma língua estrangeira, considerando a relação de construção através das diferentes linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), levando-se em consideração o que a BNCC traz sobre o eixo leitura:

A vivência em leitura a partir de práticas situadas, envolvendo o contato com gêneros escritos e multimodais variados, de importância para a vida escolar, social e cultural dos estudantes, bem como as perspectivas de análise e problematização a partir dessas leituras, corroboram para o desenvolvimento da leitura crítica e para a construção de um percurso criativo e autônomo de aprendizagem da língua. (BRASIL, 2017, p. 242)

Assim, a multiplicidade de linguagens em textos que são veiculados nesse novo cenário, permitiu que novos gêneros textuais surgissem. Nesse percurso, surgem os gêneros digitais, uma “nova modalidade de gêneros textuais, que surgiu com a Internet, dentro do hipertexto, o que viabilizou a criação de novos espaços para a escrita, possibilitando um hibridismo entre a escrita e a leitura” (MEYER, 2020, p. 12).

Nesse novo contexto, ascendeu o gênero digital HQtrônicas, que “inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia” (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 6). Por essa vertente, entendemos que “as HQs podem contribuir para gerar interesse pela leitura, para difundir a história de uma nação ou até mesmo para auxiliar na formação de um vocabulário amplo[...]” (OLIVEIRA, 2010, p. 16).

Traçar uma metodologia pedagógica para verificar se o uso das HQtrônicas tornaria o processo de leitura no ensino/aprendizagem da língua inglesa mais dinâmico e interessante, foi uma proposta pertinente, pois já é evidente que a inserção de diferentes recursos multimodais digitais no ensino é capaz de promover a interação dos educandos, de maneira a dinamizar e despertar um interesse mais aguçado pelas atividades propostas pelos professores.

Partindo-se do pressuposto de que a leitura direciona o indivíduo para uma perspectiva comunicativa, há de se considerar que os aspectos de interatividade promovidos pelas HQtrônicas se apresentam como um excelente caminho para motivação e envolvimento dos educandos, fazendo com que as práticas de leitura tenham mais sentido, visto que a interatividade proposta por esse gênero digital traz a possibilidade de construção de atividades

através de diversos recursos motivadores próprios desse gênero, a saber: animação; diagramação dinâmica; trilha sonora; efeitos sonoros; tela infinita.

Para tanto, o desenvolvimento da pesquisa se inseriu na perspectiva da abordagem qualitativa, a qual “trabalha com o universo de significados, de motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização das variáveis” (MINAYO, 2001, p. 22). Quanto à natureza, caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, cujo intuito foi compreender as situações em que estão inseridos os pesquisados e o modo como esses construíram e interpretaram suas próprias práticas de aprendizagem em língua inglesa, com enfoque especial no segmento de leitura.

A pesquisa se caracteriza como participante, em que foi observada a forma como os sujeitos envolvidos nesta pesquisa se inter-relacionaram e analisaram as suas próprias práticas nas atividades coletivas que foram propostas utilizando HQtrônicas. Segundo Severino (2007, p. 120), a pesquisa participante é “[...] aquela em que o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando, de forma sistêmica e permanente, ao longo do tempo da pesquisa, das suas atividades”.

Trilhamos esse caminho por entendermos que a pesquisa participante proporciona a participação interativa do pesquisador com os pesquisados, abrindo espaço para que o pesquisador esteja o mais próximo possível dos pesquisados, em que o diálogo e a observação se tornam os caminhos diretos para que se possa acompanhar e registrar descritivamente as ações e manifestações dos sujeitos frente à proposta da pesquisa. Nesse sentido, Brandão (1998, p. 43) esclarece que a pesquisa participante se caracteriza como “a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior”.

Na pesquisa participante, os pesquisados se tornam os “atores” principais na construção e resolução de problemas focais vivenciados nos seus espaços; nesse caso, a escola e as dificuldades que os estudantes têm em relação à compreensão da leitura em língua inglesa. Por esse caminho, os indivíduos participaram da identificação e construções de todas as etapas propostas que contribuíram para a transformação da realidade em que estão inseridos.

Logo, os aportes teóricos que amparam esta pesquisa, perpassam por discussões baseadas em:

Multiletramentos: Rojo (2012a, 2009) que, conforme as concepções do Grupo Londres¹², traz colaborações sobre o conceito de multiletramentos, especificando a necessidade de a escola da contemporaneidade preparar os sujeitos para interagir nessa era das linguagens líquidas, em que as competências e capacidades de leitura e produção de textos mudaram. Ademais, a autora salienta as caracterizações da hipertextualidade, hipermídia e dos gêneros multissemióticos que circulam no ciberespaço; Silva (2021), que amplia as discussões sobre práticas pedagógicas que circundam letramentos e multiletramentos no contexto da cultura digital; Coscarelli (2019) e Santaella (2013) para evidenciar a importância da inserção dos letramentos digitais na dinâmica da escola, partindo da concepção de que a prática da leitura tem migrado do papel para a tela; Marcuschi e Xavier (2005), com considerações sobre hipertextualidade e gêneros textuais digitais emergentes no composto tecnologias digitais; Kenski (2008), com discussões sobre as potencialidades das novas tecnologias da informação e comunicação para educação, compreendendo que as tecnologias são indispensáveis para o processo de ensino-aprendizagem, partindo do pressuposto de que trazem em seu bojo novos desafios, com novas formas de pensar, sentir e agir.

Leitura: Freire (2001, 2003), para enfatizar a importância do segmento leitura na formação do cidadão; Lopes (1996a, 2003), na discussão da leitura em língua estrangeira na sala de aula das escolas públicas.

Língua Inglesa: Holden (2009), Leffa (2016), Lima (2009) e Paiva (2001), para tecer considerações sobre o ensino da língua inglesa nos dias atuais, com considerações sobre o desafio de ensino de inglês como segunda língua.

HQs: Vergueiro (2006, 2010) e Ramos (2006), para delinear as histórias em quadrinhos como gênero sociocomunicativo, traçando discussões sobre as caracterizações desse gênero como elemento lúdico para impulsionar prática de leitura.

HQtrônicas: Franco (2001, 2004) e McCloud (2006) para apresentar os novos recursos motivadores nos quadrinhos eletrônicos e discutir gênero quadrinhos nas mídias digitais.

Para discutir sobre o pressuposto metodológico que melhor se adequou a esta pesquisa, trazemos Brandão (1998, 2006) e Severino (2007), que tecem reflexões inovadoras sobre a

12 Grupo composto por 10 educadores de países diferentes que se reuniram em Nova Londres (USA), em 1994, para aprofundar discussões sobre a pedagogia dos multiletramentos, com o intuito de ampliar visões sobre a educação de uma forma geral.

pesquisa participante. Esse percurso também foi complementado com Chizzotti (1991), Sampieri, Collado e Lucio (2013) em relação à pesquisa qualitativa, entre outras considerações acerca de aspectos metodológicos. Sobre análise de dados e instrumentos, contamos com suporte teórico de Gil (2008) e Minayo (2001).

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRIA: COM QUEM CONSTRUO OS DIÁLOGOS DESTA HISTÓRIA

A prática da leitura contribui para desempenho da visão crítica das realidades sociais em que os indivíduos estão inseridos e, de certa forma, corrobora para a formação da sua competência interpretativa.

Esse princípio é confirmado pelos PCN, pois postulam que a leitura “trata-se de uma atividade que implica estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação, sem as quais não é possível proficiência” (BRASIL, 1999, p. 69-70). Dessa forma, a leitura não perpassa só pela dinâmica de extrair informações, através da decodificação das letras e das palavras, é um ato mais profundo em que os indivíduos precisam desenvolver a compreensão e a interpretação de conhecimentos veiculados em contextos diversos.

Essa afirmativa dos PCN converge para o pensamento de Freire, o qual preconiza que a leitura não se concretiza por uma simples memorização de trechos de textos, de forma mecânica, repetindo várias vezes o mesmo trecho, tentando apenas memorizar aquilo que foi lido. Vai muito além dos reconhecimentos de fonemas e grafemas, pois

[...] Ler é procurar buscar criar a compreensão do lido; daí, entre outros pontos fundamentais, a importância do ensino correto da leitura e da escrita. É que ensinar a ler é engajar-se numa experiência criativa em torno da compreensão. Da compreensão e da comunicação. (FREIRE, 2001, p. 261)

O autor ainda demarca que a “língua e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto” (FREIRE, 1989, p. 09). A concepção freiriana deixa evidente que o exercício da leitura não se dá apenas no ato de decodificar a linguagem escrita, mas sim em entender e construir significados, interpretações dentro do contexto social em que estamos inseridos. Complementando essa visão de Freire, Kleiman (1995) demarca que

O mero passar de olhos pela linha não é leitura, pois leitura implica uma atividade de procura por parte do leitor, no seu passado, de lembranças e conhecimentos, daqueles que são relevantes para a compreensão de um texto que fornece pistas e sugere caminhos, mas que certamente não explicita tudo o que seria possível explicitar. (KLEIMAN, 1995, p. 26)

Desse modo, a atividade leitora encaminha os indivíduos para a compreensão e interação com os conhecimentos veiculados nos diversos modos de textos¹³. Nessa construção, as práticas de leitura promovem a aquisição de informações que ajudam na formação das concepções de mundo que os sujeitos precisam ter para se interrelacionar, considerando os fatores políticos, históricos, sociais e culturais que fazem parte das suas práticas sociais.

Lopes (1996) caracteriza a leitura como um modo de comunicação, meio pelo qual o autor e interlocutor juntos produzem e negociam o significado do texto. Essa consideração do autor é complementada pelo pensamento de Kleiman quando sinaliza que “a leitura é considerada um processo interativo” (KLEIMAN, 1995, p. 13).

Diante dessas considerações, ressalta-se a importância do segmento de leitura no ensino de Língua Inglesa, a partir de uma perspectiva crítica e reflexiva. Segundo Lopes,

A única habilidade em LE que parece ser justificada socialmente, no Brasil, é a da leitura, pois ela atende às necessidades educacionais em que o aprendiz pode usar em seu próprio meio, ajudando-o também no desenvolvimento da língua materna em termos sociais. (1996, p. 130-131)

O autor ainda evidencia que, por meio da leitura em língua estrangeira, os indivíduos passam a ter uma visão diferente do mundo, como também da sua cultura. Todavia, importante considerar que a maior parte dos indivíduos estão imersos em uma sociedade cujas práticas leitoras são pouco incentivadas e desenvolvidas. Dessa forma, o interesse pela leitura em outra língua torna-se também um impasse na prática escolar desses indivíduos.

Posto isso, Holden (2009) destaca que boa parte dos jovens (não só do Brasil) não desenvolvem o hábito de leitura e, dessa forma, “não adquirem a habilidade de leitura” (HOLDEN, 2009, p. 56). Essa consideração de Holden é complementada por Kleiman, a qual sinaliza que o hábito de leitura tem que se constituir uma ação prazerosa, pois ninguém pode se interessar por algo de que “não consegue extrair um sentido”. Dessa forma, a autora salienta que o exercício da leitura se torna uma tarefa árdua na sala de aula, quando não promove “sentido” no aprendizado dos indivíduos (KLEIMAN, 1998).

13 Consideramos aqui o texto na concepção de Kress: “Um ‘tecer’ junto, um objeto fabricado que é formado por fios ‘tecidos juntos’ – fios constituídos de modos semióticos. Esses modos podem ser entendidos como formas sistemáticas e convencionais de comunicação. Um texto pode ser formado por vários modos semióticos (palavras e imagens por exemplo) [...]” (SANTOS, Z. 2011 *Apud* KRESS, 1995, p. 11).

Assim, é preciso promover o engajamento dos educandos com o hábito da leitura, trazendo o entendimento de que esse ato desperta o sujeito para uma consciência crítica e libertadora. Ademais, é preciso compreender que “o leitor precisa possuir, além das competências fundamentais para o ato da leitura, a intenção de ler” (LEFFA, 1996, p. 17).

Cabe, então, tecer compreensões sobre a importância do desenvolvimento do ensino da leitura em LE (Língua Estrangeira), considerando a função social dessa língua num contexto em que os aprendentes percebam a real relevância desse aprendizado. Sobre isso, Lopes (2005b) afirma:

A educação linguística em geral e especificamente, em inglês, tem papel fundamental, contribuindo na construção de um discurso sobre a vida social que questione o pensamento único homogeneizador da vida contemporânea. O inglês pode ser usado como a língua comum por meio da qual podemos ler criticamente o mundo e participar em sua construção. (LOPES, 2005b, p. 01)

Diante do exposto, ressalva-se que o ensino da leitura em língua inglesa precisa ser mediado considerando o propósito e o sentido que os indivíduos estabelecem, levando-se em consideração o contexto em que estão envolvidos, para que reconheçam a função sociointeracional que esse segmento tem.

Leffa (1999) chama atenção para a atribuição de sentido que a leitura precisa ter, considerando alguns “pressupostos básicos” que permeiam essa ação: ler é usar estratégias; a leitura depende mais de informações não visuais do que visuais; o conhecimento prévio está organizado na forma de esquemas; ler é prever; ler é conhecer as convenções da escrita.

Assim, fica evidente que a leitura, em geral, envolve contextos e ações diversificadas, que vão muito além do só reconhecimento de palavras. Logo, numa tentativa de modificar as ações que permeiam o ensino da leitura em língua inglesa nas salas de aula, é preciso entender que “todo texto pressupõe um leitor, estabelecendo parâmetros para a atribuição de sentido. Se o leitor não tiver a competência necessária, agirá fora desses parâmetros e dará ao texto uma interpretação não autorizada” (LEFFA, 1999, p. 21).

Considerando as diversas consolidações que o ato da leitura estabelece nas vivências sociais de cada indivíduo, é relevante potencializar e contextualizar essa ação com as novas práticas comunicacionais que emergiram na vida contemporânea. Dessa forma, reconhecer que a disseminação e a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)

modificou de forma considerável a forma de os sujeitos da contemporaneidade interagirem com o ato leitura, é uma percepção emergente nas práticas da sala de aula.

Nesse contexto vieram as exigências por uma abordagem de ensino de leitura mais dinâmico, criativo, interativo, para conduzir os indivíduos nessa nova relação com leitura, em que o sujeito se torna um “leitor imersivo porque navega em telas e programas de leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis” (SANTAELLA, 2013, p. 20). Comungando com Santaella, Coscarelli (2019) esclarece que a prática da leitura tem migrado do papel para a tela, e, por conta disso, é preciso que os educandos sejam preparados para se relacionar com essa forma de leitura, pois um posicionamento investigativo é requerido dos indivíduos nessa nova possibilidade para a leitura. Kenski (2012) complementa o pensamento das autoras enfatizando que “a tecnologia digital deixa de lado a estrutura serial e hierárquica dos conhecimentos e se abre para o estabelecimento de novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e pessoas diferentes” (KENSKI, 2012, p. 32).

As potencialidades das tecnologias digitais corroboram para novas práticas de letramentos, posto que os espaços digitais reconfiguram as interações com a dinâmica de leitura, onde os indivíduos ampliam suas articulações com os conhecimentos por meio de recursos tecnológicos. Rojo (2013) enfatiza que “se os textos da contemporaneidade mudaram, as competências/capacidades de leitura e produção de textos exigidas para participar de práticas de letramento atuais não podem ser as mesmas” (ROJO, 2013b, p. 8). As reflexões de Rojo alavancam a percepção de que a escola precisa preparar os indivíduos para uma sociedade cada vez mais digital, que se comunica de forma diferente e se relaciona com múltiplas identidades no ciberespaço.

Hetkowski e Menezes (2019) trazem destaque para a importância de os educandos da atualidade desenvolverem competências e habilidades leitoras e de comunicação específicas para que possam entender as novas linguagens e as novas possibilidades de textos multimodais que caracterizam esse universo. O destaque dessas autoras aponta para um desenvolvimento de leitura que seja eficiente e atrativo frente às modificações que emergiram com a dinamicidade da leitura na tela, que exige habilidades bem diferentes daquelas exercidas na leitura de textos impressos.

Marcuschi (2010) chama a atenção para a utilização dos recursos tecnológicos por parte de jovens que estão na escola, evidenciando que a interação com tais meios abre possibilidades

para o conhecimento das múltiplas linguagens, das semioses, dos ambientes virtuais e dos gêneros textuais digitais que surgiram no ciberespaço. Para o autor,

[...] parte do sucesso da nova tecnologia deve-se ao fato de reunir num só meio várias formas de expressão, tais como, texto, som e imagem, o que lhe dá maleabilidade para a incorporação simultânea de múltiplas semioses, interferindo na natureza dos recursos linguísticos utilizados. (MARCUSCHI, 2010, p. 13)

Os novos gêneros dão enfoque não só à linguagem com código verbal, como também trazem à tona a harmonização de diferentes textos multissemióticos¹⁴ que se descortinam na multimodalidade textual. Diversos meios como cores, tipografias, imagens, sons, vibração e voz, *layouts* entre outros, caracterizam os gêneros representados nos textos multimodais que viabilizam a comunicação em espaços digitais. Kress e Van Leeuwen mencionam que “os textos multimodais são vistos como produção de significado em múltiplas articulações” (2001, p. 4). Strukosk, Biazi e Stutz pontuam que a concepção de multimodalidade¹⁵ abrange as diferentes formas de construções de significados utilizadas hoje pelas pessoas para tecer a comunicação, considerando neste contexto o uso de aparatos tecnológicos também (STRUKOSK; BIAZI; STUTZ, 2017).

Nesse sentido, a multimodalidade presente nas histórias em quadrinhos merece destaque por esse gênero apresentar diversas caracterizações que envolvem o leitor, como: as imagens (personagens, balões, desenhos), a versatilidade de temas que atraem a atenção dos indivíduos, a sátira e humor que apresentam situações polêmicas que circulam na sociedade. Outro motivo é que “as histórias em quadrinhos vão ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente [...]: a imagem gráfica” (VERGUEIRO, 2004, p. 8).

A leitura em quadrinhos se torna atraente por ser de fácil entendimento. A linguagem curta e simples, o uso de metáforas, a mensagem revelada por meio de uma comunicação icônica, como também o uso de diversos balões e grafemas diversos, junto à possibilidade de

14 Define-se como textos multissemióticos diversos elementos como imagens, ícones e desenhos em sua composição; dessa forma, utilizam várias linguagens (modos e semioses). A decodificação desses textos é feita por meio de recursos visuais, como também do texto verbal. Compreendem, então, linguagem verbal, visual, digital, sonora, entre outras.

15 “A multimodalidade não é apenas a soma de linguagens, mas a interação entre linguagens diferentes em um mesmo texto” (ROJO, 2012b,p.99).

construção de um imaginário, instigam o leitor a mergulhar em um universo de sentidos amplos, que o conduzirão para desenvolver as reflexões diversificadas do que se está lendo. Dessa forma, a leitura em quadrinhos contribui para o desenvolvimento cognitivo do leitor.

Martins (2004) destaca que as HQs representam um gênero textual que chama a atenção de muitos jovens, por conta disso têm sido um elemento motivador para a formação de leitores. Essa afirmativa ampara os estudos de Vergueiro (2010), quando traz diversas considerações sobre o uso dos quadrinhos em sala de aula, desvelando as especificidades que fazem desse gênero um recurso propício para fomentar interesse pelo aprendizado, em especial da leitura na sala de aula.

Os estudantes querem ler os quadrinhos; ii.) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; iii.) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos; iv.) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; v.) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; vi.) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; vii.) O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar; viii.) Os quadrinhos têm um caráter globalizador; ix.) Os quadrinhos podem ser utilizados sem qualquer nível escolar e com qualquer tema. (VERGUEIRO, 2010, p. 21)

Gasque e Ramos (2012, p. 7) definem os quadrinhos como um meio para “possíveis formadores de conceitos e opiniões”, por ser um gênero que pode transportar “percepções e interpretações” inerentes às reflexões subjetivas dos indivíduos. Evidencia-se, então, que a leitura em quadrinhos é um exercício válido para aprimorar o desenvolvimento da percepção crítica e reflexiva dos estudantes na sala de aula, considerando que a

[...] forte identificação dos estudantes com os ícones de cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos –, é também um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático. (VERGUEIRO, 2006, p. 21)

Convém esclarecer, nesse contexto, que o advento da internet e o desenvolvimento da cultura digital mediaram a transposição dos quadrinhos impressos no papel para a tela dos computadores, que “oferecem diversidade de tratamento de imagem e do texto na forma de programas concebidos para escrever ou diagramar” (COSCARELLI; RIBEIRO, 2007, p. 8). Dessa maneira, cores, imagens, fisionomias de personagens, balões, expressões onomatopaicas, letras com diversas espessuras passaram a circular no ciberespaço.

Ancorado no espaço digital, o gênero quadrinho recebeu denominações variadas, como HQtrônicas, *Webcomics*, *Cybercomics* ou *Net Comics* (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2014). Os quadrinhos digitais surgem na década de 80 e, a princípio, eram apenas digitalizações de quadrinhos impressos. A utilização de quadrinhos digitalizados se expande nos anos 90, quando quadrinistas se valem dos *CD Room*, entretanto ainda não se configuravam como quadrinho digital, posto que

No começo os primeiros quadrinhos veiculados no computador eram simples digitalizações das imagens impressas, mas logo os quadrinistas começaram a atentar para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, incorporados aos PCs domésticos dos anos 1990, diante desses novos recursos muitos artistas começam a experimentar incluir elementos novos, diferentes dos códigos e especificidades características das HQs impressas. (FRANCO, 2004, p. 15)

Os computadores e a internet trouxeram a possibilidade da veiculação desse gênero em uma nova dimensão, em que novas linguagens e novos recursos interativos se integraram. E, nesse ínterim, as proposições textuais e discursivas dos quadrinhos tradicionais ganharam novas dinâmicas através da “tela infinita”¹⁶ (MCCLLOUD, 2005), que une as potencialidades da era digital à essência tradicional dos quadrinhos. Nessa vertente, Porto (2011) elucida que McCloud promulga o entendimento de que uma tela de computador não deve ser vista como uma página, mas sim como uma janela, “liberando assim os quadrinhos de um formato restritivo para poder alcançar a forma que lhe for necessária” (PORTO, 2011, p. 22).

Por essa idealização, os quadrinhos são vistos como um mapa temporal que se utiliza do contexto digital como ambiente temporal para que se possa circular, pois “num ambiente digital os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa” (MCCLLOUD, 2006, p. 223).

Nesse mundo mediado pelo computador, articulado à internet, são criadas as narrativas gráficas *on-line*, a maioria denominadas de *Webcomics* (*web*, internet em inglês, mais *comic*), uma nova manifestação artística dos quadrinhos na internet, que podem ser veiculados por diversos meios do ciberespaço (blogs, sites, plataformas, vídeos, redes sociais. Porto (2011) descreve as *Webcomics* como

¹⁶ “É um conceito proposto também por McCloud (2005), onde as histórias em quadrinhos não são mais amarradas às limitações das páginas impressas, podendo ser lidas continuamente, apenas justapondo os quadrinhos vertical ou horizontalmente” (PRESSER, 2020, p. 60).

[...] tiras de quadrinhos digitais ou páginas de histórias que quase sempre mantêm o formato da página tradicional, e algumas poucas que pensam em um formato apropriado para a tela, mas que em todos esses casos tratam a tela da mesma forma que uma página impressa. (PORTO, 2011, p. 22)

Nessa mesma linha de pensamento, Rodrigo Santos (2012) esclarece que as *Webcomics* são uma extensão dos quadrinhos veiculados no papel, tendo como diferença somente a veiculação, que é pelo meio digital, ainda que apresente uma proposição de *layout* diferente para se contar uma história. Eisner (2013) complementa esse contexto, evidenciando que as *Webcomics* têm se destacado na internet e afirma que *scanners* de mesas, *softwares* e as mesas digitalizadoras são hoje ferramentas tão importantes quanto os tradicionais pincéis, lápis, canetas e nanquim. No entanto, deixa claro que a narrativa permanece com as mesmas caracterizações, deixando evidências de que a leitura dos quadrinhos no impresso e no digital é similar (EISNER, 2013).

Logo, muitos dos primeiros quadrinhos digitais foram apenas reproduções digitalizadas de quadrinhos que já circulavam no impresso, sem nenhuma readequação na linguagem ou no formato.

Todavia, são inegáveis as interferências e modificações que as tecnologias digitais trouxeram para os quadrinhos, pois tornaram esta arte sequencial mais atrativa, visto que nos espaços digitais as narrativas sequenciais ganharam novos modos de amostragem e, conseqüentemente, de percepção por parte dos leitores, à medida que “propicia[m] maior interatividade, em escala global, e inter-relação entre pessoas” (MENDO, 2008, p. 98). De fato, a tela digital traz consigo novas interações carregadas de estímulos e impulsos, ocasionando mudanças estruturais nos conteúdos que são compartilhados nos quadrinhos.

Nesse cenário, é imprescindível considerar as dinâmicas do hipertexto, uma revolução em relação ao modelo grafocêntrico de comunicação, uma modelagem do ciberespaço para interação com o texto. Xavier (2010, p. 208) salienta que o hipertexto é “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade”. Essa forma de abordagem textual típica do ciberespaço organiza-se por meio de elementos hipermídia que, segundo Santaella (2014),

[...] é composta por [...] conglomerados de informação multimídia (verbo, som e imagem) de acesso não sequencial, navegáveis através de palavras-chave

semialeatórias. Assim, os ingredientes da hipermídia são imagens, sons, textos, animações e vídeos que podem ser conectados em combinações diversas, rompendo com a ideia linear de um texto com começo, meio e fim pré-determinados e fixos. (p. 214)

No avanço das pesquisas sobre quadrinhos digitais, o Prof. Dr. Edgard Franco (2001) faz um levantamento sobre os quadrinhos nos espaços digitais que foram criados desde 1980 e avançam quando agregam inovações às narrativas digitais. Valendo-se das potencialidades hipermídia, o pesquisador utiliza o termo HQtrônicas¹⁷ (abreviação “HQ” – Histórias em Quadrinhos + eletrônicas) para caracterizar uma nova linguagem característica da contemporaneidade, uma linguagem intermídia¹⁸ emergente, apresentando inserções hipermediáticas consideráveis para novas formas de experiências leitoras com quadrinhos digitais.

Cabe salientar que “as HQtrônicas apresentam diversas oportunidades de exploração da linguagem da internet, oportunizando o contato e a análise de diversidades linguísticas e culturais” (PODOLAK; BIAZI; STUTZ, 2013, p. 17). Sendo assim, recursos como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade (FRANCO, 2001) são inseridos para caracterizar essa nova possibilidade de narrativa gráfica *on-line*.

Importante dizer que, apesar de a internet apresentar uma vasta quantidade de quadrinhos digitais, é fulcral esclarecer que muitos ainda continuam sendo somente transposições dos quadrinhos impressos sem adequações consideráveis para se caracterizar como um quadrinho eletrônico, já que somente migraram para a internet. Dado esse contexto, ao considerar as caracterizações do termo HQtrônicas, Franco salienta que “a definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados” (FRANCO, 2013, p. 6). Por esse viés, entende-se que os elementos hipermediáticos agregam novas possibilidades de interação aos

17 “Quando à história em quadrinhos são adicionados recursos como movimento e som (fala, música e ruídos) ou são oferecidas opções de interatividade para o usuário (avançar, voltar, escolher um final entre várias alternativas), ela se torna um produto híbrido, mesclando características das HQs e das animações” (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013, p. 26).

18 Edgard Franco evidencia que a hipermídia estabelece uma conexão em rede telemática com as propriedades de outras mídias, a exemplo de histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio, surgindo, dessa forma, linguagens multifacetadas que se misturam com essas mídias. Dá-se, então, a convergência de múltiplos meios, “sinergia multimidiática”, que proporciona o surgimento de uma nova linguagem denominada de “linguagem intermídia” (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 16).

tradicionais elementos da arte sequencial, trazendo novos conhecimentos, uma nova organização, estruturação e distribuição em uma página digital, contribuindo para as formas híbridas de leitura.

É fundamental pensar, então, que a inserção dos elementos hipermídia demarca um novo tempo e espaço de circulação dos quadrinhos no meio digital, trazendo um novo momento da evolução desse gênero. Por esse modelo, o leitor se vale de uma navegação mediada por movimentos que proporcionam uma maior interatividade com a leitura, minimizando assim a dicotomia entre leitor e autor. Os elos que podem ser feitos por meio desses novos recursos inseridos no mundo dos quadrinhos se tornam elementos atrativos para instigar o leitor em uma busca mais profunda do entendimento de um texto. Cabe observar nesse contexto o que diz Rojo:

A integração de semioses, o hipertexto, a garantia de um espaço para a autoria e para a interação, a circulação de discursos polifônicos num mesmo ciberespaço, com a distância de um clique, desenham novas práticas de letramento na hipermídia [...] relacionadas a uma nova mentalidade. (ROJO, 2013, p. 7)

Concebe-se, então, a ideia de quadrinhos eletrônicos como ferramenta pedagógica para as práticas dos multiletramentos tão necessárias no convívio social dos estudantes, como também para aperfeiçoamento da leitura em língua inglesa quando associado aos conhecimentos de mundo já adquiridos pelos sujeitos, considerando que “a criação de HQs eletrônicas utilizando recursos hipermidiáticos também tem demonstrado ser mais do que uma tendência transitória [...]” (FRANCO, 2013, p. 45).

Dessa maneira, “o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino” (RAMA; VERGUEIRO, 2006, p. 20).

4 OS SONS QUE REVERBERAM OS MULTILETRAMENTOS

A teoria dos Multiletramentos tem origem nos estudos do Grupo Nova Londres (*New London Group* – NLG –) em 1996, grupo formado por professores teóricos pesquisadores de alguns países, que se propuseram a repensar o conceito de letramentos por conta dos impactos gerados pelas tecnologias e a globalização nos modos de ler e interagir na sociedade. Dessa forma, propuseram discussões sobre os efeitos do contexto contemporâneo e a crescente polarização das tecnologias sobre a escola, tomando como seguimentos principais a crescente diversidade linguística promovida por um mundo globalizado, os contextos históricos, políticos e sociais em que circundam as práticas de linguagens e a multiplicidade de veículos e meios de comunicação disseminados pelas novas tecnologias. De acordo com Rojo (2013b):

O conceito de multiletramentos, articulado pelo Grupo de Nova Londres, busca justamente apontar, já de saída, por meio do prefixo “multi”, para dois tipos de “múltiplos” que as práticas de letramento contemporâneas envolvem: por um lado, a multiplicidade de linguagens, semioses e mídias envolvidas na criação de significação para os textos multimodais contemporâneos e, por outro, a pluralidade e diversidade cultural trazida pelos autores/leitores contemporâneos a essa criação de significação. (p. 14)

Nessa perspectiva, o grupo traz à tona a necessidade de a escola considerar as novas possibilidades de letramentos, não só proporcionadas pelas novas tecnologias, como também pelas múltiplas linguagens e culturas intermediadas na expansão do mundo globalizado, considerando outras possibilidades de interpretação dos fenômenos comunicativos e suas intervenções sociais.

Vê-se, então, que as novas linguagens e novas mídias exigem dos sujeitos uma nova forma de ler e escrever, sendo necessário agora não somente ser letrado, mas sim multiletrado, com habilidades pertinentes para o reconhecimento das multimodalidades que ora fazem parte do processo de comunicação. Nesse sentido, Dionísio (2014) considera que:

Multiletrar é, portanto, buscar desenvolver cognitivamente nossos alunos, uma vez que a nossa competência genérica se constrói e se atualiza através das linguagens que permeiam nossas formas de produzir textos. Assim, as práticas de multiletramentos devem ser entendidas como processos sociais que se interpõem em nossas rotinas diárias. (DIONÍSIO, 2014, p. 41)

Corroborando com as reflexões sobre os multiletramentos e, conseqüentemente, sobre as novas formas de leitura, produção e circulação de textos, Silva, Anacleto e Santos (2021, p. 6) indicam que os “multiletramentos envolvem os letramentos hipermidiáticos, os quais são resultantes da combinação entre as múltiplas culturas e as diferentes modalidades semióticas que se ampliam com as Tecnologias Digitais e se multiplicam em nós hipertextuais [...]”. As autoras afirmam ainda que os multiletramentos não se restringem somente a leitura e escrita, mas circundam pela perspectiva de se validar as práticas sociais dos educandos, articulando-os também aos múltiplos modos de comunicação que emergiram nesta era.

Ao contrário do letramento, cujo objetivo está nas habilidades de leitura e escrita, pensa-se, agora, em vários letramentos que despontam da sociedade moderna, tais como o letramento computacional, midiático, digital, o literário, o visual, o tecnológico, o sonoro, o televisivo e outros (SILVA; ANACLETO; SANTOS, 2021, p. 4).

O conceito de texto, então, tomou um novo rumo, saindo da centralidade do impresso para as dimensões das multimodalidades. Esse novo contexto convida a escola a refletir sobre as novas formas de lidar com os segmentos leitura e escrita, reconhecendo que os aparatos tecnológicos digitais são hoje elementos consideráveis para a interação dos educandos com as multimodalidades e com as possibilidades dos multiletramentos, considerando a necessidade, também, de se trabalhar com os diversos tipos de letramentos que hoje fazem parte da sociedade contemporânea.

É importante considerar os conceitos de ciberespaço e cibercultura para entendermos todo esse movimento de transformações promovidas pelas tecnologias digitais, articulado à necessidade de multiletrar os indivíduos. De acordo com Levy, ciberespaço (ou rede) “é o novo meio de comunicação em que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 17). Já a cibercultura é “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p. 17).

Mediante esse contexto, Martins e Giraffa (2008, p. 2) evidenciam que na escola estão presentes educandos que circulam pelo ciberespaço e, conseqüentemente, interagem no contexto da cibercultura; e nessa dinâmica, esses indivíduos navegam por “lugares imaginários”, como também conhecem culturas diversas, na medida em que interagem com

“pares do mesmo interesse”, experimentando e produzindo conhecimentos de forma bem diferente do que temos como tradicional.

Assim, a grande influência que as novas tecnologias têm na produção e leitura de textos na contemporaneidade, modifica as formas de interação e exige novos movimentos e adequações dos educandos à escola, para que possam ampliar sua competência leitora e escritora, em um cenário que apresenta novas formas de letramento e de socialização da informação. Nesse sentido, Rojo (2013a) preconiza que:

[...] Essa é a maneira de escrever do futuro, mas, para a juventude, esse já é o jeito como ela escreve e é desse jeito que ela vai viver e, inclusive, trabalhar. Esse é um dos motivos pelos quais o conceito de multiletramentos tem toda a relevância para a escola. Do mesmo jeito que ela alfabetizava para ensinar a assinar o nome no começo do século XIX e que alfabetizava para ler pequenos textos e depois mais complexos ao longo do século XX, agora é preciso letrar para esses novos textos que se valem de várias linguagens. (ROJO, 2013a, p. 8-9)

Diante dessa realidade, faz-se necessário entendimento de que um conjunto de práticas de leitura e de escrita inovadoras, permeado pelas novas dinâmicas dos multiletramentos, deve fazer parte do cotidiano escolar. Nesse universo, as práticas convencionais de leitura e escrita não são mais suficientes para que os educandos interajam com as novas perspectivas das linguagens que conduzem os indivíduos a diversificadas formas de letramentos. Em meio a essa situação, cabe à escola mobilizar ações que viabilizem a interação desses educandos com práticas de multiletramentos, haja vista que todo cidadão tem o direito de interagir com os contextos tecnológicos que permeiam a sociedade contemporânea.

Assim, é importante salientar que a interação com práticas dos multiletramentos intermediadas pela escola torna-se uma ação de inclusão digital, uma vez que contribui para que tenham acesso às linguagens do mundo digital. A interação com essas linguagens requer uma visão crítica e reflexiva dos cidadãos para que possam se posicionar frente a todas as possibilidades de informações que são veiculadas em diversos meios de comunicação.

Ao propormos os diálogos com textos multimodais e multissemióticos, é dada aos indivíduos, na escola, a oportunidade de desenvolver sua competência comunicativa frente às múltiplas linguagens que surgiram através dos recursos tecnológicos da atualidade, os quais fazem parte da vida da maioria deles, e, por conta disso, devem ter a oportunidade de interagir com práticas pedagógicas que os direcionem para além do simples fato de só saber manusear esses recursos. Magnabosco (2009) lembra-nos que:

O usuário necessita agora não só de conhecimentos técnicos sobre informática, como também e, principalmente, de conhecimentos que o auxiliem na pesquisa e no julgamento do material online, na aquisição de uma postura crítica que favoreça sua inserção na nova realidade virtual. (p. 10)

Mesmo com os grandes impasses e empecilhos que acometem a trajetória da escola, principalmente a pública, é preponderante o repensar sobre as possibilidades pedagógicas com práticas de multiletramentos no contexto escolar, propondo atividades que incorporem as tecnologias digitais, a fim de ampliar as condições para que os alunos aprendam a ressignificar os conhecimentos pelos contextos das multimodalidades.

Então, com as tecnologias digitais e as mudanças significativas em relação às práticas dos letramentos vigentes na educação, um dos grandes desafios hoje para os professores é articular o ensino às perspectivas contemporâneas, aliado aos novos paradigmas que convergem para o reconhecimento das múltiplas linguagens e das múltiplas mídias que sedimentam a comunicação na nossa sociedade. Dessa maneira, a escola e, respectivamente, os professores não podem ignorar as “[...] outras e novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação e de agência social, que acarretavam novos letramentos, de caráter multimodal ou multissemiótico” (ROJO; MOURA, 2012, p. 12-13).

Sendo assim, as práticas de multiletramentos na escola abrem caminhos para que os educandos utilizem os diversos gêneros que estão no ciberespaço para exercício da leitura e escrita, construindo assim novas compreensões e percepções sobre os textos que circulam nesse espaço.

Rever as práticas conservadoras para construir novas formas de ler, escrever e interpretar surge como uma importante atitude de educadores para colaborar com o desenvolvimento de competências comunicativas que encaminhem o aluno para a intermediação com diferentes modalidades textuais. Conseqüentemente, a validação das novas linguagens, que surgem através das múltiplas semioses e mídias que circulam no cotidiano dos indivíduos, tende a se tornar parte integrante do universo escolar quando os professores criam possibilidades para que os educandos interajam, colaborem e transformem os espaços.

Nesse íterim, as interações com as práticas de multiletramentos conduzem os indivíduos à interação com os gêneros digitais que na atualidade movimentam os ambientes

virtuais, trazendo para eles as possibilidades de mediações de conhecimentos através das contextualizações multimodais.

5 HISTÓRIAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BREVE RELATO HISTÓRICO

A criação de desenhos sequenciais para contar história é um ato antigo do ser humano, que sempre teve o desejo de fazer registros por meio de imagens. Essa arte pode ser já observada por meio de registros na Antiguidade, como as pinturas rupestres encontradas em cavernas, como também os registros feitos pelo povo egípcio, como os hieróglifos e desenhos desenvolvidos em tapeçarias.

Figura 2 – Representação de hieróglifos egípcios, como uma forma a de sequência de imagens mescladas com símbolos textuais



Fonte: <https://profqui.ufv.br/wp-content/uploads/2021/02/DISSERTACAO-e-Produto-Educacional-03-11-2020-HELEM-MARCHI-MAGALHAES.pdf/201729>. Acesso em: 20 mar. 2023.

Dessa maneira, de acordo com Vergueiro e Rama (2006), na época dos homens na caverna as imagens gravadas já se constituíam um registro de história contada. Fazendo-se o enquadramento dessas imagens seria possível já se ter o que hoje conhecemos como histórias em quadrinhos (VERGUEIRO; RAMA, 2006, p. 8-9).

Nesse sentido, historiar a trajetória das histórias em quadrinho é um estudo extenso, considerando a dimensão temporal em que estão inseridos. Por isso, apresentaremos breve histórico da evolução desse gênero.

Nessa trajetória, *The Harlot's Progress* datadas de 1731/32 é apontado como o primeiro quadrinho da modernidade, apresentando série de 6 pinturas, onde se podia demarcar com começo, meio e fim, narrando detalhadamente a história de uma jovem mulher chamada Mary (ou Moll) Hackabout, que veio para Londres e tornou-se prostituta, trazendo em seu bojo detalhes de cunho social.

Iury Santos (2010) afirma que “a maior aproximação com o que viria a se tornar histórias em quadrinhos veio por meio de Rowlandson, que criou narrativas gráficas em forma de tiras” (SANTOS, I. 2010, p. 22). Nessa vertente, há esclarecimento de que, por volta de 1974, o artista já usava elementos de quadrinhos como os quadros, legendas e balões.

Merece destaque, também, nesses primeiros momentos, Ângelo Agostini, que, através de cartuns e histórias ilustradas, revelou críticas ao contexto escravocrata da época, assim como seu posicionamento em relação à censura na imprensa. O primeiro quadrinho criado por esse artista foi intitulado de *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma Vagem à Corte*, em 30 de janeiro de 1869, cujo título surgiu no semanário da revista *Vida Fluminense*.

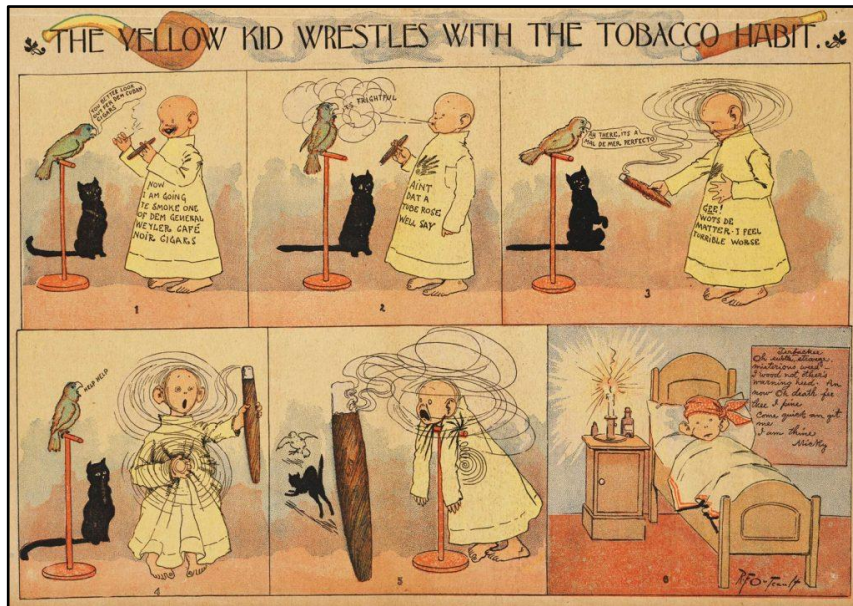
Figura 3 – Representação “Dois momentos do atrapalhado caipira Nhô-Quim”



Fonte: <https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

Avançando um pouco mais, relata-se a obra *Yellow Kid* (Menino amarelo) como marco de histórias em quadrinhos com produção de massa, momento em que o seu consumo ascende. Essa criação do artista Richard Felton Outcault é publicada de forma preliminar em 5 de maio de 1885, no Jornal *New York World*. Importante destacar que o artista também retratava em seus quadrinhos os costumes e mazelas daquela sociedade, trazendo para o contexto uma transposição humorística.

Figura 4 – Mostra de quadrinhos *The Yellow Kids*, como marco de histórias em quadrinhos com produção de massa



Fonte: <https://quadrinhos.wordpress.com/tag/as-aventuras-de-nho-quim/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

Ressalta-se que a obra foi considerada como marco das histórias em quadrinhos, pois nela já se podia identificar personagens, título específico, série regular e palavras já compactadas ao desenho.

Em meio a esse percurso, em 15 de outubro de 1905, destaca-se a produção *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. A obra já apresentava enquadramentos e quadros diferentes, sendo já apresentável nessa produção cores e diagramações diferentes, editada em página inteira em formato tabloide.

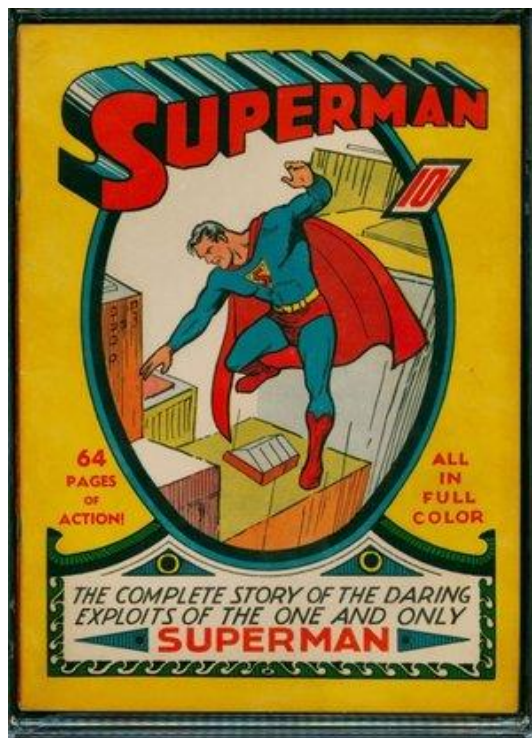
Dessa forma, as histórias em quadrinhos iniciaram-se com a mediação da imprensa, comunicação de massa e reprodução técnica. Nesse contexto, o que caracteriza os quadrinhos, então, é a reprodução, mais do que simplesmente um conjunto de características comuns entre eles. E, nesse contexto, a consolidação do que temos hoje como histórias em quadrinhos está fortemente ligada ao desenvolvimento do jornalismo. É possível dizer, então, que a linguagem dos quadrinhos foi disseminada por meio dos jornais para entretenimento.

Dessa maneira, os quadrinhos nos anos 30 ganharam espaço mercadológico e cultural em seu formato de revistas em quadrinhos, tempo em que se propagou a diversidade das

temáticas narrativas e sua expansão se dá por meio das construções veiculadas nas produções com super-heróis.

O período demarcado pela aparição dos super-heróis das histórias em quadrinhos, impulsionou as vendas das revistas em quadrinhos. Destaque marcante se dá à criação de *Superman* (1938), editado na revista *Action Comics 1*, por Jerry Siegel e Joe Shuster. De acordo com Iury Santos (2010), os quadrinhos de super-heróis “[...] vendiam muito bem e entraram definitivamente no imaginário das crianças e jovens não só nos Estados Unidos, onde as histórias eram produzidas, mas de praticamente todo o mundo ocidental” (SANTOS, I. , 2010, p. 43). O autor ainda destaca a criação de outros personagens dessa mesma linha, a saber: Capitão Marvel (1939), Namor (1939), Capitão América (1941), Mulher-Maravilha (1941), Jim Gordon (1943), Johnny Hazard (1944).

Figura 5 – Capa primeira edição história em quadrinhos do Super-Homem em 1939



Fonte: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2021/12/hq-rara-do-super-homem-e-vendida-por-us-26-milhoes-ckxes21ja002a01fb29izy1oq.html/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

McCloud e outros autores concordam também que a ascensão dos quadrinhos se deu através das publicações com o advento da imprensa no início do século XX.

Dessa forma, as HQs sofreram diversas transformações no decorrer dos tempos e se popularizaram como forma de comunicação que apresenta uma linguagem simples, mas atrativa. Sendo assim, as histórias em quadrinhos são caracterizadas como linguagem híbrida, de alcance global, compostas por texto-imagem que utiliza diversos elementos para fomentar entretenimento e compreensões sobre os fenômenos que permeiam a vida do ser social. Nesse quesito, Ramos (2006, p. 16) salienta que “quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”.

Surgem, então, denominações variadas para os quadrinhos como gibi, comics, fumetti, banda desenhada, mangá ou simplesmente histórias em quadrinhos. Nessa vertente, as histórias em quadrinhos são conceituadas considerando diversas concepções. Para Will Eisner (2010, p. 9): “veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Vergueiro (2004, p. 31) salienta que “as histórias em quadrinhos representam um sistema narrativo que abarca dois códigos de linguagem: o verbal e o não verbal”. McCloud (1995, p. 9) descreve os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Encontra-se em Tanino (2011, p. 14) a conceituação de que são “enredos narrados quadro a quadro, por meio de desenhos e textos, que utilizam o discurso direto, característico da língua falada em um gênero textual bem aceito entre os estudantes”. Nessas configurações, os quadrinhos se apresentam como um gênero textual artístico que tem se expandido mais e mais no contexto social e, com a expansão do computador nos anos 80 e ascensão da internet por volta de 2000, ganham também lugar nos espaços digitais.

Nesse sentido, uma das primeiras criações no composto digital aparecem em 1985. Mike Saenz e Peter Gillis idealizaram as HQs – Shatter no computador. Essas primeiras produções foram chamadas de quadrinhos digitais, pois o lápis e o papel tradicional foram substituídos por recursos do computador.

Figura 6 – Primeira HQ Digital criada por Mike Saenz e Peter Gillis



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_\(digital_comic\)/](https://en.wikipedia.org/wiki/Shatter_(digital_comic)). Acesso em: 20 mar. 2023.

Na década de 90 os quadrinhos foram propagados em CD-ROMs. Por meio desse aparato foram inseridos recursos multimídia para aperfeiçoamento dos quadrinhos digitais, em que som, imagem, interatividade, uso de cores foram agregados ao contexto e, conseqüentemente, altera-se a linguagem estabelecida na estrutura dos quadrinhos tradicionais. O final dos anos 90 e início dos anos 2000 foi o período em que as *Webcomics* se estabelecem no ciberespaço. Esse contexto é marcado pela obra de Scott McCloud, publicada em 2000 (o livro *Reinventando os quadrinhos*), a qual evidencia a nova era e a disseminação dos quadrinhos mediados no mundo digital. O autor aborda as transformações que o gênero sofreu ao ser transportado para o mundo digital.

Para Franco, “o trabalho de Saenz e Gills inaugurou para os quadrinistas do mundo todo um momento de mudança significativa [...] experimentando a materialidade da imagem digital e todas as facilidades de manipulação que o universo regido pelo código binário traz” (FRANCO, 2001, p. 31).

Por meio da internet, uma nova fase se estabelece para os quadrinhos quando passam surgir as *Webcomics*, histórias em quadrinhos que diferem na sua estrutura e composição

daquelas simplesmente digitalizadas para veiculação no computador. Em primeira instância, *Webcomics* podem ser concebidas como uma nova possibilidade de se criarem narrativas sequenciais, considerando as diversas possibilidades integradoras que emergem do mundo digital. Rodrigo Santos (2011, p. 2) sinaliza que “segundo Campbell (2006) a origem das *Webcomics* vem da necessidade dos indivíduos de expressarem-se graficamente e não apenas textualmente”.

As primeiras *Webcomics* nascem com a queda da criação dos quadrinhos em CD-ROM, que deixaram de circular devido ao alto custo de produção. O fato de as *Webcomics* serem gratuitas favoreceu a substituição dos quadrinhos CD-ROM. Ademais, a propagação dos quadrinhos se elevou porque, com o surgimento das *Webcomics*, o custo com impressão e divulgação diminuíram.

É preciso pontuar que existe uma dificuldade grande para se definir o que é uma *Webcomic*. A princípio se restringe a sua formação de palavra justaposta de dois termos em inglês: *web* = rede e *comic* = em relação a quadrinhos, *comic script*. Segundo McCloud (2006), “qualquer história em quadrinhos na Web está no reduto do hipertexto”¹⁹ (MCCLLOUD, 2006, p. 215). *Webcomics* abrem portas para a expansão da prática de leitura diferenciada com quadrinhos, pois o exercício dessa prática na tela vem acompanhada de praticidade, rapidez, maior visualização das imagens. Tudo isso agregado às interações hipertextuais.

Cabe salientar que as *Webcomics* agregam características próprias que burlam as limitações do antigo modelo com uso do lápis e papel. São mais que uma mudança de quadrinhos do lápis e papel para uma tela digital, é uma nova possibilidade de produção de quadrinhos que explora as possibilidades multimídia do ciberespaço para a construção de narrativas gráficas, que está interligada à possibilidade de interconexão entre os textos e imagem, e a interatividade entre o leitor e o autor mediadas no ciberespaço.

Pode-se sinalizar que os quadrinhos no ciberespaço tendem a expor temáticas polêmicas com maior liberdade, as quais poderiam não ser aceitas por editoras/divulgadores. Além disso, o ambiente digital, espaço livre e democrático, atinge diversos públicos. É maleável e traz maiores possibilidades de criação por meio da tela, extrapola a interação de diferentes linguagens com mídias distintas e ainda conta com a liberdade para divulgação.

¹⁹ O hipertexto traz uma revolução em relação ao modelo grafocêntrico de comunicação, à medida que descortina as inovadas possibilidades de relações com o texto por meio dos recursos hipermediáticos.

A fase dos quadrinhos digitais iniciada com *Webcomics* agrega novas possibilidades à arte sequencial, trazendo uma nova organização, estruturação e distribuição em uma página digital, criando assim novas formas híbridas de leitura. Os recursos mediados pelo mundo digital passam a ser coadjuvantes que integram a construção das narrativas gráficas *on-line*, gerando assim uma nova possibilidade de comunicação. Nesse contexto, novos estudos surgem nos anos 2000, trazendo as possibilidades de uso de recursos hipermídia em narrativas digitais, denominadas de HQtrônicas.

Essa nova modelagem de quadrinho no digital apresenta inovações consideráveis no que tange à interação com a leitura em quadrinhos digitais, em que o leitor não somente lê a proposição, mas também utiliza diversos recursos hipermidiáticos para expandir na leitura e interação. Nessa vertente, uma nova cultura de leitura é gerada por esse novo universo.

5.1 HQTRÔNICA: UMA NOVA ERA E NOVA LINGUAGEM PARA O MUNDO DOS QUADRINHOS

A ascensão do computador e da internet em 2000 trouxeram transformações para a história cultural da leitura na sociedade, quando se passou a usar a tela do computador em meio à cultura digital que se encarrega de disseminar as informações no universo digital. Esse movimento social promove fortes alterações em relação à leitura feita no suporte papel, e esse universo se torna também atrativo para as criações de quadrinhos digitais, os quais passaram por diversas adaptações ao serem inseridos no ciberespaço.

Entretanto, antes da ascensão da internet, profissionais já utilizavam os CD-ROMs como repositório para armazenar quadrinhos digitalizadas. Já na década de 90, com o uso desse recurso e com a propagação da internet, diversas foram as tentativas de inserção do som e animação aos quadrinhos na tela, porém sem muito sucesso. Logo, é pertinente dizer que esse foi um momento de experimentações para os artistas dos quadrinhos, pois fora um período de conhecimentos dos novos recursos mediados no computador, quando esses profissionais se interessaram mais por novas possibilidades de resoluções intermidiáticas e se envolveram menos com os conteúdos.

Nesse seguimento, Edgard Franco postula que os quadrinhos digitais se caracterizam como uma nova forma de linguagens dos quadrinhos e também de convergência midiática²⁰, visto que novas inserções aos elementos dos quadrinhos tradicionais são possibilitadas por meio desse contexto digital. Em meio a esse contexto, os quadrinhos digitais receberam nomes variados. Franco atesta que surgem nos Estados Unidos as denominações de *CD-ROMIX* (contração de CD-ROM com o termo *Comix*), *Interactive Comics*, *Digital Comics*, *Internet Comics*, *Cyber Comics*, *Online Comics*, *WebComics* e *E-Comics* (abreviatura de *Electronic Comics*). E, no Brasil, circulam os termos Mangá Temático, HQ Interativa, Quadrinhos Online e HQnet. No entanto, Franco (2001) evidencia que

Esses termos não são, em nossa opinião, abrangentes o bastante para definir em nossa língua essa forma híbrida, pois HQ Interativa, Quadrinhos Online ou HQnet, são termos categóricos os que referem - se há certas formas de veiculação ou qualidades específicas, pois nem todos esses trabalhos são interativos (por exemplo, podem apresentar como inovação apenas a animação e o som) e nem todos são veiculados na rede Internet (podem ser produzidos para CD-ROM) [...]. (FRANCO 2001, p. 104)

Ao falarmos em HQtrônicas encontramos no Professor Doutor Edgar Franco os referenciais dos estudos (2001 a 2004)²¹ inovadores de quadrinhos eletrônicos, haja vista que foi pioneiro no Brasil nas pesquisas que trazem evidências sobre as caracterizações que delineiam de fato o que vem a ser uma HQtrônica.

Em primeira instância, é importante fortalecer a prerrogativa do autor, o qual menciona que, para se constituir HQtrônicas, é preciso ter mesclado aos elementos tradicionais dos quadrinhos um ou mais dos recursos hipermidiáticos, que trazem uma possibilidade da interatividade diferenciada dos indivíduos com os quadrinhos na tela do computador. Assim, o autor salienta que “a definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados” (FRANCO, 2013, p. 6).

20 A convergência digital está associada ao “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 29).

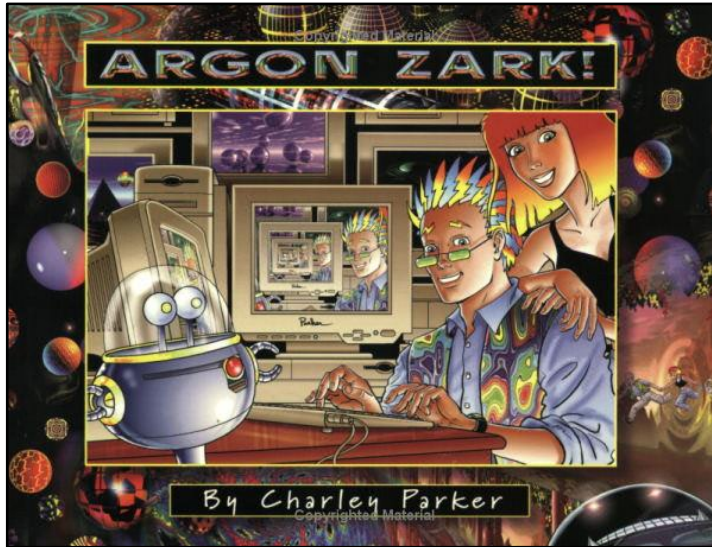
21 Em uma extensa pesquisa, o Professor Edgard Franco investiga como os quadrinhos estavam sendo construídos nos espaços digitais desde a década de 80. Na evolução das suas pesquisas, cria a nomenclatura que vigora no Brasil, HQtrônicas, Quadrinhos eletrônicos (HQ = histórias em quadrinhos + eletrônico = electronic mail – correio eletrônico), caracterizado pela inserção de recursos hipermídia para dinamizar a interatividade com os quadrinhos.

Dessa forma, fica evidente que o termo não faz referência simplesmente aos quadrinhos digitalizados alocados na internet, pois muitas das primeiras aparições de quadrinhos na internet eram simplesmente a digitalização dos quadrinhos tradicionais transferidos para o espaço *web*. Em uma compreensão bem mais apurada, HQtrônicas se constituem em uma modelagem de quadrinhos que tem uma elaboração tecnológica sofisticada, pautada na utilização de recursos hipermídia, os quais agregam elementos para o desenvolvimento de uma linguagem intermídia aplicável nos quadrinhos no universo digital. Santos, Corrêa e Tomé mencionam que HQtrônicas “são histórias que incorporam recursos da mídia digital (colorização, som, movimento, efeitos, fusão de imagens, espaço tridimensional), modificando a história em quadrinhos, levando à criação de uma nova obra” (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2012, p. 126).

Nessa perspectiva, Franco (2013) delinea três gerações para historiar o percurso e desenvolvimento do que hoje pode-se constituir, de fato, uma HQtrônica. Salienta que nessa primeira geração os artistas “[...] experimentaram as mudanças para os novos suportes levando, para ele, tudo que aprenderam durante o período que fizeram HQs para serem impressas” (FRANCO, 2001, p. 105). O autor menciona a primeira geração, já na década de 80, destacando as produções desenvolvidas no contexto computacional, valendo-se dos recursos disponibilizados nos computadores e para computadores. As obras iniciais do norte-americano Mike Saenz, criador de *Shatter*, e a do alemão Michel Götze, desenhista de *O Império dos Robôs*, são elencadas como representações pioneiras da utilização do computador como recurso para mediar histórias em quadrinhos.

Avançando para a década de 90, diversas produções se tornaram marcas referenciais de quadrinhos utilizando os recursos multimídia, caracterizando assim a migração dos quadrinhos do suporte de papel para a tela do computador. Dessa forma, a popularização da internet nos anos 90 eleva o interesse de quadrinistas das tradicionais histórias em quadrinhos pelas tecnologias digitais. Nesse momento, o ambiente hipermidiático se torna promissor para mais experimentações dos diversos trabalhos criados por artistas de quadrinhos, a exemplo dos trabalhos de Charley Parker (*Argon Zark*), Scott McCloud (*Carl Lives*) e as criações do grupo *Orbit Media*.

Figura 7 – Imagem de personagens da HQ Argon Zark, Charley Parker



Fonte: <http://bitly.ws/D9a3/>. Acesso em: 20.mar.2023

Figura 8 – Imagem HQ Carl Lives, Scott McCloud



Fonte: <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3a/03.html/>. Acesso em: 20 mar. 2023.

Propaga-se que a primeira geração foi um período para avaliação e reconhecimento das reais potencialidades dos elementos e novos códigos propiciados pelas hipermídias para promover inovações no universo dos quadrinhos. Experimentações para inserção de animações e sons nos quadrinhos foram realizadas, todavia sem ter muito sucesso, em especial pela condenação da baixa banda larga internet e também por conta da pouca disponibilidade de *softwares* na *web*.

Nesse contexto, os estudos de McCloud são citados como imprescindíveis para a decodificação da transposição dos quadrinhos no papel para a construção das HQs na internet. As contribuições dos estudos do referido autor sobre a tela infinita²² desvela a possibilidade de uma narrativa infinita no universo digital, abrindo oportunidade para experimentar grandes estímulos e impulsos ao utilizar a tela de um computador. McCloud traz, com a tela infinita (*The Infinite Canvas*), inúmeras “possibilidades de diagramação”, ação limitada nos formatos de diagramação dos quadrinhos tradicionais (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 18).

Importante salientar que McCloud usa a nomenclatura infinita para se referir à utilização dessa tela no contexto digital, uma vez que o espaço físico do papel tem suas limitações. Nesse sentido, evidencia que “uma tela literalmente ‘infinita’ talvez jamais exista” (MCLOUD, 2006, p. 224). Dessa maneira, essa nova característica abre portas para a interação com quadrinhos em uma nova dimensão, quando apresenta uma estruturação bem diferenciada do que se tem convencionalmente no papel.

A segunda geração é registrada em 2001 com a inserção dos recursos hipermídias (animação, efeitos sonoros, trilha sonora, multilinearidade narrativa e diagramação dinâmica) que foram possibilitados graças ao uso da tecnologia *plug in Flash*. De acordo com Franco,

Nessa fase os trabalhos ainda careciam de um detalhamento mais requintado no que condiz ao desenho, já que a largura de banda ainda era pequena e o Flash investia quase que somente na geração e manipulação de imagens vetoriais. (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 22)

O autor destaca, nessa nova geração, a obra *Combo Rangers* (1998), de Fábio Yabu, como uma representatividade de quadrinho digital brasileiro mais bem-sucedido, posto que foi pioneira com o uso do software *Macromedia Flash* e alavancou como um fenômeno, gerando “diversos clones”.

22 Destaca-se que Scott McCloud é o primeiro a propagar as potencialidades da tela infinita, “oferecida pelo ambiente da rede que permite uma exploração dos quadros da narrativa em todas as direções, sem limites como na mídia impressa, onde a área útil tem a forma da revista/jornal (retangular), limitando a narrativa a esse padrão” (FRANCO, 2001, p. 65).

Figura 9 – Imagem personagens *Combo Rangers* criados por Fábio Yabu



Fonte: <https://bitlybr.com/okFsp>. Acesso em: 23 mar. 2023.

No mais, essa produção se destaca por ser uma mostra promissora da linguagem híbrida das HQs e hipermídia, com boa aceitabilidade da geração que estava imersa no mundo computacional.

Devido à intensificação da hibridização da linguagem nessa geração, outras HQtrônicas são citadas pelo autor, a saber: *A Brigada Ônix*, *Anima Zone*, *Quadrinhos On-line*, *NeoMaso Prometeu*, *Os 2 Mundos De Dante* e *Central do Rato*. Têm destaque também nessa geração as séries da HQtrônica *Central do Rato*, do autor Francisco Alexandre Freitas Alves, o qual criou websódios nos anos de 2001 a 2004 (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 13). Utilizando a tecnologia *Flash* na *web*, o autor dessa obra explorou a metalinguagem nos quadrinhos e também experimentou, nas suas criações, as cores vetorizadas e a trilha sonora. Importante também dizer que a utilização de *Gifs* e outras tecnologias foram utilizadas nas HQtrônicas na segunda geração.

As experimentações intermediárias se intensificam na segunda geração e, a partir de 2005, boa parte dos quadrinistas, motivados pelo avanço das tecnologias, passaram a utilizar o campo da animação de forma mais intensa. Esse é o momento, também, em que muitos artistas passam a utilizar animações propiciadas por softwares 2D e 3D. Em contrapartida, é um momento em que alguns profissionais da arte quadrinista voltam a centrar-se nos tradicionais

quadrinhos criados com o suporte do papel, todavia utilizam a internet para divulgação das produções, contribuindo assim para a expansão dos quadrinhos na *web*.

A identificação da terceira geração das HQtrônicas se dá a partir de 2006, quando já se encontram quadrinhos eletrônicos com inserção de uma linguagem hipermediática mais elevada, apresentando um refinamento mais apurado em relação às HQtrônicas experimentadas nas gerações anteriores. Dessa maneira, “Edgar Franco aponta para o amadurecimento no uso dos recursos intermidiáticos, que agora se colocam a serviço da obra – e não o contrário, como ocorria na primeira e segunda gerações” (JUNIOR, 2016, p. 631).

Figura 10 – Frame da HQtrônica *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano* de Edgar Franco



Fonte: <http://ciberpaje.blogspot.com/p/hqs-e-fanzines.html/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

Edgard Franco delinea a primeira HQtrônica denominada *NooMaso Prometeu*, onde agrega alguns recursos hipermídias no balão de fala e nos requadros (elementos tradicionais dos quadrinhos), como trilha sonora, animação, efeitos sonoros e multilinearidade. Já na sua segunda produção, *Ariadne e o Labirinto Pós-Humano*, implementa mais recursos hipermediáticos, a multilinearidade narrativa e a diagramação dinâmica), os quais não foram muito explorados na sua primeira criação (FRANCO, 2001).

Dessa maneira, ao descrever a terceira geração, o autor menciona reflexões de seus experimentos, trazendo importantes discussões e compreensões para compor as caracterizações evidentes do “uso da linguagem emergente das HQtrônicas”. A implementação do uso dos recursos hipermídia e a funcionalidade da interface marcam a construção das HQtrônicas dessa era, momento em que animações, trilha sonora, efeitos sonoros entre outros recursos foram usados numa dimensão mais intensa. Um exemplo promissor dessa era é a obra *Nawlz*, que é descrita em Luiz (2013) como

Uma HQtrônica que explora de maneira inovadora as possibilidades interativas e imersivas proporcionadas pelas ferramentas da internet, mesclando elementos tradicionais da história em quadrinhos – como quadros, balões de fala e onomatopeias – com as possibilidades criadas pelas novas mídias eletrônicas – como animação, trilha sonora e diagramação dinâmica, o requinte de utilização desses novos recursos hipermidiáticos caracterizados. (FRANCO *apud* LUIZ, 2013, p. 16)

Destaca-se ainda nessa geração a HQtrônica *brinQuedoTeCA 2.0*, fruto de pesquisas do autor, que nessa produção aprofunda com mais rigor suas implicações sobre o uso da linguagem emergente das HQtrônicas. Também vale ressaltar a criação da HQtrônica *O diário de Virginia*, uma obra em que a autora investe na utilização da tela infinita, onde o usuário faz uso da barra de rolagem do computador para mediar a leitura, arrastando as imagens. Esse trabalho é uma típica proposta de narrativa que só é possível ser mediado no ciberespaço.

Figura 11 – Página inicial da *Webcomic O Diário de Virgínia*



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/>. Acesso em: 12 nov. 2022.

Nesse contexto, Franco (2013) formaliza que as HQs intermídia evoluídas na terceira geração são caracterizadas por elementos que quebram a modelagem da linguagem estática típica dos quadrinhos tradicionais, a saber:

Interatividade – diz respeito à interação do leitor com a tela. Dá-se em três níveis: básico (o leitor utiliza comandos de avançar e retornar); intermediário (o leitor pode acionar animações, efeitos sonoros e *links* que o direcionam à narrativa); avançado (navega pela história e pode contribuir com a narrativa, tendo possibilidade de tornar-se coautor);

Animação – a animação descrita na narrativa eletrônica está dividida em quatro movimentações: animação que contempla um dos quadros da página, como também animação de todo um enquadramento; de um objeto que se destaca na cena ou na página; em um modelo sequencial, que acontece ao mesmo tempo que a narração principal;

Diagramação Dinâmica – com a diagramação dinâmica, alguns quadrinhos das páginas ganham movimentos fora dela, pode mover-se para outra posição na linearidade e podem ainda dar lugar a outros quadrinhos. Essa movimentação quebra os princípios dos quadrinhos tradicionais, os quais são modelados de forma estática;

Trilha sonora – inserção de um som musical para trazer uma atmosfera de ritmo na apresentação da história;

Efeitos Sonoros – efeitos como onomatopeias se destacam nesse quesito, mas é necessário que o leitor clique no ícone para acionar o efeito. O recurso segue os moldes da maneira de como se acionam as animações. Esse movimento dependerá da dinâmica de leitura feita por quem interage com a história.

Tela infinita – retrata a tela do computador como novo suporte, trazendo avanços para os quadrinhos em relação às limitações de diagramação ocorridas no suporte de papel. Os avanços de movimentações se dão nos quadrinhos alocados em um ambiente com infinitas possibilidades de diagramação;

Narrativa multilinear – relacionada à conectividade com múltiplos textos através dos *links* característicos do hipertexto, como também à interatividade do leitor, o qual navega pelas narrativas e pode explorar as histórias. Franco aponta três níveis de interatividade: básica (somente é permitido ao leitor avançar e retornar); intermediária (o leitor escolhe os diferentes caminhos para navegar na narrativa, podendo efeitos sonoros e animações); avançada (o leitor tem a possibilidade de contribuir com a narrativa e, dessa forma, de tornar-se coautor).

Considerando as novas leituras e descobertas em relação às novas postulações do gênero quadrinhos, é concebível pensar que todas essas caracterizações da hipermídia alocadas nesse gênero no segmento digital agregam recursos motivadores para intermediar a leitura dos sujeitos da escola, sendo possível assim envolvê-lo com o letramento multissemiótico²³. Cabe ainda dizer que na era digital é de suma importância que a escola apresente para o aluno os gêneros digitais os quais circulam no ciberespaço, pois os recursos presentes nesse universo abarcam diversas possibilidades interativas, as quais podem ser utilizadas como suporte para aperfeiçoamento da leitura.

Enfatiza-se que o crescimento da tecnologia conduziu os sujeitos para uma nova prática de interação com a leitura, prática a qual os faz interagir com os diversos moldes de textos que são veiculados nos espaços digitais. As imagens (desenhos, quadrinhos, fotos, tabelas, gráficos, *layout*, infográficos, *design* e outros), nesse contexto, ganharam um destaque significativo, e a interação com os textos imagéticos cresceu e ocupa espaços nas novas práticas sociodiscursivas.

Foi por esse viés que se compreendeu as HQtrônicas como ferramenta pedagógica profícua para a intermediação da leitura em língua inglesa, posto que os recursos hipermídia utilizados e a interação com as imagens podem colaborar para que os sujeitos da escola compreendam as novas formas de construção, desconstrução e reconstrução no processo de leitura da língua inglesa intermediada pela tela do computador. Além disso,

[...] no contexto de sala de aula, precisamente de Língua Inglesa, o uso de HQtrônicas como gênero, configura-se como uma ferramenta motivadora de ensino para desenvolver as capacidades de linguagem dos alunos, por apresentar linguagem e imagem em movimento em contexto digital. (STRUKOSK; BIAZI; STUTZ, 2017, p. 155)

Em concordância com o que essas autoras afirmam, entende-se que esse gênero digital HQtrônicas é um recurso viável para ajudar educandos nas modalidades variadas da leitura em língua inglesa, atendendo a um perfil emergente para a escola pública contemporânea, onde os indivíduos necessitam desenvolver uma leitura crítica e colaborativa mediante as situações do seu cotidiano (CANI; COSCARELLI, 2016).

23 O letramento multissemiótico faz menção ao uso e compreensão das várias possibilidades de linguagens em um texto, sendo ele impresso ou digital.

6 NARRATIVAS SEQUENCIAIS DO PERCURSO METODOLÓGICO

Uma pesquisa adquire relevância científica quando o pesquisador se familiariza com o seu objeto de estudo e entende quais caminhos poderá trilhar, como também os instrumentos científicos que poderá utilizar para sistematizar o percurso da pesquisa que deseja abordar. Sendo assim, a pesquisa é delineada por um caminho para apresentar as perspectivas que se tem em relação à investigação, considerando o desejo de conhecer e promover a transformação de realidades que permeiam os sujeitos dentro de determinados contextos. Nessa vertente, Gil (1999) argumenta que a pesquisa pode ser definida como “o processo formal e sistêmico de desenvolvimento do método científico, que tem como objetivo descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos” (p. 42).

Sampieri, Callado e Lucio (2013, p. 22) salientam que a pesquisa se dá por meio de “processos sistemáticos e empíricos”, os quais amparam “o estudo de um fenômeno”, considerando que a pesquisa é dinâmica, imutável e evolutiva. Nesse pensar, a pesquisa se realiza a partir do envolvimento com a vida social e pode ser aplicada para fortalecer o conhecimento através das reflexões filosóficas que inquietam um pesquisador, partindo-se de uma problemática identificada em uma realidade específica.

Foi preciso, então, traçar os procedimentos teórico-metodológicos que deram subsídios para alicerçar os possíveis resultados das hipóteses levantadas no começo da pesquisa (que podem ser prováveis ou não), a fim de apontar novas perspectivas para compor transformações e melhorias dos sujeitos que estão imbricados em uma realidade. A partir da observação, análise e interrogações da realidade, o pesquisador pode construir, junto com os sujeitos, novos conhecimentos na busca de soluções, para que os problemas vivenciados no espaço sala de aula em relação à leitura de língua inglesa fossem minimizados.

Sendo assim, quanto à natureza, a pesquisa contemplada nesse estudo é a aplicada, a qual busca entender as situações em que os pesquisados estão inseridos e aguça a percepção do pesquisador para resolução dos problemas imediatos. Em seu sentido amplo, o pesquisador tende a exercer um papel de grande compromisso com toda a mudança que pode surgir na composição e mediação da pesquisa. Nas reflexões de Hetkowski (2016), a pesquisa aplicada

[...] provoca a reflexão sobre as questões abordadas, suscita o surgimento do novo, intervém, cientificamente, no contexto estudado e estimula o pesquisador suplantar a dimensão discursiva e epistêmica, ampliando as possibilidades de propor e atuar, junto a um coletivo, na busca de soluções reais para problemas reais. (HETKOWSKI, 2016, p. 22)

Considerando a concepção da autora, é cabível pontuar que a pesquisa aplicada é marca apropriada para Mestrado Profissional em Educação²⁴ (MPE), que visa ao engajamento dos sujeitos no processo de construção da pesquisa, partindo-se de uma realidade socioeducativa concreta, em que se encontram profissionais imbricados com os problemas relacionados ao contexto da educação. Nesse modelo, os profissionais, analisando um enfoque já existente, abarcam problemáticas em busca de intervenções pedagógicas significativas, com o intuito de tecer novos conhecimentos para aprimorar as práticas profissionais e também aguçar o protagonismo dos sujeitos envolvidos.

Este contexto é propício para o diálogo entre os sujeitos e os pesquisadores, que se tornam parceiros na pesquisa e se unem como protagonistas para o exercício de investigação das práticas em que estão inseridos. Na compreensão de Brandão e Streck, esse diálogo não deve ser doutrinário, deve ser construído a partir de um consenso dinâmico e modificável (BRANDÃO; STRECK, 2006). Nesse sentido, o diálogo em uma pesquisa se torna fator preponderante para a interação dos sujeitos e pode ser reconhecido como a ponte para a construção e reconstrução dos saberes.

A metodologia adotada neste estudo se insere na perspectiva da abordagem qualitativa, considerando que os partícipes, nessa modalidade, são agentes ativos que constroem conhecimentos e podem delinear ações pertinentes para tecer intervenções nas problemáticas que detectam (CHIZZOTTI, 2000).

Na pesquisa qualitativa, “o pesquisador é introduzido nas experiências dos participantes e constrói o conhecimento, sempre consciente de que é parte do fenômeno estudado (SAMPIERI; CALLADO; LUCIO, 2013, p. 35). Assim, pesquisador e pesquisados estão imbricados com o intuito de construir reflexões no processo do estudo em que a pesquisa se ampara.

Cabe salientar que a pesquisa qualitativa tem o compromisso com a busca de resultados tomando como base os “significados dos fenômenos” que são averiguados, sem se preocupar com a frequência com que esses fenômenos se apresentam no ambiente estudado. Além disso, é importante considerar que o propósito dessa abordagem está em “reconstruir a realidade”

24 “O Mestrado Profissional na Área da Educação é, portanto, um espaço acadêmico propositivo à construção e o aprofundamento das relações entre a universidade e a educação básica, com incontáveis possibilidades de temáticas derivadas do extenso campo de atuação dos educadores e profissionais da educação: gestão educacional, gestão universitária, gestão escolar, sistemas de ensino, ensino, aprendizagem, tecnologias, qualificação de professores e gestores, recursos didáticos, políticas públicas, inovações pedagógicas entre outras” (HETKOWSKI, 2016, p. 19) .

mantendo as caracterizações que são observadas pelos sujeitos que estão em “um sistema social previamente definido” (SAMPIERI; CALLADO; LUCIO 2013, p. 34). Por isso, consideramos que a abordagem foi pertinente para amparar a tessitura deste estudo, que teve a intenção de compreender a natureza social do fenômeno estudado, a saber: entender o modo como os indivíduos constroem e interpretam suas próprias práticas de aprendizagens na língua inglesa, com enfoque especial no segmento de leitura.

Considerando esse percurso, o tipo de pesquisa para este estudo foi a participante, pois nessa modelagem não há lugar para a passividade dos sujeitos, que, com ações significativas e imbricamento, compartilham saberes e constroem conhecimentos numa relação de reciprocidade. Brandão e Streck advogam que a pesquisa participante é concebida como uma pedagogia em que os “atores e autores” se imbricam e aprendem uns com os outros, mesmo que haja as diferenças de saberes (BRANDÃO; STRECK, 2006). Brandão e Streck ainda preconizam que “uma pesquisa é ‘participante’ não porque atores sociais populares participam como coadjuvantes dela, mas sim porque ela se projeta, porque realiza desdobres através da participação ativa e crescente desses atores” (BRANDÃO; STRECK, 2006, p. 31).

Já para Severino (2007), a pesquisa participante é

[...] aquela em que o pesquisador, para realizar a observação dos fenômenos, compartilha a vivência dos sujeitos pesquisados, participando, de forma sistêmica e permanente, ao longo do tempo da pesquisa, das suas atividades. (SEVERINO, 2007, p. 120)

A pesquisa participante proporciona a participação interativa do pesquisador com os pesquisados, abrindo espaço para que o pesquisador esteja o mais próximo possível dos pesquisados, em que o diálogo e a observação se tornam os caminhos diretos para que se possa acompanhar e registrar descritivamente as ações e manifestações dos sujeitos frente à proposta da pesquisa.

Por esse viés, Brandão (1998) caracteriza a pesquisa participante como “a metodologia que procura incentivar o desenvolvimento autônomo (autoconfiante) a partir das bases e uma relativa independência do exterior” (p. 43). Logo, os sujeitos, em uma construção coletiva, caminham para um aprendizado diferenciado, em que o protagonismo é a base para a transformação da realidade que vivenciam em sala de aula. Por conseguinte, a “realidade é

tomada como objeto da investigação, mas numa perspectiva crítica capaz de desenvolver um movimento que busque compreender essa realidade [...]” (SILVA, 2006, p. 127).

É notório, então, que na pesquisa participante a realidade é o ponto focal da investigação. Sendo assim, o pesquisador tece articulações para envolver os sujeitos na pesquisa, por meio da realidade em que estão inseridos, e os instiga a ser agentes construtores de conhecimentos que poderão, de certa forma, trazer compreensões críticas sobre um determinado problema. Foi nesse contexto que a pesquisa se apresentou como caminho para elaboração do conhecimento crítico e reflexivo do indivíduo, visto que o “ensinar é, sobretudo, tornar possível aos educandos que, epistemologicamente curiosos, vão se apropriando da significação profunda do objeto somente como, apreendendo-o, podem aprendê-lo” (FREIRE, 2001, p. 36).

O pensamento freiriano é amparado pelos pressupostos da pesquisa participante, uma vez que os pesquisados se tornam os “atores” principais na construção e na resolução de problemas focais vivenciados nos seus espaços que ocupam. Por outro lado, é preciso total imersão do pesquisador junto a estes para que possam estreitar as percepções críticas e reflexivas acerca da problemática vivenciada pelos pesquisados.

Considerando o percurso desta pesquisa, os pressupostos metodológicos relacionadas à coleta de dados foram construídos através de pesquisa bibliográfica, observação participante, roda de conversas, diário de bordo, entrevistas, questionários, caminhos escolhidos pelo pesquisador para alicerçar as bases e resultados das etapas teóricas e práticas, com o intuito de legitimar o referido estudo.

Em se tratando de uma pesquisa bibliográfica, “utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados” (SEVERINO, 2007, p. 122). Nesse viés, a base teórica se dá por estudos já elaborados, como teses, dissertações, livros e produções registradas em artigos científicos, periódicos, entre outros materiais que proporcionam a ampliação do foco da pesquisa.

Para compreender a complexidade e amplitude, tanto dos sujeitos como dos espaços da pesquisa, é preponderante a imersão do pesquisador numa dimensão de ação investigativa no campo de atuação. Para essa atuação, foi necessária a observação sistêmica, a qual foi feita pela pesquisadora como um ato de imersão inicial no campo, a fim de construir uma relação com o ambiente onde o estudo foi realizado. Esse foi o momento de “[...] identificar os informantes

que contribuem com a pesquisa e nos guiam pelo lugar, penetrar e se concentrar na situação da pesquisa, além de verificar factibilidade do estudo” (SAMPIERI; CALLADO; LUCIO, 2013, p. 33).

Dessa forma, foi importante a imersão no campo logo nos primeiros momentos da pesquisa, a fim de polarizar os recortes metódicos e empíricos para a construção teórica, que nortearam o processo da investigação, haja vista que a entrada no campo “[...] realiza um momento relacional e prático de fundamental importância exploratória, de confirmação ou refutação de hipóteses e construção de teorias” (MINAYO, 2001, p. 26).

Por esse viés, para registrar as vivências construídas nos encontros realizados no lócus, utilizei um simples o diário de campo, que, de acordo com Edméa Santos (2019),

[...] é um dispositivo de caráter pessoal que permite refletir e registrar o ocorrido, impulsionando o pesquisador a investigar a própria ação por meio do registro e análise sistemática de suas ações e reações, bem como seus sentimentos, impressões, interpretações, explicações, atos falhos, hipóteses e preocupações envolvidas nessas ações. (SANTOS, E. 2019, p. 115)

Encontrei no diário de campo a possibilidade de fazer os registros das observações captadas durante o desenvolvimento do trabalho no lócus, dos sujeitos participantes, de forma mais livre e espontânea. Esse recurso²⁵ foi meu espaço pessoal de pesquisador, não só para anotar as observações feitas no processo relacional da aplicação da pesquisa, como também foi pertinente para fazer os registros de dados coletados, fazer uma autoavaliação por todo o processo: avaliar as estratégias, as fragilidades, os avanços; analisar o que se podia esperar no percurso da pesquisa, em que desenvolvi um olhar preliminar das situações vivenciadas. Todas essas ponderações se tornaram matéria-prima de grande valia para a sistematização do trabalho desenvolvido.

É de suma relevância que o pesquisador delinear os materiais de coleta de dados condizentes com a proposta desenhada na pesquisa, compreendendo o cuidado, atenção e discrição que deverá ter em relação aos pesquisados, como também com as análises e interpretações das ações que se farão sobre estes, enquanto objeto de estudo. Nesse sentido, o questionário foi escolhido como um dos instrumentos para coleta de dados, visto que são “[...] dispositivos normatizados e padronizados, que captam a presença ou ausência de determinada

25 Para registros no diário de campo utilizei o recurso *Samsung Note* do meu dispositivo celular.

característica ou atributo no indivíduo, permitindo medir a magnitude com que essa característica ou atributo se distribui naquele grupo” (MINAYO, 2005, p. 132). Nessa direção, os questionários aplicados no percurso da pesquisa foram propostos com intenção de identificar o perfil dos partícipes, recolher informações sobre os conhecimentos que já tinham (ou não) do gênero digital aplicado e também receber *feedbacks* em relação ao trabalho nas suas mais variadas dimensões. Ademais, utilizou-se questionário também para colher informações dos professores da escola sobre o trabalho aplicado.

A entrevista foi outro instrumento usado com o objetivo de escutar a Professora de Língua Inglesa da turma, uma vez que esteve envolvida com todo o processo da pesquisa. Por isso, foram sistematizadas as perguntas e realizada a entrevista com a professora, a qual, de maneira voluntária e espontânea, respondeu às 10 perguntas²⁶ da entrevista gravada em um dispositivo celular. É possível ouvir a entrevista na íntegra acessando o *QR Code*:



Na entrevista, a professora deixa especificado que se sente interessada e motivada sobre o tema da pesquisa, porque acredita ser um passo importante para ajudar os alunos no aprimoramento da leitura. Deixa claro que acha importante trazer gêneros diferenciados para que os alunos conheçam e possam experimentar práticas leitoras com ferramentas diferenciadas para que avancem no aprendizado da língua.

Posto tudo isso, evidencia-se que todos os instrumentos de coleta de dados que foram aplicados nesta pesquisa, apresentam-se como um elo promissor para o registro das variáveis que foram analisadas e interpretadas de acordo com o envolvimento dos sujeitos partícipes da pesquisa. Dessa maneira, importante dizer que:

26 As perguntas da entrevista encontram-se no Apêndice.

A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos. (GIL, 1999, p. 168)

Cabe lembrar que o espaço legítimo para essa proposta de estudo foi a escola, onde os atores aprendentes demonstram dificuldades em relação à compreensão da leitura em língua inglesa. E a decisão pelo percurso metodológico por entender que se articula de forma profícua com as problemáticas vivenciadas no campo da educação, ao passo que “permite uma análise objetiva e autêntica da realidade social em que o pesquisador é partícipe e aprendiz comprometido com o processo” (GABARRÓN; LANDA, 2006, p. 93).

Sendo assim, através desse percurso metodológico, adentramos no universo dos traços, das linhas, das cores, dos quadrinhos e pudemos compreender como os sujeitos envolvidos na pesquisa se inter-relacionaram e analisaram suas próprias práticas nas atividades coletivas de leitura em língua inglesa, que foram propostas através de HQtrônicas. Por esse caminho, os indivíduos participaram e se identificaram com as construções das etapas propostas para esta pesquisa e se tornaram também agentes construtores na completude e realização da pesquisa.

6.1 ENTRE LINHAS, TRAÇOS E CORES: OS PRIMEIROS QUADROS DA PESQUISA

Articular propostas metodológicas que agucem o interesse e o protagonismo dos sujeitos com as perspectivas da pedagogia dos multiletramentos se alinha às novas expectativas do ensino de Língua Inglesa no mundo contemporâneo, quando esta passa a ser reconhecida como língua franca. Essa nova concepção em relação à língua inglesa se articula com a

[...] ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico. (BRASIL, 2017 p. 242)

Nessa linha, a proposta metodológica pleiteada na pesquisa com o uso das HQtrônicas foi uma ação didático-pedagógica promissora para potencializar a tão desejada “prática social da leitura da língua inglesa no mundo digital”, pois “concebendo a língua como construção social, o sujeito interpreta, reinventa os sentidos de modo situado, criando novas formas de

identificar e expressar ideias, sentimentos e valores” (BRASIL, 2017 p. 242). Por esse viés, a proposta desenhada foi desenvolvida para viabilizar e solidificar ações que agreguem um melhor desempenho nas práticas de leitura, e, a partir dos problemas detectados no exercício desse segmento²⁷, os partícipes puderam atuar de forma cooperativa, assídua e participativa em todo o percurso desenhado, a fim de construir novas habilidades para uma melhor compreensão da língua. Essas novas habilidades potencializaram os partícipes da pesquisa para que saíssem do papel de leitor passivo para o de leitor interativo, utilizando seus conhecimentos prévios e os recursos motivadores dos quadrinhos, com o propósito de avançar na compreensão e decodificação dos textos expostos em língua inglesa.

A metodologia articula uma proposição de atividades utilizando HQtrônicas para práticas de leitura direcionadas a partir das sequências didáticas desenhadas pela pesquisadora junto com a ajuda da professora regente da turma. Sendo assim, a mediação das leituras se deu com o exercício das práticas de estratégias de leitura²⁸, as quais ajudam os indivíduos “a decifrar as palavras, a apresentação, as ideias... enfim, a entender a mensagem do autor e reagir a ela de acordo com seu ponto de vista e sua experiência pessoal” (HOLDEN, 2009, p. 58). O desenvolvimento da leitura em uma outra língua requer, de fato, a aplicação de técnicas que podem ajudar os indivíduos na compreensão e interpretação dos textos. Assim, mediar a leitura por meio dessas estratégias proporcionou condições favoráveis para que os aprendentes se concentrassem e buscassem os detalhes essenciais no momento em que leram textos em inglês, considerando as diversas modalidades textuais que circulam em um ambiente digital.

Esta proposta foi elaborada em três etapas, respeitando as especificidades do lócus da pesquisa (o espaço disponibilizado, o planejamento da disciplina), tempo para execução, o percurso que foi percorrido para a aplicação da pesquisa e o envolvimento dos sujeitos (considerando seus avanços e limitações) com a proposta apresentada, entendendo que “ensinar exige respeito aos saberes dos educandos” (FREIRE, 1996 p. 33). As etapas foram desenvolvidas nos dias de aula de língua inglesa no lócus (dias de quintas e sextas-feiras do ano

27 Salientamos que boa parte dos alunos da escola pública brasileira não demonstram desempenho na leitura em língua inglesa. Essas dificuldades podem ser conferidas através da falta de interesse do aluno pela leitura; a falta de *feedback* satisfatório em relação às atividades de interpretação desenvolvidas com os textos; o baixo reconhecimento da tradução de palavras simples na língua apresentada; incapacidade para construir significados a partir de contextos apresentados em gêneros textuais diversificados, entre outros.

28 As estratégias de leitura são caminhos pontuais utilizados para ajudar o aluno na busca de detalhes em um texto. Nesse exercício o leitor pode fazer a leitura para se ter uma compreensão geral de um texto, como também aprofundar na leitura em busca de detalhes mais específicos.

de 2022), atentando para o calendário da escola, com datas pré-agendadas com a professora responsável pelo componente curricular.

Importante lembrar que as salas diversas, com níveis variados dos alunos em relação entendimento da língua inglesa, são um traço marcante na escola pública, por isso foi preciso respeitar as variações das competências e habilidades desenvolvidas na aprendizagem de cada um dos sujeitos envolvidos na pesquisa. Nesta perspectiva, as etapas se estabeleceram da seguinte forma:

Quadro 1 – Etapas da Pesquisa

ETAPAS	DESCRIÇÃO
1 ^a	<p>Apresentação da proposta da pesquisa na escola. (NOVEMBRO 2021)</p> <p>Encontros com a Professora da turma. (NOVEMBRO 2021 E MARÇO 2022)</p> <p>Escolha da turma para intermediação da proposta. (MARÇO 2022)</p> <p>As etapas seguintes ocorreram de março a julho de 2022:</p> <p>Planejamento junto à Professora da turma.</p> <p>Entrevista com a Professora de Inglês da turma.</p> <p>Apresentação da Pesquisa e do pesquisador para a turma.</p> <p>Aplicação do questionário para mapear o perfil da turma.</p> <p>Rodas de conversas sobre HQs para escuta atenta das colaborações dos partícipes da pesquisa.</p> <p>Propostas de atividades dinâmicas para trazer proximidade com o tema da pesquisa.</p> <p>Oficinas com leitura de HQs (em inglês) impressas. Uso de revistas impressas com quadrinhos em inglês.</p> <p>Registro detalhado em diário de bordo dos encontros no lócus, juntamente com a descrição dos acontecimentos em cada encontro.</p>
2 ^a	<p>Atividades dinâmicas sobre personagens de quadrinhos: uso dos recursos <i>kahoot</i>, <i>Mentimeter</i>, <i>Youtube</i>. (SETEMBRO 2022)</p> <p>Construções/Seleção das HQtrônicas para aplicação das propostas de atividades focadas na leitura. (SETEMBRO E OUTUBRO 2022)</p> <p>Organização das oficinas/laboratórios com HQtrônicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oficina com a participação Professora de Arte (convidada) – Construção HQs utilizando o Aplicativo Comica I/Possibilidades de construções de HQtrônicas no Power Point II. (AGOSTO e SETEMBRO 2022) • Oficinas direcionadas ao conhecimento de sites, repositórios de <i>Webcomics</i> e HQtrônicas. (AGOSTO 2022) • Oficinas interativas para conhecimentos dos recursos que podem ser utilizados em quadrinhos eletrônicos. (SETEMBRO e OUTUBRO 2022) • Realização do Cosplay²⁹: objetivo de vivenciar as caracterizações de personagens conhecidos de histórias de quadrinhos e outros. • Observação sistemática da interação e do envolvimento dos partícipes em todo o processo proposto com leitura em HQtrônicas. (SETEMBRO, OUTUBRO E NOVEMBRO 2022)

	<ul style="list-style-type: none"> • Registro detalhado em diário de bordo/<i>Padlet</i> dos encontros no lócus, juntamente com a descrição dos acontecimentos em cada encontro.
3 ^a	<p>Análise descritiva e discussão.</p> <p>Descrição das ocorrências vivenciadas durante a aplicação da proposta metodológica.</p> <p>Organização do relatório final apresentando os resultados da aplicabilidade da proposta metodológica. (DEZEMBRO DE 2022 E JANEIRO 2023)</p> <p>Sistematização do guia didático das oficinas com HQtrônicas. (MARÇO e ABRIL 2023)</p>

Fonte: autoria própria.

É importante ressaltar que a elaboração e aplicação dos passos para desenvolvimento da proposta metodológica considerou a realidade do lócus quanto ao espaço, como também a disponibilidade da professora regente quanto aos horários para execução das atividades desenhadas e interação da pesquisadora com a turma. Respeitar a realidade escolar em que os sujeitos da pesquisa estão inseridos foi fator preponderante para melhor execução do trabalho.

O contato presencial com a direção, coordenação e discente da escola para a apresentação da proposta da pesquisa ocorreu no mês de novembro 2021. Ênfase que não houve esse contato antes por conta da pandemia que ocorreu no referido ano. No entanto, algumas conversas já haviam sido estabelecidas via *e-mail* e encontros virtuais pelo *Google Meet*³⁰.

Na primeira etapa da pesquisa, as visitas ao lócus ocorreram em algumas quintas-feiras e sextas-feiras, entre os meses de março e julho, sempre no horário de aula de Língua Inglesa. No primeiro encontro, fui recebida pelos discentes e pela professora de Inglês de forma bem receptiva, a turma do 6º ano A, com aproximadamente 30 alunos. Esse momento foi utilizado

29 A palavra *COSPLAY* é uma palavra em inglês formada por justaposição: *Cos*, abreviatura da palavra *costume* (que significa fantasia) + a palavra *play*, que significa jogo ou interpretação. Nesse sentido, *cosplay* é um baile a fantasia.

30 Recurso da *Google* utilizado para realização de encontros por videoconferências, encontrado em navegador ou aplicativos de celulares.

para apresentação à turma, explicar o porquê da minha presença junto a eles e, sobretudo, explicitar qual o objetivo e estruturação da pesquisa.

Posto isso, propus uma roda de conversa para escuta dos sujeitos da pesquisa. Importante evidenciar que as rodas de conversa é uma excelente estratégia para fortalecer o diálogo entre o pesquisador e os partícipes, abrindo espaço para a escuta sensível das colocações e indagações que são sinalizadas por eles. Por meio da conversa informal, os alunos tiveram oportunidade de se apresentar e falar um pouco sobre si. Através dessa ação, foi possível já construir algumas percepções em relação ao grupo, compreender as histórias de vida de alguns sujeitos, além de ouvir os saberes que eles já traziam em relação à língua inglesa.

Ao conversar sobre histórias em quadrinhos, foi perceptível que os partícipes tinham bons conhecimentos sobre o gênero quadrinhos (impressos), especialmente em relação à Turma da Mônica e aos super-heróis da *Marvel e D. C. Comics*. Assim, relato algumas falas que mais chamaram atenção na roda de conversa proposta nos momentos iniciais:

Aluno A: “Que bom que teremos a professora aqui para a gente ‘brincar’ com as histórias em quadrinhos”.

Aluno B: “Professora, gosto muito da turma da Mônica”.

Aluno C: “A professora Rosa já trouxe revistinhas em quadrinhos para a gente ler aqui na sala”.

Aluno D: “Gosto muito de Mangá, brinco com as figurinhas dos personagens...”.

Aluno E: “Gosto de ver as ações nos quadrinhos, as explosões... os sons escritos”.
(informação verbal)

De fato, diversos alunos na sala utilizam para brincar nos momentos livres figurinhas não só dos personagens Marvel (Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, Homem Aranha, Avengers – Vingadores), como também dos personagens Mangá, conforme mostra a figura:

Figura 12 – Mostra de figurinhas (de personagens) dos partícipes apresentadas na sala de aula



Fonte: autoria própria.

Na segunda parte desse momento apresentamos, com o recurso *datashow*, um quiz (construído junto com a professora da turma) para testar os conhecimentos dos alunos sobre alguns personagens dos quadrinhos da Marvel³¹ e D. C. Comics³². Justificamos a escolha dos personagens dessas editoras para esta primeira vivência por serem criações do universo norte-americano, o que é relevante ao considerarmos a contextualização cultural com a língua oficial dos personagens, que é o inglês.

Dessa forma, como estratégia, propusemos a divisão da turma em 02 grupos e fizemos as rodadas do quiz. As perguntas foram aplicadas em inglês para que se pudesse observar o grau de compreensão dos discentes em relação ao idioma. Vale dizer que no quiz utilizamos tanto as perguntas escritas, como também imagens para trazer dicas.

Figura 13 – Slide do quiz tema personagens dos quadrinhos da Marvel e D. C. Comics aplicado no primeiro encontro da etapa I

31 Editora de histórias em quadrinhos norte-americana considerada a maior do mundo.

32 Editora de histórias em quadrinhos norte-americana auxiliada pela Time Warner.



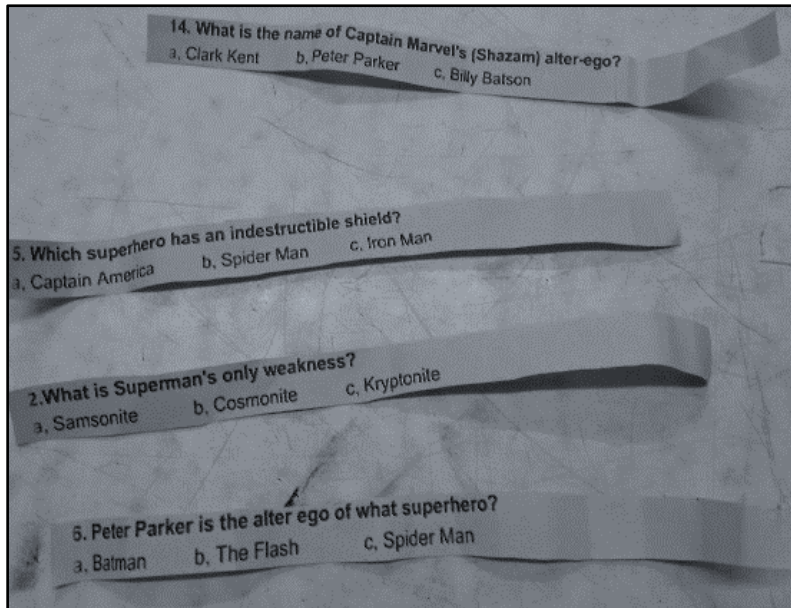
Fonte: autoria própria.

A atividade com o quiz culminou em um momento favorável para a ludicidade, e este é um fator relevante no ensino, visto que é preciso criar caminhos menos densos quando se interage com uma língua estrangeira. Os discentes participaram ativamente da atividade, desenvolvendo atitude de colaboração significativa ao trabalhar em grupo. Nesse sentido, é fortalecida a concepção de que “os alunos não são meros repositórios de conhecimentos ou habilidades cognitivas, mas pessoas que constroem conhecimentos mediante colaboração e participação” (PETERSON; SILVA, 2009, p. 98).

Evidenciou-se, através das dinâmicas desenvolvidas no primeiro encontro, que a maior parte dos alunos gostava da leitura em quadrinhos e tinha um bom conhecimento de diversos personagens que alicerçam as narrativas do referido gênero. Esse momento também foi um marco considerável para que pudéssemos pensar sobre os próximos encontros, atentando-nos para as sinalizações dos partícipes durante a primeira vivência.

No segundo encontro, a proposição inicial foi continuar a conversa sobre personagens dos quadrinhos. Dessa forma, investigou-se mais sobre os conhecimentos dos alunos e observou-se a partilha de informações entre eles. Optou-se por dividir a sala em grupos de 3 alunos. Entregamos cerca de 03 perguntas em inglês sobre personagens dos quadrinhos para que o grupo avaliasse e entendesse as perguntas para depois respondê-las. Como na escola é permitido uso do celular, uma boa parte dos discentes usou o recurso para fazer pesquisa de vocábulos desconhecidos. Todavia, os que não tinham o aparato se dirigiram às professoras e aos colegas para também interagir com a dinâmica proposta. Na figura, algumas proposições das perguntas que se aplicou na atividade.

Figura 14 – Exemplos perguntas sobre super-heróis: atividade rodada de frases aplicadas no segundo encontro da etapa I



Fonte: autoria própria.

Observou-se envolvimento e participação dos partícipes com a proposta de atividade. Os alunos manifestaram interesse pela leitura, buscando juntos caminhos e estratégias para decifrar as perguntas e responder corretamente. Essa foi mais uma vivência para observar as interações dos sujeitos com as propostas iniciais desenhadas para mensurar o grau de receptividade ao pesquisador e averiguar o envolvimento dos partícipes com as atividades de leitura.

Figura 15 – Partícipes realizando atividade rodada de frases aplicadas no segundo encontro etapa I



Fonte: autoria própria.

No terceiro momento, a proposição foi trabalhar com revistas em quadrinhos. É preciso lembrar que a pesquisa se debruçou na leitura de quadrinhos eletrônicos; entretanto, optamos por começar as observações iniciais de leitura com o impresso por dois motivos: o primeiro pela validação do letramento impresso³³, o qual convencionalmente alicerça a base de leitura e escrita dos sujeitos na escola e é pré-requisito para que se desenvolvam novas habilidades para outras formas de letramentos; segundo, por entendermos que as revistas com quadrinhos impressos são fortes instrumentos de leitura, já que, tradicionalmente, fazem parte do universo de muitos adolescentes e jovens, como bem sinaliza Vergueiro (2010):

[...] há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano das crianças e jovens, e sua leitura é muito popular entre eles. A inclusão das HQs na sala de aula não é objeto de qualquer tipo de rejeição por parte dos estudantes, que, em geral, as recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades em aula [...]. (VERGUEIRO, 2010, p. 21)

Nesse sentido, a sala foi convidada à divisão de grupos com pelo menos 5 membros em cada grupo. Nesse ponto, enfatiza-se que as atividades construídas em grupo “[...] instigam a participação e despertam a curiosidade dos aprendizes, anulando a passividade, [...] e dinamizam o processo educativo” (KELLER, 2004, p. 95). Sendo assim, é uma estratégia pertinente para promover o entusiasmo dos aprendentes, que juntos podem desmistificar os desafios inerentes ao processo de compreensão de uma língua.

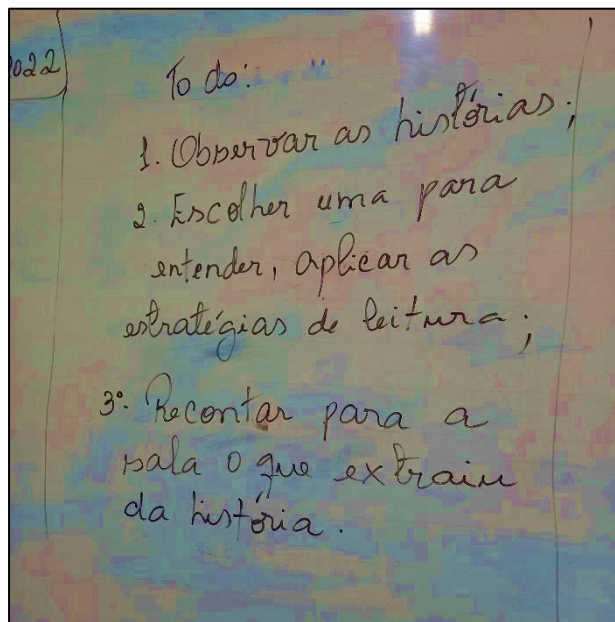
Disponibilizamos algumas revistas em quadrinhos³⁴ em inglês da Turma da Mônica, atendendo à observação feita na primeira roda de conversas, quando a maioria dos partícipes sinalizou que gostavam de ler essas revistas. Dessa forma, trabalhar com os personagens da referida revista foi estratégia usada para potencializar o engajamento e a motivação dos partícipes com a proposta de leitura.

33 “Habilidade de compreender e criar uma variedade de textos escritos que abrange o conhecimento de gramática, vocabulário e características do discurso simultaneamente com as competências da leitura e da escrita” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 23).

34 As fotos das revistas utilizadas nesse trabalho estão registradas no apêndice.

Inicialmente, houve esclarecimento da proposta da atividade: escolher uma revistinha; buscar uma história curta para fazer a leitura; pesquisar em sites, utilizando o celular, o significado das palavras que trouxessem mais dificuldade de entendimento; apresentar o enredo da história de forma narrada ou através de uma breve dramatização. As consignas foram registradas no quadro da sala de aula, conforme mostra a figura.

Figura 16 – Consignas registradas no quadro branco para atividade leitura revistas turma da Mônica



Fonte: autoria própria.

Os partícipes escolheram as revistas por afinidade com o título e, manuseando a revista, em consenso com o grupo, a história que gostariam de ler. Foi sugerido que escolhessem uma história curta, por conta do tempo da aula e também por reconhecer que nem todos os alunos se encontram no mesmo nível de entendimento da leitura na língua estudada.

Antes de iniciar a leitura, investigou-se o que sabiam sobre os elementos que caracterizam a construção dos quadrinhos, a saber: figuras, sons, onomatopeias, balões, páginas, personagens, narrativa, sarjeta e requadro. Eles demonstraram conhecimentos de quase todos os elementos, só sinalizaram desconhecer o significado do termo sarjeta e requadro, o que foi esclarecido pela pesquisadora.

À medida que os partícipes desenvolviam a leitura em grupo, a pesquisadora e a professora da turma circularam pelos grupos para observar como interagiam e quais estratégias utilizavam para compreender a história. Percebeu-se que alguns alunos se debruçaram muito mais na leitura imagética (descreviam o que estava acontecendo na narrativa), do que na leitura das palavras escritas em inglês. Diante disso, é importante pontuar que a natureza híbrida dos quadrinhos (utilização da linguagem verbal e não verbal) contribui para que os sujeitos se envolvam de forma mais ativa, valendo-se das imagens para criar compreensões sobre a narrativa escrita.

Dessa forma, observou-se o potencial que as imagens trazem em uma sequência de narrativas para que os leitores sejam impulsionados a descobrirem os significados das palavras que estão escritas em outra língua, pois “[...] imagens ajudam a aprendizagem, quer seja como recurso para prender a atenção dos alunos, quer seja como portador de informação complementar ao texto verbal” (DIONÍSIO, 2006, p. 141).

Após a leitura nos grupos, os alunos foram convidados para a apresentação do enredo da história escolhida, conforme apresenta a figura.

Figura 17 – Partícipes apresentando atividade após leitura história na revista turma da Mônica



Fonte: autoria própria.

A maior parte dos grupos narrou o que aconteceu na história, sinalizou o que entendeu e apontou as construções que apresentavam maior dificuldade entendimento. Um grupo se

destacou ao fazer a exposição através da dramatização da história, trazendo mais informações do que leram e finalizaram a apresentação expondo que lição de vida aprenderam com a história.

Percebeu-se, nas apresentações, que boa parte dos indivíduos entendeu o que estava lendo, e assim muitos avançaram na expressão em relação às leituras feitas. Todavia, alguns mostraram ter dificuldades para entender os textos. No entanto, de alguma forma, todos se envolveram com a atividade proposta, em especial no momento das apresentações.

No quarto e último encontro da primeira etapa, aplicou-se o questionário *Google Forms*³⁵ com os alunos, os quais utilizaram celular e *tablet* para responder. O questionário contou com 13 perguntas, com o objetivo de traçar o perfil da turma quanto aos conhecimentos e vivências com HQs, e também quanto à relação deles com o ensino de Língua Inglesa.

Foi passado para o grupo WhatsApp da turma o *link* do questionário, e na sala de aula os partícipes realizaram essa ação. Em média 22 alunos responderam ao questionário. Cerca de 07 alunos não estavam com o aparato tecnológico, porém foram ajudados pelos colegas, que, ao terminar a atividade, compartilharam com os outros, dando assim a oportunidade para que todos realizassem a solicitação. Observou-se nesse processo a ação colaborativa dos partícipes, a qual é de suma importância nas vivências de sala de aula.

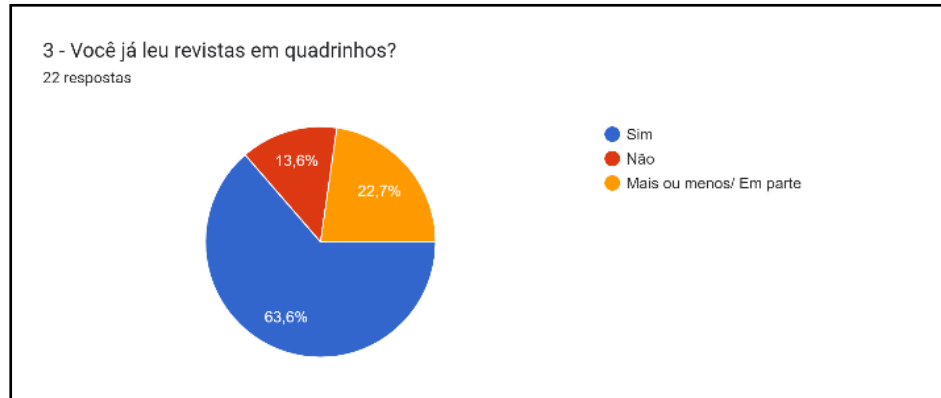
A primeira pergunta do questionário diz respeito à idade dos partícipes. Ficou registrada a faixa etária predominante de 10 a 12 anos. A segunda pergunta foi para saber se gostavam de ir à escola onde estudam; 66,7% disseram gostar de estar na escola, e 33,3% revelaram mais ou menos. A satisfação de estar no espaço escolar foi um registro relevante para compreendermos o grau de satisfação ou insatisfação dos partícipes com o lócus da pesquisa.

Na terceira pergunta, buscou-se saber se os partícipes já tinham lido revistas em quadrinhos. Obteve-se a resposta de que 63,6% já tinham lido, 22,7% sinalizaram ter lido em parte, e 13,6% declararam nunca ter lido.

Gráfico 1 – Pergunta sobre a leitura em revistas em quadrinhos

35 Link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pgmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link.



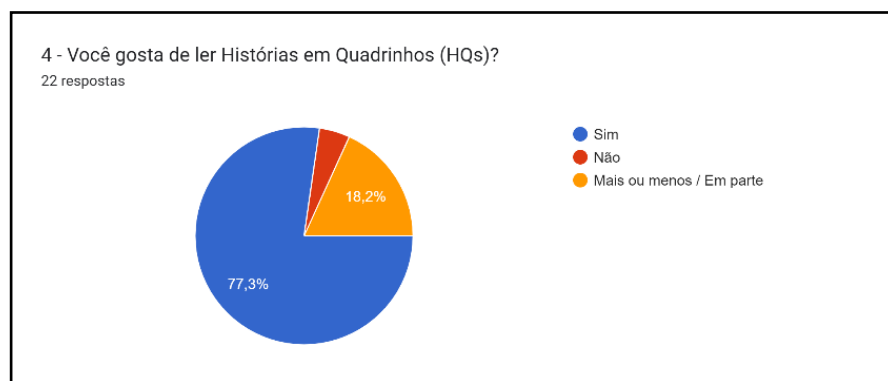
Disponível em:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pgmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link. Acesso em: 31 jul. 2022.

As respostas, então, revelaram que um número relevante de partícipes já se envolvia com a leitura em quadrinhos e, provavelmente, já tinha uma compreensão preliminar da estrutura e dos elementos que compõem o gênero textual.

Ao perguntar se gostavam de ler quadrinhos, 77,3% dos indivíduos deixaram registrado que sim.

Gráfico 2 – Pergunta-se se os partícipes gostam de ler histórias em quadrinhos



Disponível em:

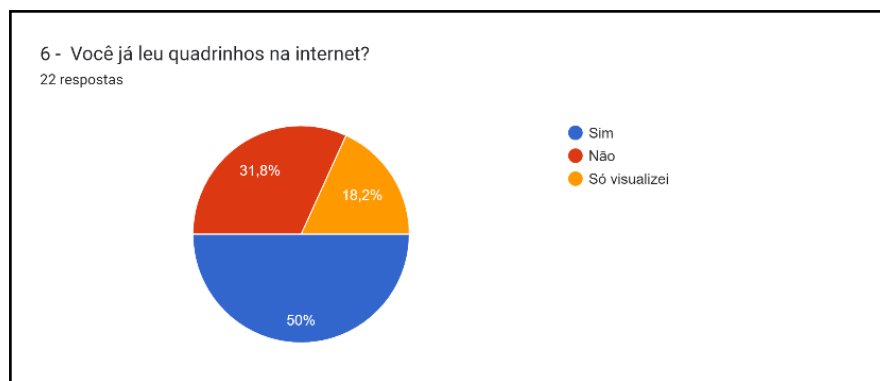
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pgmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link. Acesso em: 31 jul. 2022.

Esse registro foi um traço que impulsionou a proposição da pesquisa da leitura no contexto digital, uma vez que foi mostrado que já havia interação da maior parte dos partícipes com o gênero abordado no impresso.

Outro retorno considerável foi que 72,7% dos partícipes declararam que pais ou algum parente já tinham lido histórias em quadrinhos para eles, evidenciando assim que de alguma forma os quadrinhos faziam ou não parte das vivências dos pesquisados.

Em contrapartida, as declarações dos partícipes sobre os conhecimentos dos quadrinhos na internet não foram tão positivas quanto aos relacionados ao impresso.

Gráfico 3 – Pergunta-se sobre a leitura de histórias em quadrinhos na internet



Disponível em:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pgmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link. Acesso em: 31 jul. 2022.

Ao serem arguidos sobre o conhecimento dos termos *Webcomics* ou *HQtrônicas*, 59,1% afirmaram desconhecer e somente 18,2% declararam conhecimento. 50% declararam já ter lido quadrinhos na internet, o que pode ser entendido como: os indivíduos não conhecem os termos para quadrinhos digitais, mas sabem que existem quadrinhos na internet.

Importante registrar, também, a vivência desses sujeitos com a leitura de quadrinhos em sala de aula, haja vista que 68,2% sinalizaram que a professora de Inglês costuma, de alguma forma, apresentar pequenos textos ou tirinhas em inglês para eles lerem durante atividades aplicadas nas aulas.

Gráfico 4 – Pergunta-se sobre a leitura de histórias em quadrinhos na aula de língua inglesa

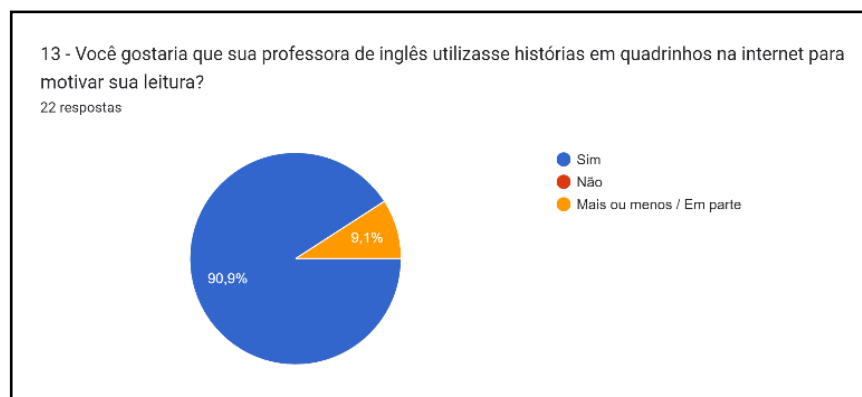


Disponível em:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pGmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link. Acesso em: 31 jul. 2022.

E, por fim, 90,9% desses indivíduos sinalizaram que gostariam de que a professora de Inglês utilizasse histórias em quadrinhos na internet para motivar a leitura em inglês.

Gráfico 5 – Pergunta se os partícipes gostariam que a professora de inglês utilizasse quadrinhos na internet para motivação da leitura



Disponível em:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLVXRQP6RIKbPkM1LHB3pGmPGQCQMPknHLZj6ceXp2B3btmg/viewform?usp=sf_link. Acesso em: 31 jul. 2022.

As informações preliminares obtidas através do questionário *Google Forms* aplicado na primeira etapa fortaleceu a relevância da pesquisa no lócus e apresentou subsídios importantes para se modularem os passos que foram trilhados na segunda etapa da pesquisa. Os conhecimentos prévios dos partícipes sobre o gênero quadrinhos observados nos encontros, contribuíram para se ter uma compreensão mais ampla da pertinência da proposta, na medida

em que os saberes dos indivíduos foram considerados como ponto motivador para promoção do entusiasmo e interesse pelas intervenções implementadas no segundo momento da pesquisa.

Certamente, o primeiro contato foi de suma relevância para se ter uma prévia das reais possibilidades de promover a intermediação da leitura em língua inglesa através de HQtrônicas, haja vista que houve uma significativa receptividade dos partícipes em relação à leitura em quadrinhos. Por isso, a intenção maior da primeira intermediação foi aproximar os partícipes, de forma natural e interativa, da proposição da pesquisa. Percebeu-se, então, que todo percurso trilhado no primeiro momento foi profícuo para desenhar os passos da segunda etapa da pesquisa, considerando as reais possibilidades do estudo proposto com os sujeitos participantes.

6.2 HQTROLETRAR: PRATICANDO LEITURAS COM HQTRÔNICAS NA AULA DE LÍNGUA INGLESA

O neologismo HQtroletrar foi criado em especial para evidenciar a descrição da modelagem utilizada para a aplicação da metodologia que buscou envolver os alunos com a leitura em língua inglesa por meio das HQtrônicas modeladas para a prática proposta. HQtroletrar, então, é o exercício que decodifica todo o processo de leitura aplicado nos meses de outubro e novembro do ano 2022, período em que foram aplicadas as oficinas que caracterizam a segunda etapa desta pesquisa. Dessa maneira, o desenvolvimento desta metodologia conta com a experimentação de atividades de leitura mediadas por meio de quadrinhos na sua forma eletrônica, em especial aqueles em que apresentassem elementos que caracterizam HQtrônicas, ou seja, quadrinhos que agregam elementos hipermídias.

Nessa etapa, os partícipes foram orientados à utilização das estratégias de leitura, para que pudessem interagir com os textos mediados nos quadrinhos estudados. A leitura foi mediada valendo-se das práticas de estratégias de leitura, a saber: reconhecimento de palavras cognatas e falsos cognatos, pesquisa de palavras desconhecidas, práticas de *skimming* (quando lemos o temos rapidamente para buscar a ideia central), *scanning* (fazemos uma leitura rápida na busca de uma informação específica), leitura extensiva (utilizamos esse recurso quando fazemos leituras longas para um entendimento mais global do texto) e intensiva (leitura que envolve precisão, por meio dela buscam-se detalhes mais aprofundados no texto) (MUNHOZ, 2001). Por esse percurso, habilidades como reconhecimento de indicadores de discurso, dedução, interpretação, entendimento de informações explícitas e implícitas foram potencializadas nos exercícios praticados pelos alunos.

Essas técnicas são aplicáveis no modelo de inglês instrumental “[...] que privilegia a compreensão em leitura, atendendo a um objetivo que muitas pessoas buscam e conseguem atingir em tempo relativamente curto” (PROPOSTA CURRICULAR DE SC, 1998, p. 98). Portanto, o caminho traçado atende ao que diz a BNCC sobre o exercício da leitura em língua inglesa.

As práticas de leitura em inglês promovem, por exemplo, o desenvolvimento de estratégias de reconhecimento textual (o uso de pistas verbais e não verbais para formulação de hipóteses e inferências) e de investigação sobre as formas pelas quais os contextos de produção favorecem processos de significação e reflexão crítica/problematização dos temas tratados. (BRASIL, 2017, p. 244-245)

Salienta-se que, por ser uma pesquisa aplicada com alunos do 6º ano, foi preciso selecionar com cautela os conteúdos veiculados nos quadrinhos alocados nos sites e repositórios, assim como nos construídos para as oficinas. Houve uma atenção cuidadosa em relação ao teor da mensagem passada nos textos e ainda em relação ao nível de construção linguística vocabular apresentada. Os alunos estão no início do Ensino Fundamental II, por isso foi prudente trabalhar com proposições de textos que não ultrapassem o nível básico/intermediário na aplicabilidade de leitura no idioma, embora em alguns momentos foi necessário lidar também com a leitura em construções linguísticas mais elaboradas.

Para adentrar nesse universo da leitura dos quadrinhos no mundo digital, foram articuladas conversas com pessoas que desenvolviam prática da leitura em *comic on-line*. Nesse caminho, a pesquisadora encontrou Samir Razoni, um jovem que trabalha na Instituição EMITec (local de trabalho da pesquisadora) e habitualmente se debruça na leitura de quadrinhos na modelagem digital. Por meio de conversas informais sobre o gosto de leitura de quadrinhos, Samir Razoni apresentou para a pesquisadora alguns sites de *Webcomic* em português e inglês, nos quais comecei a fazer leituras para saber como manusear as páginas digitais com quadrinhos. Nesse item, a pesquisadora contou com a colaboração do jovem, pois não tinha a vivência com quadrinhos nas páginas digitais. Pode-se enfatizar que esse rapaz ajudou a pesquisadora no entretenimento com o mundo dos quadrinhos digitais.

As informações sobre HQtrônicas foram também aprofundadas recorrendo-se aos pesquisadores que fazem parte do grupo de pesquisa Lucie e Pop Cult na Uneb, do qual também

faço parte. Nesse grupo, a pesquisadora contou com a ajuda do professor Danilo Dias³⁶, Mestre em Gestão e Tecnologias aplicadas a Educação pelo Gestec/Uneb, através do qual houve o conhecimento de que poderia usar o recurso *PowerPoint* para construção de HQtrônicas, uma vez que é possível utilizar recursos hipermídias nessa ferramenta. A ideia do uso do *PowerPoint* para construção das HQtrônicas que seriam utilizadas nas oficinas de leituras com HQtrônicas, apresentou-se como uma oportunidade salutar, visto que as construções de HQtrônicas mais elaboradas “exigem conhecimentos especializados em uso de software (e eventualmente programação), bem como máquinas adequadas ao seu desenvolvimento – dispositivos estes que, muitas vezes, não estão em posse do autor” (JUNIOR, 2016, p. 632). Por isso, a proposição sinalizada pelo professor foi de grande relevância para que se pudessem modelar os quadrinhos sem ter que arcar com altos custos para aplicabilidade do que se tencionava averiguar. Em um encontro virtual realizado via *Google Meet*, o professor proporcionou para a pesquisadora uma oficina, em que foi possível entender como seria promissora a ideia do trabalho com *PowerPoint*. Para tanto, o professor apresentou os recursos utilizados em algumas HQtrônicas de sua própria autoria. Ainda compartilhou uma lista com alguns sites de HQtrônicas, pelos quais foram feitas pesquisas para aprofundar os conhecimentos em relação às modelagens de quadrinhos eletrônicos. A HQtrônica Diário de Virgínia (*Virginia's Diary*), uma das atividades nas oficinas, foi contemplada na pesquisa em um desses sites.

É evidente que a informações agregadas nas interações feitas com pessoas que já tinham vivências com quadrinhos eletrônicos, foi de suma importância para avançar no planejamento e aplicação das oficinas de leitura com os quadrinhos eletrônicos, sobretudo porque todos os conhecimentos apurados antes da aplicação das oficinas trouxeram maior segurança para intermediar o trabalho junto aos partícipes.

O caminho encontrado para experimentar as potencialidades de HQtrônicas para fomentar o interesse pela leitura em LI foi desenhado e trilhado considerando em muito todas as vivências construídas junto aos partícipes que compõem essa história. Assim, essa produção foi composta por sete momentos intitulados de oficinas, descritas nesse texto como cenas, por meio das quais buscamos aplicar as propostas didáticas³⁷ planejadas junto com a professora da

36 Professor Danilo Sérgio Campos Dias é Professor Diretor de Arte, Animador 2D, Artista Conceitual, *Game Design* de videogames e jogos analógicos. Professor de Arte e Design Gráfico, Monitor dos cursos de técnicas para produção de Arte Sequencial e Arte e Design Gráfico para Games. Editor, Produtor, Designer Gráfico, Escritor, Ilustrador, Roteirista, Arte Finalista e Colorista de Arte Sequencial (Quadrinhos e Fotoficção) e de literatura ilustrada infantojuvenil para plataformas midiáticas digitais e impressas.

37 Os planejamentos das sequências didáticas trabalhadas encontram-se no item apêndice.

turma. Sendo assim, as atividades desenhadas foram articuladas com os possíveis objetos dos conhecimentos do componente curricular Língua Inglesa presentes no planejamento de curso da escola.

Mediante as considerações elencadas, descrevemos o percurso de cada oficina proposta para a aplicabilidade da metodologia. Reforçamos a informação de que o lócus da pesquisa não disponibilizava laboratório para utilização de recursos digitais para uso de alunos e professores. Por isso, todo o desenho de execução idealizado para a aplicação da metodologia de estudo foi realizado na sala de aula, nos horários de aulas destinados ao componente curricular, embora em alguns momentos utilizamos aulas extras para garantir a aplicação da metodologia para sua extensão e eficácia.

6.2.1 Cena 1 – Oficina linguagem e estrutura de HQs

Para mediar a primeira oficina, convidamos a Professora Jucy Lobo³⁸ para que os discentes entendessem a importância dos conhecimentos relacionados a linguagem e estruturação do gênero quadrinhos.

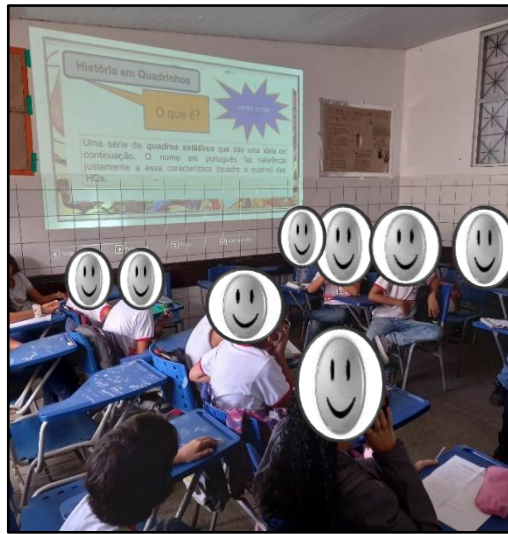
Figura 18 – Professora de Arte Jucy Lobo ministrando oficina linguagens e elementos dos quadrinhos



Fonte: autoria própria.

³⁸ Professora Jucy Lobo é especialista em Formação Continuada em Mídias na Educação – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, licenciada em Desenho e Plástica – Universidade Federal do Estado da Bahia. Design de Interiores-EBADE. Professora na Secretária de Educação do Estado da Bahia no Centro de Referência do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica/Secretária de Educação do Estado da Bahia, onde trabalha como docente do componente curricular Artes.

Figura 19 – Partícipes assistindo exposição oficina linguagens e elementos dos quadrinhos



Fonte: autoria própria.

A oficina foi modelada em dois momentos. No primeiro encontro, a professora apresentou toda a estrutura que compõe o gênero quadrinhos, trazendo esclarecimentos sobre o que são as histórias em quadrinhos, suas modalidades, sua estrutura, os elementos básicos (balões, página, figuras, sarjeta, narrativa, requadros, onomatopeias) e os gêneros narrativos que compõem essas histórias (ação, drama, terror, humor, investigação e suspense, fantasia, realismo, narrativas históricas). O segundo encontro foi dedicado à mediação dos conhecimentos relacionados às HQs no universo digital. A Professora ministrou a oficina utilizando a ferramenta *PowerPoint* e também o *datashow*.

Aproveitamos o momento para apresentar aos discentes um quadro com a descrição das onomatopeias tanto em português como em inglês, para que os alunos reconhecessem a relação de cada som com a ação proposta em língua inglesa.

Figura 20 – Slides quadro com a descrição das onomatopeias tanto em português como em inglês

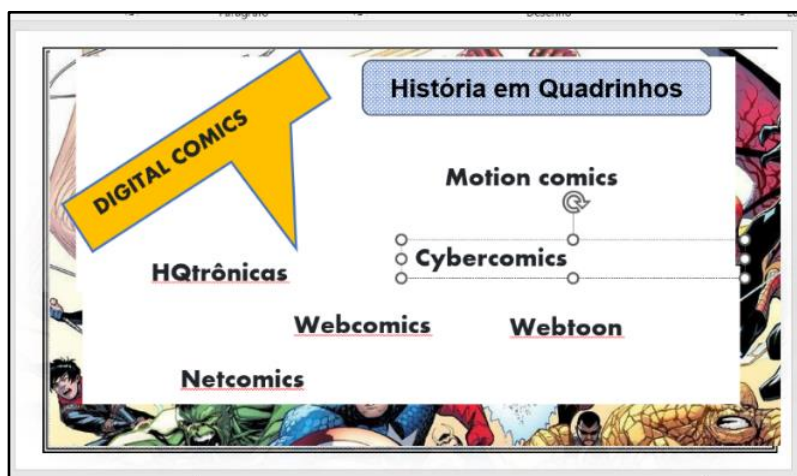
História em Quadrinhos		Onomatopoeias Sounds in English:	
Português	Inglês	Chamar alguém - Ei!	Hey!
Admiração - Uau	Wow!	Cansaço - Ufa	Gasp!
Ruído do relógio - Tic Tac	Tick Tock	Dor - Ai!	Ouch!
Batida da porta - Toc Toc	Knock Knock	Espirro - Atchim	Achoof!
Batida - Pow	Crash!	Investigação - An?	Huh?
Buzina - Bi Bi!	Beep! Beep!	Nojo - Eca	Yuck!
Campainha - Din-Don	Ding Dong	Latido de cachorro - Au! Au!	Woof! Woof!
Carro passando - Vruuum!	Vroooooom!	Mastigar algo crocante - Crac!	Crunch!

Fonte: autoria própria.

As onomatopeias são entendidas como “a visualização de sons paralinguísticos e ambientais que, assim como os efeitos sonoros do cinema, são indispensáveis para a elaboração da sua mensagem” (MEIRELES, 2007, p. 158). Esse recurso nas HQs merece uma atenção especial por trazer dinamicidade ao texto, pois expressam voz e movimentos de imagens, ajudando assim na compreensão de uma narrativa. Dessa forma, os alunos fizeram uma reflexão dos sentidos promovidos por esses sons, compreendendo que a sonoridade das onomatopeias em inglês difere das de português e implementaram o vocabulário reconhecendo esses sons como um recurso linguístico importante para a ambientação com a história. Esse exercício conduziu os discentes ao reconhecimento da representação das onomatopeias em língua inglesa em uma esfera comunicativa e discursiva. Logo, os indivíduos construíram compreensão e entendimento da escrita representativa desses sons em um contexto narrativo.

Após a exposição de todo o contexto teórico que envolve o gênero histórias em quadrinhos, foram introduzidas algumas informações sobre a era dos quadrinhos digitais e, em tempo, foram sinalizados nomes dados aos quadrinhos nas suas versões digitais.

Figura 21 – Slides apresentando nomes quadrinhos na era digital



Fonte: autoria própria.

É preciso mencionar que uma das atribuições desta pesquisa foi sistematizar de forma esclarecedora quais as caracterizações do que se denomina HQtrônicas (quadrinhos eletrônicos), para deixar evidente que nem todo quadrinho digital é concebido como HQtrônica.

E nesse sentido houve, de fato, uma preocupação contundente na pesquisa para esclarecer aos partícipes as caracterizações que diferenciam, em especial, uma *Webcomic* de uma HQtrônica, para que houvesse uma maior compreensão dos contextos utilizadas nas oficinas propostas. Dessa forma, foi preponderante entender, junto com os partícipes, que os elementos hipermídias agregados nas HQtrônicas trazem o diferencial em relação aos quadrinhos digitais que não agregam esses recursos. Essas considerações foram intensificadas e fortalecidas pela professora palestrante nessa primeira oficina.

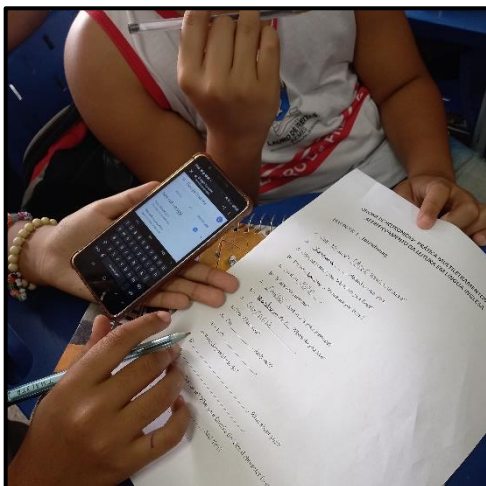
O segundo momento da oficina foi destinado para a apresentação da estrutura e construção de HQs utilizando o aplicativo Comica³⁹, um aplicativo grátis para Android, que transforma foto em caricatura *comic* (estilo desenhos animados, histórias em quadrinhos e memes). Nesse aplicativo, o usuário pode inserir balões de quadrinhos e adesivos para que a arte fique bem autoral e criativa. Ainda conta com diversos filtros para promover transformações (coloridas ou em preto e branco). É possível publicar as edições feitas em redes sociais digitais, como Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, facilitando assim o compartilhamento. Portanto, é um aplicativo interativo, dinâmico e de fácil manuseio. Importante esclarecer que não é uma ferramenta viável para inserção de recursos hipermídias, no entanto, considerando as caracterizações e praticidade do aplicativo Comica, optou-se por experimentá-lo na primeira oficina como um recurso motivador para que os partícipes adentrassem no contexto digital. Sendo assim, foi pedido, no encontro anterior, que os partícipes baixassem o aplicativo em seus dispositivos a fim de garantir a realização da produção com eficiência e êxito.

Foi proposta, primeiramente, a atividade de leitura com diálogos em inglês impressos no papel ofício, quando os alunos foram convidados a revisar expressões que são utilizadas em apresentações pessoais, o que denominamos em inglês de *Introducing people*⁴⁰.

Figura 22 – Alunos desenvolvendo atividade com frases *Introducing people*.

39 Pode-se baixar o aplicativo *cômica* por meio da *play store* no dispositivo celular ou baixar no PC. Disponível em: <https://baixarparapc.com/app/gr.gamebrain.comica.html>. Acesso em: 22 ago. 2022.

40 A atividades denominadas *Introducing people* (apresentação) são aquelas em que os alunos usam expressões para apresentar-se em inglês.



Fonte: autoria própria.

Entendemos que, antes de adentrarem na construção dos quadrinhos no aplicativo Comica, seria necessário o aluno revisar expressões simples e básicas de apresentação, para que pudessem estar melhor preparados no momento da criação dos pequenos diálogos no aplicativo. A aplicação da atividade com diálogos de apresentações dá-se pela necessidade de orientar o aluno para que saiba se apresentar em algum lugar de modo efetivo em língua inglesa, falar de si mesmo, seja numa sala de aula, em uma entrevista, ou em uma conversa informal com estrangeiros.

Sendo assim, o propósito com essa ação foi introduzir o vocabulário sobre saudações e apresentações, como também proporcionar para o alunado a vivência de construções didáticas por situações de interação. A metodologia aplicada nessa proposta de construção foi a leitura dos diálogos, com a identificação das expressões relacionadas à apresentação em língua inglesa. Os recursos utilizados nessa mediação foram diálogos em papel impresso, celular, os espaços da escola utilizados como cenário das fotografias, celulares, tablets e *datashow*.

Foram utilizados cinco modelos de diálogos diferentes impressos⁴¹, os quais foram distribuídos para que os alunos praticassem a leitura em duplas, a fim de que reconhecessem as expressões de saudações e apresentações em inglês, e aplicassem corretamente no momento da construção dos quadrinhos no Comica. Nesses diálogos, revisamos expressões como *Good morning! My name's..., Pleased to meet you, Where are you from?, How are you doing? I'm*

41 As amostras dos diálogos impressos encontram-se nos apêndices.

fine, thanks. How about you?, Great to see you again, entre outras. Ao lerem os diálogos em duplas, os alunos foram instigados ao reconhecimento das expressões de apresentações em inglês (*introducing people*), pois eles, de acordo com a professora da turma, já tinham estudado esse objeto do conhecimento durante a Unidade I do ano letivo. Dando seguimento, os alunos foram orientados para a criação de uma arte usando fotos que eles registraram explorando o espaço da escola e, em seguida, utilizando os *layouts* já disponíveis no aplicativo *cômica*; em duplas ou trios, criaram seus próprios quadrinhos. Destaca-se que os estudantes se mostraram criativos e empenhados na produção dos quadrinhos no aplicativo *Comica* e complementaram suas produções com falas escritas nos balões embasadas nos diálogos apresentados no primeiro momento da oficina. Os quadrinhos⁴² criados pelos partícipes foram compartilhados no grupo WhatsApp da turma e também compartilhados no *datashow* para uma apreciação coletiva na sala.

Figura 23 – Produção dos partícipes no aplicativo *Comica*



Fonte: autoria própria.

42 Outras produções dos partícipes encontram-se nos registros armazenados no *Padlet* criado pela pesquisadora.

Essa foi a primeira atividade em que incentivamos os alunos a um processo criativo com quadrinhos digitais, momento descrito como lúdico, de construção colaborativa e, conseqüentemente, interativa. Pontuamos que a construção proposta por meio de uma ação colaborativa fomentou a construção coletiva da aprendizagem, e isso comunga com os pressupostos apregoados por Vygotsky, quando afirma que “o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer” (1991, p. 61). Nessa vertente, a aprendizagem se complementa por meio da interação entre os aprendizes no exercício da teoria ZDP⁴³, teoria desenvolvida por Vygotsky alicerçada no seguinte pressuposto:

[...] a distância entre o nível do desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1994, p. 112)

A descrição de uma aprendizagem efetiva através deste conceito torna-se promissora para descrever a observação feita do envolvimento dos partícipes no momento da construção da atividade, quando aponta para a capacidade que os indivíduos têm de construir conhecimentos quando estão em interação, em um processo de colaboração uns com outros pares em um mesmo ambiente. Lopes (1996a) colabora com esse contexto, quando evidencia que a ZDP é o “resultado de processos interacionais entre o aprendiz e interlocutores mais competentes”. Sendo assim, a mediação se dá no processo de orientação por parte de indivíduos “mais capazes” (VYGOTSKY, 1994).

Este é um contexto que valida o processo de construção vivenciado pelos partícipes desta pesquisa, no qual a interação foi o ponto crucial para que houvesse a aprendizagem mediada por meio da troca de conhecimentos, momento em que os indivíduos fortaleceram ideias, construíram seus conceitos e apontaram descobertas juntos uns com os outros.

43 Zona de Desenvolvimento Proximal.

6.2.2 Cena 2 – Oficina leitura em *Webcomic: Webtoon Supersonic Girl*

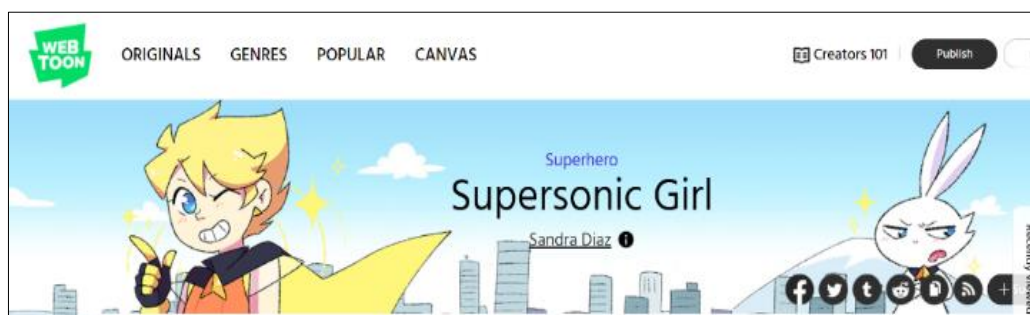
A segunda oficina foi destinada ao conhecimento de sites que apresentam *Webcomics*. A intenção inicial nessa oficina foi investigar quais conhecimentos os alunos já tinham sobre sites ou repositórios com quadrinhos na internet, conduzindo-os à prática da leitura de quadrinhos em inglês na tela do computador. Em primeiro lugar, elucidamos para os alunos que a publicação e divulgação de *Webcomics* em sites trouxeram oportunidades de acesso aos leitores que se interessam por leituras em quadrinhos digitais. Ao arguirmos os alunos sobre o conhecimento de *Webcomics* em inglês, alguns informaram que já tinham visitado, e outros declararam que nunca tinham visitado. Boa parte dos alunos relatou ter conhecimentos de sites *Webcomics* que retratam as histórias em quadrinhos dos super-heróis Batman e Spider-Man (Homem Aranha). Não só falaram do conhecimento de *Webcomics* em sites com esses super-heróis, como também disseram já ter tido acesso a quadrinhos visualizados no Youtube. Entendemos, nesse contexto, que os alunos tiveram, então, acesso à *Motion Comic* presentes nessa plataforma. Contudo, desconheciam o nome e o significado dessa modalidade.

Após o processo de investigação dos conhecimentos prévios dos partícipes, trouxemos proposta da leitura da *Webcomic* denominada *Supersonic Girl* (Garota Supersônica), disponibilizada na Plataforma *Webtoon*⁴⁴. A justaposição dos vocábulos ingleses Web e cartoon dão origem ao nome dessa subcategoria de *Webcomics*, caracterizada como história em quadrinho digital de origem sul-coreano, que são publicadas em navegador ou aplicativos celulares. Em outras palavras, são quadrinhos criados exclusivamente para a internet. Os desenhos apresentados em *Webtoons* são bem coloridos, e a narrativa é desenvolvida em sentido vertical para atender a estrutura de leitura com a ação de rolagem infinita. A série foi escolhida por trazer uma modelagem de narrativa e personagens diferentes das tradicionais narrativas reconhecidas pelos nossos aprendizes, pois uma boa parte, ao falar de *Webcomics*, sinaliza em maior número as histórias das personagens DC comics ou Marvel. Nesse sentido, apesar de mantermos uma versão com super-heróis (nesse caso uma super-heroína), propusemos a apresentação de uma personagem não conhecida pelos discentes.

44 “Em suma, Webtoons são histórias em quadrinhos digitais, publicadas com regularidade semanal, em plataformas online de leitura. Estão no mercado há mais de uma década e ganharam fama a partir dos serviços oferecidos pelas plataformas coreanas *Daum*, desde 2003 e posteriormente *Naver*, em 2004”. Disponível em: <https://proceedings.science/avia/avia-semana-design/trabalhos/webtoons-arte-sequencial-voltada-para-a-midia-digital>. Acesso em: 12 mar. 2023.

Supersonic Girl é uma série composta por 74 episódios, que está disponível no link https://webtoon.fandom.com/wiki/Supersonic_Girl.

Figura 24 – Página do site da *Webcomic Supersonic Girl*



Disponível em: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/list?title_no=633&page=1. Acesso em: 17 nov. 2022.

Apresentamos para os alunos a estrutura da série, quando puderam conhecer a sinopse, a descrição da personagem principal, o número de episódios, o quadro informativo sobre a produção e a autora, Sandra Diaz. Optamos por apresentar essas informações do site em inglês para motivar a leitura dos alunos com o idioma. Mas também, para que as informações fossem asseguradas, em um segundo momento, trouxemo-las com a tradução em português.

A história se dá em torno de uma super heroína Sonia Rockwell, a *Supersonic Girl* (Garota Supersônica), uma adolescente de Radio City, que tem seu cotidiano descrito na maior parte do tempo na escola, enquanto em outros momentos de sua vida luta contra os super-vilões que atacam sua cidade. A história apresenta uma narrativa divertida, típica das *Webtoons*, com humor e uma linguagem bem próxima do público adolescente, junto com a ação dinâmica apresentada pela personagem no decorrer da história.

Cabe lembrar que nos encontros iniciais da primeira etapa dessa pesquisa, os participantes demonstraram interesse pelas leituras em HQs que apresentassem temas de personagens super-heróis, por isso pensamos ser pertinente a escolha dessa *Webcomic* que agrega a ação de uma super-heroína e apresenta, também, sua vivência dentro da escola em que estuda, o que se caracteriza como um ponto de proximidade com a realidade dos adolescentes estudantes.

Os recursos utilizados para a exploração do site e, obviamente, para leitura da *Webcomic*, foram os celulares dos alunos, assim como os *notebooks* das professoras e o

datashow. Foi disponibilizado, então, no grupo Whatsapp dos alunos, o *link* do episódio 74⁴⁵, para que os partícipes pudessem conhecer a estrutura proposta e ver como a história estava estruturada. A leitura é feita pelo movimento de rolagem infinita, ação típica de quadrinhos *on-line*, com balões bem modelados, muitas onomatopeias e outras personagens que compõem a história. Os recursos gráficos e o colorido intenso das imagens chamam muito a atenção e ajudam o leitor a construir o sentido da narrativa.

Com essa *Webtoon*, organizamos a proposta de uma leitura coletiva e livre, momento em que os alunos exploraram as construções gráficas, identificando diálogos, pensamentos, gritos, narrações, sons, onomatopeias, entre outros elementos. Apesar de apresentar uma narrativa extensa, existem diversas falas curtas, nas quais se encontram objetos de conhecimento já estudados pelos alunos, como construções com verbo *to be*, pronomes pessoais, demonstrativos e elementos linguísticos articulatórios que ajudam o leitor a entender a sequência das ações ocorridas no texto, como *then, after that, and, but* e outros.

Paiva (2005) esclarece que o exercício da leitura se dá pela construção de significados, perpassa pela habilidade de interpretar as informações que se encontram seja no impresso ou na tela (processo *bottom-up*⁴⁶, de cima para baixo), e agrega o conhecimento prévio do leitor, o qual o aciona para ter uma melhor compreensão textual (processo *top-down*, de baixo para cima⁴⁷). Esses processos se dão paralelamente e contribuem para que os indivíduos adentrem em uma proposição de leitura, fazendo inferências que os encaminham para o entendimento de um contexto proposto. Dessa maneira, a atividade foi direcionada por meio das estratégias de leitura *Skimming* (busca do entendimento geral do texto), *Scanning* (procurar de uma informação específica no texto), *Prediction* (deduzir e prever o conteúdo abordado no texto por

45 Link episódio 74 *Supersonic Girl*: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/ep-72-bonus-22/viewer?title_no=633&episode_no=74.

46 Bottom up e Top down representam modelos utilizados para explicar como se dão os processos de leitura.

“Os processos ascendentes, ou bottom-up, determinam a leitura como um ato de decodificação, pois decodificam unidades linguísticas individuais (por exemplo, fonemas, grafemas, palavras, frases) e constrói significado textual das pequenas unidades para as maiores (das partes para o todo)” (PINTO, 2008, p. 6). A autora fundamenta suas afirmativas em Gough (1985).

47 “O modelo top-down (ou descendente), centrado no leitor, inclui pensamento e significado logo nos primeiros estágios da leitura, e a sequência do processo se dá de predições sobre o significado para atenção de pequenas unidades progressivamente” (PINTO, 2008, p. 6). Já sobre o processo top-down, a autora fundamenta-se em Davies (1995).

A mediação desses dois processos resulta em uma construção interativa de leitura; por conta disso, nas aplicações das oficinas de leitura, conduzimos os partícipes com estratégias que contemplam as duas perspectivas conjuntamente, para melhor interação na compreensão textual.

meio de título, marcas tipográficas, gravuras, outros) e reconhecimento de palavras cognatas (palavras escritas em idioma que são parecidas, semelhantes ou iguais em outro idioma e têm o mesmo sentido nos dois) e falsos cognatos (palavras parecidas em idiomas diferentes que parecem ter o mesmo sentido nos dois, mas não têm).

Por esse caminho, os alunos foram orientados a sentarem em duplas ou trios e desafiados a fazer a leitura rápida da *Webcomic*, explorando os aspectos visuais para identificação do cenário, espaço, personagens, percepção do formato das cenas, buscando desvelar a ideia central, descobrir qual o possível enredo da história, como também fazer o reconhecimento de palavras cognatas. A intenção da prática da leitura proposta nesse exercício contemplou também o reconhecimento de frases construídas com o verbo *be* na narrativa, pois esse objeto do conhecimento foi um dos assuntos mais estudados pelos alunos na primeira unidade, constituindo assim elemento linguístico do repertório dos alunos, e por isso houve reconhecimento dessa construção verbal no momento em que os alunos fizeram a leitura. As figuras apresentam falas com verbo *be*.

Figura 25 – Trecho diálogo da *Webtoon Supersonic Girl* com verbo *be*



Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/ep-72-bonus-22/viewer?title_no=633&episode_no=74. Acesso em: 20 nov. 2022.

Figura 26 – Trecho diálogo da *Webtoon Supersonic Girl* com verbo *be*



Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/ep-72-bonus-22/viewer?title_no=633&episode_no=74. Acesso em: 20 nov. 2022.

Por esse viés, de forma livre, os alunos compartilharam seus conhecimentos identificando não só as palavras cognatas e construções com verbo *be*, como também decodificaram os sentidos propostos pelas onomatopeias escritas em inglês presentes na história.

Figura 27 – Amostra da onomatopeia *KA-POW* na *Webtoon Supersonic Girl*



Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/ep-72-bonus-22/viewer?title_no=633&episode_no=74. Acesso em: 20 nov. 2022.

Figura 28 – Amostra da onomatopeia *PAF* na *Webtoon Supersonic Girl*



Fonte: https://www.webtoons.com/en/super-hero/supersonic-girl/ep-72-bonus-22/viewer?title_no=633&episode_no=74. Acesso em: 20 nov. 2022.

Além disso, os alunos sinalizaram as palavras que mais chamaram atenção na leitura, momento em que foi possível perceber o quanto o vocabulário de conhecimento prévio dos alunos contribuíram para que avançassem no entendimento do contexto apresentado. A atividade também trouxe demonstrações de que os alunos ampliaram vocabulário, quando fizeram sinalizações de diversas palavras que não conheciam. Para entender melhor o contexto, sinalizamos que seria possível fazer pesquisas no google tradutor por meio dos celulares, somente de algumas poucas palavras muito difíceis de compreender.

Nessa abordagem coletiva, uma pequena parte dos partícipes apresentou maior conhecimento sobre as construções das frases em inglês e, nesse processo de leitura, compartilharam conhecimentos com outros partícipes que apresentaram maiores dificuldades, contribuindo para que aqueles tinham menos entendimento pudessem acompanhar também todo o processo propagado na leitura sugerida. Nesse sentido, elevou-se a percepção de que os alunos buscam a participação mais efetiva nesse desenho colaborativo, um ler junto ao outro na perspectiva de compartilhar o que sabe, ajudando-o no aprendizado.

Fomentar a leitura fluida coletiva foi intencional para que se pudesse perceber como os alunos se portariam em meio à construção do entendimento das informações contidas no texto da história proposta, por meio de interação e colaboração, entendendo que, a partir do diálogo

com o outro, um contexto em língua inglesa pode ser melhor entendido e decodificado dentro da sala de aula.

6.2.3 Cena 3 – Oficina leitura na *Webcomic Virginia's Diary* (Diário de Virgínia)

A partir da terceira oficina, as aplicações foram direcionadas ao conhecimento de sites e repositórios de HQtrônicas. Logo, o objetivo da proposição fora a exploração dos quadrinhos no universo digital com a interação e a dinamicidade hipertextual. Foi o momento destinado para conduzir os alunos à descoberta de como os quadrinhos eletrônicos estão disponibilizados na internet e também perceber a estruturação destes no ciberespaço. Introduzimos a oficina trazendo uma apresentação dos elementos hipermediáticos que dinamizam a leitura em quadrinhos digitais. Propusemos, então, uma pesquisa no site <http://quadrinhosinfinitos.com.br>, onde estão alocados diversos quadrinhos em tela infinita. Nesse site, direcionamos os alunos à leitura de uma HQtrônica denominada *Diário de Virgínia*, criação da quadrinista brasileira Cátia Alves, entre os anos de 2010 e 2016, caracterizada como uma HQ autobiográfica, pois traz uma construção de histórias voltadas para à própria vida da autora. O trabalho da referida autora explora elementos hipertextuais numa fruição de narrativas gráficas, que apresenta texto verbal e imagético em dinamicidade bastante criativa na abordagem de tela infinita, o que se tornou um atrativo instigante para que os alunos conhecessem a estrutura HQtrônica. Além do mais, é possível ver em alguns episódios dessa HQtrônica a veiculação de pequenos vídeos, músicas (trilha sonora), *gifs* e outros elementos hipermediáticos.

A obra se encontra no link <http://www.odiariodevirginia.com/>, com o subtítulo “Uma HQtrônica fabulosa”, e se estrutura em 27 capítulos e um epílogo. Apesar de os quadrinhos serem criados em português, os 10 primeiros estão disponibilizados no site na versão em inglês, e por esse motivo vimos na obra uma excelente oportunidade de promover a exploração de leitura no idioma pleiteado nesta pesquisa. Cabe reforçar que a meta com essa atividade foi visitar o site e explorar a leitura pela dinamicidade proposta na tela infinita. Dessa forma, foi sugerida a visualização geral do capítulo 4, cujo nome da história é *Restart*⁴⁸ (Recomeço) momento em que orientamos os partícipes para a percepção das imagens, das cores, como a

48 Acesse o *QR Code* para ver a HQtrônica completa.

história estava alocada no site, como a escrita e imagens se apresentavam para a condução da leitura.

Figura 29 – Print introdução da história *Restart* (Recomeço), da HQtrônica *Diário de Virgínia*



Fonte: <http://www.odiaridevirginia.com/ing/chap4.html>. Acesso em :12 nov. 2022.

Para ver a história completa, acesse o *QR Code*:



A utilização da barra de rolagem permitiu que os alunos navegassem por toda a história, sendo levados a diversas direções, onde os mesmos perceberam como a história fora construída por uma modelagem muito diferente do que se costuma ter na leitura do quadrinho impresso no papel. A leitura foi realizada nos dispositivos de alguns discentes e também por meio da projeção da obra no *datashow*, para que todos participassem dessa proposição de exercício de leitura na modelagem digital.

Para percorrer a história, os leitores tiveram que mover o cursor em diversas direções utilizando tanto a barra de rolagem horizontal como vertical. Nesse movimento, os partícipes experimentaram a leitura de uma narrativa modelada, na sua configuração inicial, com o

desenho de um carrinho trilhando a estrada de uma montanha russa, explorando assim a dinamicidade e potencialidades da terra infinita vinculada no ciberespaço. Dessa forma, os partícipes interagiram com a HQtrônica e, através da percepção da construção imagética configurada, foram orientados a tecerem significados em relação à narrativa. Em um segundo momento, foi pedido que observassem cuidadosamente a narrativa escrita.

A narrativa é composta por duas personagens, Virgínia (personificação da autora desta HQtrônica) e Mike, criatura com aspectos de personagem fantástico que a acompanha em todo o contexto da história, ora ouvindo o que a personagem fala, ora dialogando com ela, em especial nos quadrinhos que aparecem no final da narrativa. As falas da personagem principal, Virgínia, aparecem nas formas vertical e horizontal, acompanhando os movimentos realizados pelo carrinho, onde a personagem se encontra nos momentos iniciais da HQ. Essa apresentação, em primeira instância, trouxe estranhamento para os partícipes, já que esse modelo de leitura rompe com a forma tradicional do impresso e como costumam fazer leituras.

A atividade proposta com essa produção foi de uma leitura livre, individual, na qual os alunos foram instigados a observarem a estrutura da HQ, atentando para os momentos em que a personagem se movimenta e aparece caindo em um direcionamento vertical, aparecendo agora em quadrinhos com falas específicas das personagens em balões. Utilizamos essa amostra de narrativa por apresentar uma riqueza de detalhes em relação à dinâmica da tela infinita, representação gráfica com riqueza de detalhes e ainda desenhos e espaço bem coloridos. Todos esses elementos contribuíram para prender a atenção do leitor e motivar para que fizessem descobertas sobre o contexto da história. Pedimos que os partícipes atentassem para as falas mais curtas presentes na HQ, pois essas frases trazem construções linguísticas mais próximas do repertório vocabular deles, considerando a série que cursam. Desse modo, eis algumas das sinalizações feitas com conhecimento das traduções:

Quadro 2 – Exemplos de frases extraídas da HQtrônica *Restart do Diário de Virgínia*

<i>Can I cut?</i>	Posso cortar?
<i>What are you doing?</i>	O que você está fazendo?
<i>Not for me, no!</i>	Para mim não, não!
<i>I just ignore him</i>	Eu apenas o ignoro

<i>And move on</i>	E seguir em frente
<i>I don't know, ok?</i>	Eu não sei, ok?

Fonte: autoria própria.

A interação dos partícipes com leitura da HQtrônica *Diário de Virgínia* reverberou em algumas falas:

Aluno A: Para acompanhar precisa saber “mexer” a barra rolagem!

Aluno B: Que interessante essa forma de ler!

Aluno C: Isso é realmente quadrinhos? Muito diferente do que conheço!

Aluno D: As imagens ajudam a gente entender!

Aluno E: Ler a história em inglês é muito difícil!

Aluno F: Não é fácil ler nem em inglês nem em português.

Aluno G: Os movimentos presentes na história “é legal”, mas às vezes atrapalha. (informação verbal)

Apesar da boa interação dos alunos em sala para leitura e a motivação gerada pela observação dos recursos gráficos apresentadas nessa HQtrônica, os partícipes demonstraram muita dificuldade para desenvolver a leitura e acompanhar a extensão da história.

6.2.4 Cena 4 – Oficina o que é *Motion Comic*

O outro momento do que denominamos terceira oficina, destinou-se à pesquisa sobre o que é um *Motion Comic*. A intenção foi promover a observação estrutural e a leitura de um *Motion Comic*, que é caracterizado como “uma mídia híbrida, uma combinação de elementos provenientes tanto da animação quanto dos quadrinhos” (CAIRES; BARBOSA; LELIS, 2010, p. 46). Dessa forma, essa mídia HQ reúne, em sua construção, a hibridização das linguagens típicas dos quadrinhos, agregados aos recursos hipermidiáticos encontrados na internet. A internet é o principal caminho de veiculação dessa narrativa gráfica, que amplia as oportunidades de leitura; assim podem ser considerados como desenhos animados.

A *Motion Comic* escolhida foi o Homem Aranha, intitulado de *Spider-Man Blue Animated, Episode 01*. A história com o super-herói popular Spider-Man (Homem Aranha),

representado pelo personagem Peter Parker, mostrou-se como um atrativo plausível nessa proposta, por já ser conhecido nos filmes, no cinema, TV, como também em quadrinhos impressos e em diversos *games*. A versão baseada no terceiro filme do Homem Aranha está alocada no Plataforma *Youtube*⁴⁹, onde os indivíduos puderam acessar a produção de forma grátis e sem restrições. Para ver a *Motion Comic* na íntegra, acesse o *QR Code*:



A escolha se deu por entender que, de alguma forma, os discentes já tinham conhecimentos sobre as narrativas que envolvem as histórias do super-herói, a exemplo da sua aclamada paixão por Mary Gee e sua trajetória de luta contra o vilão The Green Goblin, presentes na contextualização das histórias com esse super-herói. Todos esses conhecimentos prévios podem ser usados para aguçar o entendimento de boa parte da *Motion Comic* utilizada.

A história envolve os telespectadores por conter animações, como movimentos das imagens, som, *voicecast*⁵⁰, trilha sonora, som de objetos, com efeitos visuais que corroboram para que a exposição da narrativa seja melhor compreendida pelo leitor. A proposição da leitura foi mediada de forma livre, ou seja, todos os alunos foram convidados à apreciação do vídeo, sendo orientados a observar a história, perceber o cenário, os personagens, as onomatopeias, identificar e elencar, quando possível, os vocábulos já conhecidos. A combinação das ações animadas dos personagens com a fala verbalizada e escrita na tela trouxe a composição visual que possibilitou o entretenimento dos discentes, os quais se empenharam para construir algum entendimento em relação à narrativa, tanto por meio da leitura imagética como pelo texto escrito.

Com o vídeo, a pesquisadora e professora da sala direcionaram os partícipes na mediação da leitura, fazendo perguntas para fomentar a curiosidade; e eles buscaram as

49 *Link* da *Motion Comic*: <https://www.youtube.com/watch?v=XAsXxFHpk-E&t=341s>. A produção tem a duração de 8:17 minutos. Se preferir, acesse o *QR Code* disponibilizado no corpo do texto.

50 Uma voz/dublagem utilizada em vídeos para apresentar a fala de um personagem ou fornecer informações ao público.

respostas. Assim, eis algumas perguntas que foram lançadas para que os partícipes registrassem nos cadernos: quais palavras apresentadas na Motion Comic já são conhecidas? Tente identificar pelo menos 10; quais expressões conseguem entender?; quais dicas linguísticas sequenciais que demarcam o desenvolvimento dos eventos na narrativa você conhece?; quais palavras cognatas pode reconhecer no vídeo?; que compreensões conseguiu estabelecer só lendo as imagens?; o que conseguiu compreender só lendo alguma passagem escrita na *Motion Comic*?. Abaixo alguns feedbacks orais que conseguimos resgatar dos partícipes no momento da observação do vídeo:

Quadro 3 – Exemplos de palavras em inglês sinalizadas pelos partícipes, *Motion Comic Spider-Man Blue Animated, Episode 01*

PALAVRAS	TRADUÇÃO
Spider-man	Homem Aranha
Happy	Feliz
Tonight	À noite
Face	Face
Never	Nunca
Time	Tempo
Drink	Beber
Friday	Sexta-feira
Doctors Motorcycle	Doutores em moto
Night	Noite
Bad	Mau
Good	Bom
Because	Porque

Fonte: autoria própria.

A *Motion Comic* apresenta um texto para leitura de indivíduos que já dominam nível intermediário de entendimento da língua inglesa. Contudo, enfatizamos que esse fato não se constituiu um empecilho para apresentarmos o gênero aos discentes, haja vista que o objetivo nessa mediação foi apresentar o quadrinho eletrônico numa modalidade que agrega muitos elementos da animação para apreciação deles. O outro motivo foi envolvê-los em um desafio com a língua inglesa, mesmo em um âmbito que ultrapassasse a possibilidade de compreensão global, partindo do princípio de que é viável entreter-se com o idioma, mesmo sem conhecer a maior parte das construções morfossintáticas mediadas.

Por esse percurso, os alunos demonstraram empolgação, participaram trazendo sinalizações em relação ao entendimento, envolveram-se com a leitura, identificaram vocabulário conhecido, fizeram inferências de alguns vocábulos e deram *feedback* coletivo do que compreenderam da exposição. Para complementar a atividade, os partícipes escolheram um colega para trocar informações que conseguiram entender na *Motion Comic*. Esse incentivo se deu para que relatassem a experiência construída com essa mediação de leitura. Por fim, promovemos uma discussão geral com os comentários sinalizados pelas professoras.

6.2.5 Cena 5 – Oficina de leitura da HQtônica *Planning an amazing activity* (Planejando uma atividade incrível)

A partir da quarta oficina, enveredamos pela proposição de criação de quadrinhos eletrônicos utilizando o *PowerPoint*, ferramenta da Microsoft idealizada na década de 90, criada com o objetivo de apresentar *slides*, possibilitando dinamismo e interação. A usabilidade, *layout* intuitivo, o dinamismo e a interação proposta pela ferramenta trouxeram aceitação favorável pelo público. As apresentações estão pautadas na qualidade das funcionalidades demonstradas nos recursos avançados presentes nessa ferramenta, que conta com a possibilidade de animar imagens, textos, elementos gráficos, sendo possível aplicar diversos efeitos em um só objeto que se deseje animar. Os elementos podem aparecer, desaparecer, mover, esmaecer, podem ser ocultados e revelados através dos comandos viabilizados na ferramenta. Ainda é possível inserir som, vídeo, áudio, recursos gráficos para quadrinhos como balões, *gif*, entre outros recursos. Dessa forma, a transição entre os *slides* agrega intensidade aos efeitos visuais que proporcionam animação dinâmica.

Por todas essas potencialidades, utilizamos o *PowerPoint* para gerar uma apresentação que despertasse o interesse dos discentes pela leitura na língua inglesa. A meta foi envolver o

aluno, da forma mais atraente possível, numa proposição de leitura com elementos que já fizessem parte do seu universo e da sua vivência, associada à exposição de texto com construções linguísticas da língua inglesa que já fizessem parte dos conhecimentos dos alunos.

A primeira produção apresentada por meio dessa ferramenta foi a HQtrônica denominada “*Planning an amazing activity*”. Construimos a proposta apresentando as professoras como personagens modeladas em Avatares⁵¹.

Figura 30 – Print slide HQtrônica *Planning an amazing activity*



Fonte: ilustração de Samir Razoni.

A proposição nessa HQ⁵² foi apresentar frases de *Introducing* em um diálogo construído pelas professoras, no qual simulam uma apresentação no espaço da escola.

Figura 31 – Print slide HQtrônica *Planning an amazing activity*: apresenta diálogo utilizando frases *Introducing people*

⁵¹ Para criação dos avatares utilizou-se o recurso *Cartoon Avatar Maker online*. E também o *Adobe* ilustrador.
Link: <https://avatoon.me/>.

⁵² Todas as HQs produzidas para mediação das oficinas podem ser vistas na trajetória da pesquisa armazenada no *Padlet* construído pela pesquisadora.



Fonte: ilustração de Samir Razoni.

Para a prática da leitura, a versão da primeira HQ foi disponibilizada no grupo WhatsApp da sala, e os partícipes se organizaram em duplas e trios, utilizando os seus dispositivos celulares. Compartilhamos a história no *datashow* e ainda disponibilizamos os *notebooks* da pesquisadora e da professora para alcançar os alunos que se encontravam sem celulares. A orientação da atividade foi direcionada pelas práticas das estratégias *Skimming* e *Scanning*, momento em que os alunos apreciaram cada *slide* para fazer reconhecimento do contexto e inferências sobre do que estava acontecendo na exposição da história reproduzida. Após a primeira leitura geral, os alunos deveriam trazer respostas para: quem eram as personagens?; onde estavam?; o que estavam fazendo?; sobre qual assunto as personagens estavam dialogando?; quais expressões relacionadas ao objeto do conhecimento *Introducing* reconheciam no texto? Os *feedbacks* sobre essas interrogações foram dados no coletivo, em voz alta, pelos alunos na sala.

A prática da leitura imagética ajudou os partícipes a entender o contexto apresentado na HQ. Nesse ponto, é preciso enfatizar que “o texto comum na mídia hoje é um texto multissemiótico ou multimodal: são usadas linguagens verbais, imagens, fotos e recursos gráficos em geral” (KLEIMAN, 2005, p. 48-49), os quais são marcos instigantes para que os indivíduos construam sentidos no processo do entendimento da leitura, de forma a compreender que não é só através da linguagem verbal que podem chegar ao conhecimento das informações encontradas em um texto. O exercício da leitura de imagens funciona como pistas que ajudam o aprendiz a perceber e descobrir informações que estão verbalizadas nas falas das personagens nas histórias apresentadas em inglês.

Observou-se que as imagens chamaram a atenção dos indivíduos, e estes se mostraram bastante interessados no que seria apresentado em cada *slide* utilizado para exposição da história, e o que viria escrito em cada balão representando as falas das personagens. As animações usadas e as transições movimentadas nos slides contribuíram para prender a atenção na proposição apresentada.

Outro ponto a considerar na mediação de leitura com HQs é a proposição do texto em diálogos. Holden chama atenção sobre isto: “por envolverem uma situação, personagens, relacionamentos e interação os diálogos são ideais para praticar o idioma em contexto de forma criativa” (HOLDEN, 2009, p. 149). Sendo assim, os alunos, ao lerem o diálogo, não só responderam as informações solicitadas, mas também perguntaram se poderiam fazer a leitura em voz alta, simulando a voz das personagens. Essa iniciativa traduz o engajamento dos partícipes quanto à atividade proposta na primeira proposição, com a HQ construída especificamente para envolvê-los na prática de leitura.

Dessa maneira, percebeu-se que houve uma maior predisposição dos partícipes para a leitura, por ser uma HQ que trouxe texto com construções linguísticas já existentes no repertório dos indivíduos.

6.2.6 Cena 6 – Oficina de leitura da HQtrônica “*Planning our Cosplay*” (Planejando nosso Cosplay)

Esta oficina foi destinada à leitura do quadrinho com o tema *Cosplay*, baile a fantasia com pessoas vestidas de personagens. Essa ação foi organizada pelos alunos da escola, juntamente com as orientações dadas pela professora da turma e pela pesquisadora, e aconteceu no mês de novembro no espaço escolar.

A ludicidade gerada por meio da organização do *Cosplay* adentra como uma estratégia pedagógica para fomentar uma maior aproximação dos partícipes com conhecimentos relacionados não só com personagens que fazem parte do universo dos quadrinhos, como também personagens de outros contextos que promovem entretenimento, como os de filmes e jogos digitais. A validação dessa ação se configurou em um momento de construção colaborativa, quando os alunos demonstraram esforço e prazer na articulação da atividade que se dividiu em dois momentos. No primeiro, a divisão dos grupos para organização do evento, a escolha das caracterizações dos personagens escolhidos pelos alunos para a exposição no desfile no momento *Cosplay*, fomentando a curiosidade de pesquisar quem eram os personagens, como

surgiram, que poderes exerciam, em qual via de entretenimento são encontrados. O segundo momento foi a exposição do desfile dos personagens no dia designado para realização da atividade.

Figura 32 – Desfile de alunos fantasiados no dia do *Cosplay*



Fonte: autoria própria.

Figura 33 – Imagem da pesquisadora e participante fantasiados na festa *Cosplay*



Fonte: autoria própria.

Um ponto muito relevante a considerar é que atividades nessa dimensão cultural servem para o indivíduo compreender que “aprender e usar outro idioma faz com que as pessoas entrem em contato, direta ou indiretamente, com diferentes sociedades e culturas” (HOLDEN, 2009, p. 14). Dessa forma, Holden amplia a compreensão de que o aprendizado de uma língua

estrangeira não se dá somente pela aquisição de regras gramaticais ensinadas nos objetos dos conhecimentos, tampouco só através do conhecimento de vocabulário, mas está condicionada também aos conhecimentos e envolvimento com aspectos culturais. Assim, a ação Cosplay abriu horizontes para que os partícipes pensassem sobre sua própria cultura e percebessem valores da cultura de outros países ao escolherem e conhecerem um pouco da história dos personagens que apresentaram no dia do desfile na comunidade escolar. Compreendemos, então, que o envolvimento com a proposta foi promissor, para engajar os indivíduos com uma abordagem cultural que fomentou participação, alegria, motivação, interação e construção em uma ambiência de conhecimentos relacionados à língua inglesa, no espaço da sala de aula.

Paralelamente à organização dessa ação, aplicamos a HQtrônica intitulada *Planning Our Cosplay*. Para trazer uma maior proximidade dos alunos com a leitura, produzimos a HQ trazendo nossos avatares como personagens vestidas das super-heroínas escolhidas para participar da atividade Cosplay.

Figura 34 – Print slide HQtrônica *Planning our Cosplay*



Fonte: ilustração de Samir Razoni.

Figura 35 – Alunos lendo HQtrônica *Planning our Cosplay* no datashow



Fonte: autoria própria.

Abordar o tema Cosplay nessa HQ foi um desejo tanto meu, pesquisadora, como da professora, para que os partícipes se envolvessem com o aprendizado do inglês de maneira mais lúdica e significativa.

O diálogo na HQ traz as personagens conversando sobre vestimenta para o baile. A proposição de trazer o diálogo sobre a festa foi idealizada a partir da perspectiva de não só promover a leitura do texto em inglês com construções linguísticas já estudadas, mas também envolver os alunos em um momento lúdico, proporcionado pela abordagem cultural típica de bailes a fantasia. Os partícipes puderam pensar e verbalizar sobre qual personagem (de quadrinhos ou não) gostariam de vir caracterizados no dia do Cosplay.

Para dinamizarmos a leitura, nessa HQ avançamos na exploração dos recursos oferecidos na ferramenta *PowerPoint*, em relação aos movimentos da tela e das imagens, inserimos os recursos de aparecer e desaparecer das personagens, a animação esmaecer e a inserção do zoom em um balão para dar uma movimentação mais dinâmica quando clicando na tela. Ainda aplicamos a quebra de tela para mostrarmos a transição das personagens vestidas de roupas comuns para a transformação com roupas das super-heroínas escolhidas pelas professoras, as quais foram Elastic Woman (Mulher Incrível⁵³, da série os Incríveis) e Wonder

53 Personagem do filme de animação “Os Incríveis”, produzido pela Pixar Animation Studios e distribuído pela Walt Disney Studios Motion Pictures, em 2018.

Woman (Mulher Maravilha⁵⁴). Além da animação na transição dos *slides*, inserimos som para testarmos a receptividade dos partícipes em relação à leitura com som.

Em meio aos recursos implementados nessa HQ, a dinâmica de leitura proposta seguiu na proposição coletiva para o primeiro momento. Os alunos praticaram as estratégias de leitura aplicadas nas oficinas anteriores, *skimming*, *scanning*, e acrescentamos exercícios de *prediction* e reconhecimento de cognatos⁵⁵. O avanço de leitura se deu por meio do reconhecimento da composição dos aspectos linguísticos gramaticais que implementamos na HQ. Nesse sentido, instruímos e conduzimos os discentes na percepção das falas das personagens, nas quais estão empregados Presente Contínuo e Futuro com *Will* e *Going to*, pronomes pessoais, objetos do conhecimento que estão elencados no plano de curso da série na escola. No entanto, é preciso elucidar que a intenção da atividade não foi fixar regras gramaticais, mas criar condições para que os alunos demonstrassem o nível de compreensão linguística em relação às falas das personagens presentes nos diálogos. Por conseguinte, potencializar o aprendizado deles sobre os objetos do conhecimento e, em contrapartida, perceber o que compreenderam das informações veiculadas no texto. A seguir, algumas falas encontradas na HQ56:

Figura 36 – Print slide HQrônica *Planning our Cosplay*



Fonte: ilustração de Samir Razoni.

54 Personagem fictícia de histórias em quadrinhos criada pela DC Comics, representa uma heroína de origem greco-romana.

55 A atividade na íntegra encontra-se no apêndice.

56 A HQ completa pode ser visualizada no *Padlet* construído pela pesquisadora no *link*: <https://padlet.com/norbertacau/trajet-ria-da-pesquisa-ew4jp56gvsp9umzl>.

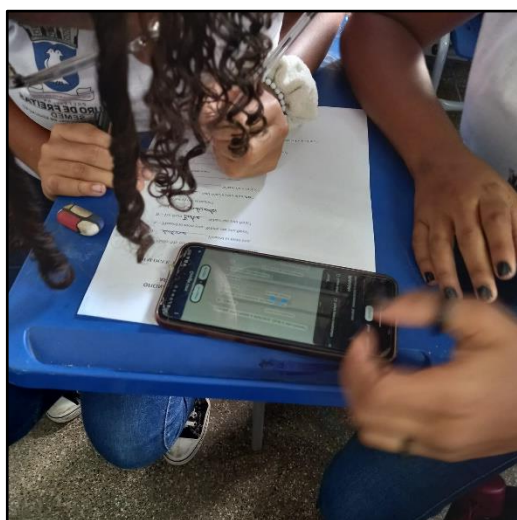
Quadro 4 – Frases extraídas do diálogo HQtrônica *Planning our Cosplay*

Two superpowerful teachers are planning a cosplay.
A: Hi Sue, what are you doing ?
B: I'm choosing my Cosplay costume...
B: I'll be Elastic Girl... and you?
A: I'll be Wonder Woman.
B: I think we will be have a lot of fun at Cosplay. It will be happy...

Fonte: autoria própria.

Seguimos com a atividade mediando a prática estratégia de *Scanning* apresentando perguntas sobre o diálogo, que os alunos, em duplas ou trios, conversassem e respondessem a ao exercício que foi disponibilizado impresso⁵⁷ no papel ofício.

Figura 37 – Partícipes desenvolvendo atividades escritas sobre HQtrônica apresentadas na sala



Fonte: autoria própria.

⁵⁷ A atividade encontra-se nos apêndices.

Figura 38 – Modelo de atividade escrita sobre HQtrônica apresentada na sala

Lúcas: Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães
2ª OFICINA - LEITURA COM HQTRÔNICA
Atividade em duplas

As da HQtrôca em português já olhou no hoje, responda!

- O que as personagens estão planejando?
... para salvar...
- Qual a saudação usada por "Doctor" Moment na primeira fala?
... hi!
- Dê uma sugestão de significado para o personagem Costume.
Pode. As pessoas usam no Carnaval.
... Super...
- As superpoderosas professoras virão ao Display vestidas de quais super-heróis?
... a... e... e... e...
- Por que a professora Sue gosta da super-heroína Wonder Woman?
... a... a... a...
- As super-poderosas professoras decidiram como serão vestidas ao Display. What about you, fellows? (em inglês, comentaristas), vão vestidos (as) de que super-heróis ou super-heróis?
... a... a... a... a... a...
- Preencha as informações de acordo com o conteúdo apresentado na HQTRÔNICA.
What: ... Where: ... Date: ... Time: ...

Fonte: autoria própria.

Os partícipes leram a história utilizando os seus dispositivos celulares. Perguntas como: o que as personagens estão planejando?; que saudação é utilizada pela personagem?; por que a professora Sue gosta da super heroína Wonder Woman?, entre outras, formam a composição dessa atividade.

Uma maior parte dos alunos se envolveu na realização da atividade e mostrou compreensão do diálogo apresentado. Contudo, houve a observação de que alguns alunos demonstraram dificuldades para decodificar tanto as construções gramaticais apresentadas no texto, como construir um entendimento da história; mas, com a colaboração que se formou em todas as práticas nesse ambiente, eles conseguiram participar e realizar a atividade com a leitura compartilhada, mesmo que de forma mais tímida e limitada. Importante sinalizar que a composição visual continuou sendo um canal de dicas para a compreensão da narrativa desenhada.

As aplicações da primeira e segunda oficinas com as HQtrônicas idealizadas na ferramenta *PowerPoint* foram oportunas para fazer a observação sistêmica sobre quais diálogos os partícipes estabeleceram uns com os outros no momento do desenvolvimento das atividades em relação à prática da leitura; quais situações foram sinalizadas como elementos atrativos para o entendimento da leitura; quais situações despertaram a curiosidade para que fizessem questionamentos sobre as construções linguísticas apresentadas; quais dificuldades apresentaram em relação à compreensão textual.

6.2.7 Cena 7 – Oficina de leitura da HQtrônica *Save the School* (Salve a Escola)

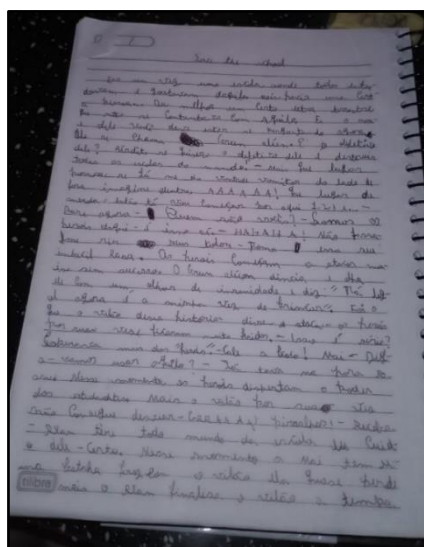
Para além da observação e envolvimento com a prática da leitura em língua inglesa, a sétima oficina foi modelada com o interesse de incentivar os alunos para uma ação mais proativa na configuração da pesquisa. Diante disso, lançamos o desafio da criação de uma HQ coletiva, a qual abriu portas para que os partícipes desenvolvessem suas habilidades de produção por meio de contribuições para a criação da terceira HQ. Com essa prática, os alunos se tornaram coautores da HQ trabalhada na oficina.

Inicialmente foi feita uma enquete oral, na sala de aula, para saber o tema que os alunos gostariam de apresentar na história. A equipe decidiu manter o tema super-herói e concordou em produzir a história tomando como referencial o espaço da escola. De forma geral, a sugestão foi bem promissora, considerando que os indivíduos construíram, nas suas interações comunicativas, uma história articulada a desejos que tinham em relação ao espaço escolar. Isso se constitui num marco de contextualização com a realidade vivenciada, como também uma proposição mais significativa, já que estariam abordando um contexto da sua realidade. Nesse ponto, o exercício do lúdico na aprendizagem foi novamente gerado no decorrer das etapas que alicerçaram essa construção coletiva. Desse modo, os partícipes foram responsáveis pelo enredo, modelagem dos personagens, espaço da narrativa, diálogos e escolha das representações gráficas que compuseram a HQ.

Antes da divisão das etapas da construção história coletiva, trouxemos informações sobre o texto narrativo e elucidamos para os alunos os elementos que fazem parte desse tipo de texto. Os partícipes formaram 05 grupos com cerca de 5 a 6 alunos. Cada grupo trabalhou um item da oficina: Grupo 1 enredo, Grupo 2 personagens, Grupo 3 lugar/espaço, Grupo 4 projeto da HQ, Grupo 5 falas dos personagens (diálogo). Holden chama a atenção para a relevância do trabalho em grupo, pois essa composição traz um certo movimento em sala e uma reorganização mediada pelos próprios indivíduos (HOLDEN, 2009, p. 52). Com a estratégia de construção em grupo, alcançamos uma participação mais intensa dos alunos, os quais desempenharam um papel bem proativo após receberem as consignas para criação da atividade.

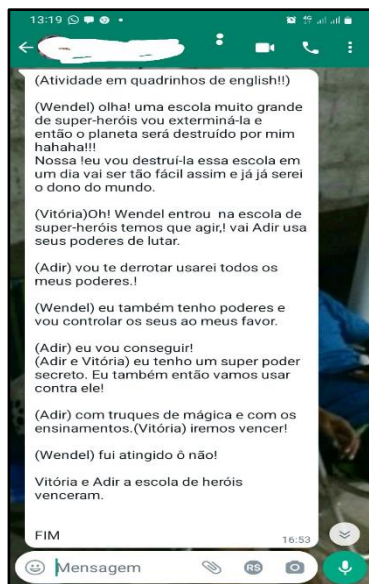
O grupo responsável pelo enredo foi o primeiro que lançou mão ao trabalho, optaram por trazer um enredo em que a escola estaria sendo atacada por um vilão que tensionava destruir a instituição. Após a construção do enredo, compartilharam a ideia com os outros grupos para que pudessem pensar e produzir as outras etapas de acordo com o que foi designado.

Figura 39 – Registro enredo HQtrônica *Save the School*: contribuição dos partícipes da pesquisa



Fonte: autoria própria.

Figura 40 – Registro diálogo em português HQtrônica *Save the School*: contribuição dos partícipes da pesquisa



Fonte: autoria própria.

Enfatiza-se que essa construção coletiva incentivou protagonismo dos partícipes no processo da aprendizagem. Mas é preciso relatar que a escrita do texto em inglês que compõe

a HQ foi produzida pelas professoras condutoras da pesquisa. Dessa forma, os alunos projetaram a história e teceram suas construções textuais em língua portuguesa, e as professoras projetaram as falas em inglês, abordando construções mais próximas do repertório linguístico já adquirido pelos alunos na série vigente. E, pelo curto tempo destinado para a oficina na sala de aula, a projeção dos quadrinhos modelados no *PowerPoint* foi feita pelo profissional que nos auxiliou por todo esse trabalho, acatando as dicas trazidas pelo grupo de alunos que idealizaram a modelagem da história.

Os alunos escolheram o título *Save the School* (Salve a Escola) para a HQ. A história apresenta um vilão que vem de outro planeta, uma estranha criatura que tem a intenção de destruir a escola. Em meio à presença do antagonista, surgem um super-herói e uma super-heroína para coibir a ação de ataque.

Figura 41 – Print slide inicial da HQtrônica *Save the School*, apresentando personagens



Fonte: ilustração de Samir Razoni, com adaptação de Dario.

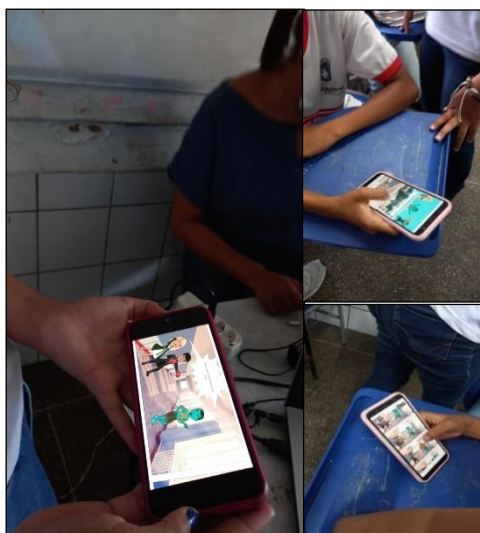
Na sugestão projetada pelos alunos, a escola se apresenta como um espaço bem diferente da realidade da escola real; porém, quando perguntamos por que pensaram naquele modelo de escola, sinalizaram que desejavam uma escola naquele padrão.

A HQ explorou os recursos disponibilizados no *PowerPoint* com mais intensidade e uso. Buscou-se dar maior movimento nas ações dos personagens para trazer uma caracterização melhor da configuração HQtrônica. Imagens de sons onomatopaicos foram exploradas, inseridos sons relacionados às movimentações das personagens, como também uma trilha

sonora no percurso da história. Além disso, foram adicionados movimentos de raios e bolas de fogo na apresentação inicial dos personagens.

Seguimos a dinâmica já praticada nas outras oficinas com as práticas das estratégias de leitura *skimming*, *scanning* e *prediction* no exercício inicial da leitura. Primeiramente disponibilizamos a HQ no grupo dos alunos para que pudessem, em duplas, ler a história e perceber como ficou a produção com as sugestões idealizadas pelo grupo. Os partícipes utilizaram os seus dispositivos celulares e os *notebooks* das professoras para a prática da leitura nessa atividade.

Figura 42 – Partícipes lendo HQtrônica “*Save the School!*” no celular



Fonte: autoria própria.

O desafio para esse momento foi praticar a leitura compartilhando o entendimento adquirido uns com os outros. Pela história ser criada a partir das ideias deles e por apresentar diálogos curtos, os partícipes demonstraram maior entendimento do contexto desenhado. Além disso, o vocabulário relacionado ao espaço da escola, utilizado no diálogo, contribuiu muito para que decodificassem o significado de muitas palavras presentes no texto. Por esse caminho, os partícipes foram desafiados à identificação de palavras cognatas no texto e à prática da

estratégia leitura *Guessing*⁵⁸. Nos aportes gramaticais, continuamos abordando nessa HQ os tempos verbais presente e futuro, inserimos o modo imperativo e a construção com o verbo modal *can*. Perguntamos se os alunos dariam um outro título à história; que palavras no texto conseguiam entender com mais facilidade. Também selecionamos algumas frases do texto em inglês para que os alunos as trouxessem em português⁵⁹. Veja alguns exemplos encontrados na HQ⁶⁰:

Quadro 5 – Frases extraídas do diálogo HQrônica *Save the School*

Stranger criature: I'll destroy this school and no one else won't learn anything at all.
Superheroine: Stop. You're not come on in here.
Stranger criature: Let's see if you can stop me.
Stranger criature: Oh, I give it up, you guys are well prepared than me. I surrender.

Fonte: autoria própria.

Figura 43 – Print slide HQrônica *Save the School*



Fonte: autoria própria.

58 Nessa estratégia, a tradução é deixada “de lado” e o leitor tenta entender o sentido de uma palavra apresentada no texto sem ter de pesquisar em dicionário ou sites de tradução.

59 A descrição da atividade na íntegra encontra-se no apêndice.

60 A HQ completa pode ser visualizada no *Padlet* construído pela pesquisadora no *link*:

<https://padlet.com/norbertacau/trajet-ria-da-pesquisa-ew4jp56gvsp9umzl>.

Outra ação que usamos para potencializar ainda mais a leitura dessa HQtrônica foi a leitura com a dramatização das cenas, em que alguns dos partícipes assumiram as falas dos personagens e dramatizaram a cena. Destacamos, então, a grande motivação dos alunos ao interagirem com a leitura de um contexto idealizado por eles, em uma construção em que foram os protagonistas, pois idealizaram a história, pensaram nos personagens, ajudaram na criação das falas e também propuseram o cenário. Tudo isso promoveu uma maior identificação com a leitura aplicada na HQ. Dessa maneira, interagiram com a leitura na tela para alcançar o entendimento e construir formulações de sentidos acerca do texto, valendo-se da proposição construída de forma conjunta. Isso levou os partícipes a outra dimensão para a compreensão do texto apresentado em inglês.

Após a construção e aplicação dessa oficina, conclui-se que o engajamento dos alunos com o desafio de participar da criação da HQtrônica, foi uma forma de validar a sua autoaprendizagem, exercício viável para que esses indivíduos consolidem seus próprios caminhos na interação com o inglês e possam construir entendimentos consideráveis nas leituras que fazem.

6.2.8 Cena 8 – Revisitando os quadros da pesquisa

Foram desenhadas, para o último encontro, algumas proposições para uma reflexão final sobre o percurso trilhado, a fim de averiguar se a leitura mediada nas HQtrônicas contribuiu significativamente para entreter e envolver cada um dos partícipes no processo de reconhecimento e interação com a língua inglesa. Para tal, foram aplicadas algumas atividades dinâmicas junto aos partícipes, como forma de revisar os contextos vivenciados no trabalho desenvolvido. Nesse momento, foram propostas as dinâmicas utilizando recursos digitais e não digitais. Esses encontros ocorreram em dois momentos, em dias seguidos.

A princípio, foi solicitada a divisão dos partícipes em grupos para se desenvolver uma atividade na modelação de estações de aprendizagens, nas quais os alunos receberam desafios relacionados ao aprendizado com as HQtrônicas aplicadas nas oficinas anteriores. Foram criadas três estações: na primeira estação, a proposição era encontrar traduções de palavras relacionadas aos textos apresentados nas HQtrônicas; na segunda estação, remontagem dos diálogos utilizados na HQtrônica *Save the School*; na terceira, fazer leitura em inglês das características dos personagens super-heróis vistos nas oficinas iniciais, para encontrar a descrição correta.

Figura 44 – Partícipes desenvolvendo atividades nas dinâmicas estratégicas no formato estações de aprendizagem



Fonte: autoria própria.

A outra dinâmica proposta foi a utilização de figuras de balões de quadrinhos para que os partícipes replicassem falas apreendidas nos textos utilizados nas oficinas de leituras com as HQtrônicas. Em duplas, os partícipes voltaram a leitura dessas histórias, as quais estavam alocadas no grupo *WhatsApp* da sala, para buscar frases que mais chamaram a atenção ou com que, simplesmente, tiveram uma identificação. Providenciamos, com antecedência, recortes de formatos grandes e variados de balões dos quadrinhos para que pudessem fazer os registros, conforme apresentados nas imagens seguintes.

Figura 45 – Aluno desenvolvendo atividade com balões de HQs



Fonte: autoria própria.

Por meio das dinâmicas, os partícipes revisitaram os objetos do conhecimento e estruturas da língua inglesa que foram trabalhados nas oficinas, escreveram as frases desejadas, conversaram entre si, decifraram situações e registraram as ações em fotos.

No segundo momento da oficina final, propusemos uma atividade com o recurso *Kahoot*⁶¹, um quiz virtual com o tema HQtrônicas. Construímos o quiz com perguntas variadas sobre quadrinhos para rememorar os conhecimentos adquiridos por toda a trajetória na pesquisa e aplicamos a atividade no recurso *datashow*. Como a ferramenta promove uma atmosfera de competição, dividimos a turma em lado A e lado B e promovemos a disputa para ver qual grupo teria mais acertos. Com o *Kahoot*, fomentou-se uma atividade dinâmica, interativa, colaborativa de cunho lúdico, em que os partícipes fortaleceram as possibilidades de aprender juntos, ampliando a esfera de construção do conhecimento relacionado ao objeto de estudo.

No segundo momento, propusemos as Rodas de Conversas para que os partícipes e professoras envolvidas na pesquisa verbalizassem as implicações finais em relação ao trabalho realizado. Para tanto, ouvimos os relatos dos alunos de forma oral, como também apliquei um questionário que será apresentado na próxima seção, o qual apresenta um *feedback* mais consistente da visão dos partícipes sobre suas vivências com leitura em inglês utilizando HQtrônicas. Expliquei a importância da avaliação das nossas vivências e o quanto seria relevante falar sobre tudo do que gostaram ou não; o que aprenderam com mais facilidade, quais dificuldades tiveram.

As falas foram pontuais, alguns alunos definiram sua satisfação com as oficinas, outros se mantiveram calados. Não foi possível registrar todas as falas dos partícipes que se propuseram a registrar as implicações, porém, quanto às que mais marcaram, foi feito o registro no diário de bordo. Eis algumas considerações:

A: “Vou sentir saudades dos momentos em que a pró veio para fazer essas atividades dos quadrinhos com a gente”;

B: “Eu gostei muito da maneira diferente de ler”;

C: “Ler inglês é difícil, mas as imagens ajudam a gente lembrar alguma coisa”;

61 O *Kahoot* é uma plataforma eletrônica que cria várias possibilidades interativas por meio de jogos. Pode ser acessado diretamente pela web ou por meio do aplicativo.

Link de acesso ao *Kahoot* título “Revisitando Oficina de HQtrônicas”: <https://create.kahoot.it/share/revisando-oficina-hqtronicas/3627454b-a1df-4d02-94a0-64e13a925563>.

D: “Não entendi muito o inglês não, mas ver as imagens dos quadrinhos deixou eu imaginar o que estava acontecendo, ai imaginei o que estaria escrito”;

E: “Gostei porque consegui entender algumas palavras em inglês”.

F: “Foi bom ler nos quadrinhos porque o colorido traz alegria na leitura”.

Essa última fala me impactou, pois aqui o partícipe declara que o colorido das imagens traz alegria no ato de ler. Talvez seja uma percepção muito simplória, mas foi a maneira que achou para descrever a empolgação que teve para fazer a leitura no idioma.

Ainda nesse tempo de roda de conversas, disparamos um *link* do *Mentimeter*⁶² para também dar oportunidade aos alunos de expressarem a opinião em relação ao trabalho realizado usando um adjetivo em inglês. Disponibilizamos no quadro da sala uma lista desses adjetivos, e os partícipes responderam, usando os celulares, à pergunta: “*What is your opinion about our HQtrônicas Workshop?*”⁶³. O resultado está exposto na imagem seguinte:

Figura 46 – Imagem resposta da nuvem de palavras gerada no *Mentimeter*: opinião sobre as oficinas



Disponível em:

<https://www.mentimeter.com/app/presentation/al6yx3ptrqde3kmnjeccdszw2ngih4c/1er4udjagbgn/edit>. Acesso em: 17 nov. 2022.

62 *Mentimeter* é uma plataforma *on-line* que possibilita aos usuários a criação de recursos interativos que podem ser compartilhados nos espaços digitais.

63 Qual a sua opinião sobre as oficinas com HQtrônicas? (tradução nossa.)

Observa-se que as palavras⁶⁴ *amazing, productive, funny, creative, nice* foram as mais sinalizadas, e isso se apresenta como um *feedback* positivo dos partícipes, em relação à satisfação do trabalho de leitura com as HQtrônicas.

Por fim, após as ações elencadas, confeccionamos certificados e entregamos aos discentes como uma forma de motivação e de validação da participação em uma proposta que, de certa forma, promoveu formação. Alguns pais dos partícipes compareceram à escola nesse dia para prestigiar o momento de conclusão desse trabalho.

Figura 47 – Partícipes da pesquisa no encontro final com entrega de certificados



Fonte: autoria própria.

Figura 48 – Foto de mãe com partícipe no encontro final com entrega de certificados



Fonte: autoria própria.

⁶⁴ As palavras *amazing, productive, funny, creative, nice* têm, respectivamente, as seguintes traduções: incrível, produtivo, engraçado, criativo, legal.

Figura 49 – Foto de mãe com partícipe no encontro final com entrega de certificados



Fonte: autoria própria.

Com as atividades finais, os indivíduos partícipes da pesquisa revisitaram conhecimentos construídos no percurso da pesquisa. Foram instigados à participação ativa em todo o processo, mediados pelas oficinas com HQtrônicas, para que pudessem alcançar o desenvolvimento de habilidades necessárias na realização da leitura em língua inglesa, de maneira mais prática e efetiva.

6.3 HQTROLETRANDO COM PROFESSORES DA ESCOLA ESTADUAL ANA LUCIA MAGALHÃES

O movimento da aplicação das oficinas no lócus da pesquisa gerou interesse por parte de alguns professores por atentarem para os encaminhamentos feitos em relação aos trabalhos na sala com os partícipes da pesquisa. A exemplo disso, relata-se o diálogo com a professora de Língua Portuguesa da escola, que, numa conversa informal, demonstrou curiosidade em saber informações sobre o trabalho de prática de leituras com o gênero digital HQtrônica. Com essa interlocução, foi perceptível o impacto que a pesquisa trouxe para dentro da comunidade, na medida em que despertou o interesse de outros profissionais em relação ao trabalho aplicado.

As conversas informais tecidas com professores da escola, culminou em um convite da coordenação para que fosse apresentada e compartilhada a pesquisa em uma oficina com os professores no período da jornada pedagógica. Frente a isso, foi organizada uma exposição específica sobre o trabalho desenvolvido com a participação de um grupo de 10 pessoas, 08 professores (ministrantes dos componentes curriculares: Ciência, Língua Portuguesa, Artes, Matemática e Inglês), 01 coordenadora e a diretora da escola, conforme apresentados na imagem.

Figura 50 – Grupo de professores participantes da oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães



Fonte: autoria própria.

A proposta da exposição foi apresentar ao grupo as caracterizações do gênero quadrinhos enquanto suporte favorável para práticas de leitura. Por isso, a exposição compartilhada com os professores foi uma narrativa apresentando como ocorreram as dinâmicas dos trabalhos propostos aos alunos utilizando os quadrinhos na web. Aproveitamos o momento para: compartilhar a intencionalidade da pesquisa; apresentar as caracterizações do gênero digital HQtrônica; mostrar as potencialidades do aplicativo cômica, o que gerou muita curiosidade nos professores; compartilhar site para construção de HQs utilizando os recursos hipermídias encontrados na ferramenta *PowerPoint*. Basicamente, a exposição se deu numa modelagem de roda de conversas, onde houve uma escuta atenta sobre as falas dos professores em relação à proposição apresentada.

Figura 51 – Grupo de professores que participaram da oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães



Fonte: autoria própria.

Foi enfatizado para o grupo que o trabalho em sala de aula com o uso de HQtrônicas abre portas para construções de aprendizagens variadas, considerando que qualquer componente curricular pode valer-se das caracterizações dos quadrinhos para possibilitar práticas dos multiletramentos tão necessárias na escola contemporânea, ao mesmo tempo em que promove um aprendizado mais lúdico, colaborativo e, conseqüentemente, prazeroso para o aluno. Em vista disso, foram mostradas ao grupo as potencialidades multimodais do gênero HQtrônicas para promover a motivação dos alunos no processo de leitura.

Durante a exposição os professores falaram sobre o desafio de aplicar a pesquisa na escola e admitiram que trabalhar com quadrinhos é um bom recurso para ser utilizado como instrumento motivador de leitura. Em oportunidade, a professora de História, a de Ciências, a de Artes e a de Português relataram que já tinham trabalhado com os quadrinhos na forma impressa, mas nunca tinham utilizado quadrinhos no digital. Por isso foram intensificadas as informações sobre o que de fato constituía uma HQtrônica, no momento em que foram apresentadas as possibilidades da criação de quadrinhos eletrônicos por meio da ferramenta *PowerPoint*.

Figura 52 – Roda de conversa com professores na oficina ministrada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães



Fonte: autoria própria.

As discussões no momento da exposição convergiram para o reconhecimento de que as áreas dos conhecimentos têm suas especificidades; no entanto, a prática da leitura é o elemento básico para que a compreensão dos indivíduos se alargue em qualquer processo de ensino e aprendizagem. Por conseguinte, ficou evidente que o universo da leitura, por meio das múltiplas linguagens, se faz presente nas singularidades de qualquer campo do conhecimento. E nesse ponto, enfatizou-se para os professores que as possibilidades multimodais proporcionadas pelo gênero quadrinhos podem contribuir para formas diferenciadas de abordagem dos conhecimentos em qualquer instância, visto que os indivíduos estão imersos em uma sociedade muito centrada no visual.

Por fim, foram aplicadas 9 perguntas em um questionário *Google Forms*⁶⁵ para apurar as percepções desses indivíduos em relação ao uso de quadrinhos eletrônicos e mensurar que relevância teve a exposição da pesquisa apresentada. A seguir, trazemos *feedbacks* colhidos nos gráficos gerados com as respostas dos professores.

A pergunta 3 surgiu com a finalidade de saber se os professores já tinham utilizado quadrinhos eletrônicos para promover algum tipo de aprendizagem.

65 A cópia do questionário encontra-se nos apêndices.

Gráfico 6 – Pergunta-se aos professores sobre a utilização de quadrinhos eletrônicos

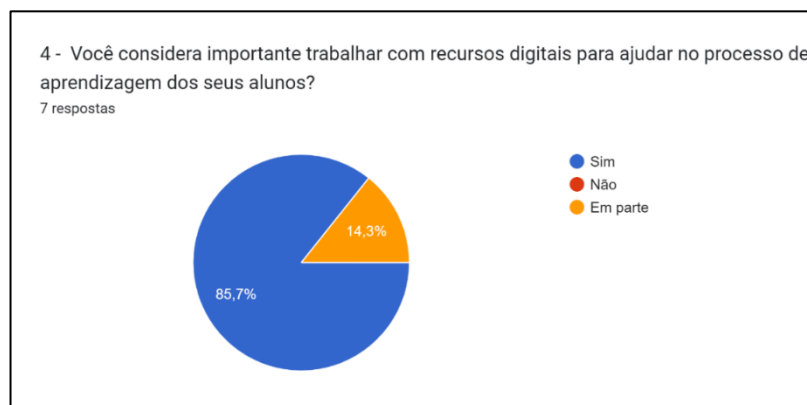


Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHzng8yLLqw/edit#responses>. Acesso em: 16 fev. 2023.

Nota-se, no gráfico, que a maior parte dos professores que fizeram parte da palestra nunca utilizaram quadrinhos eletrônicos. A maior parte dos professores ouvintes relataram, de forma oral, que nunca tinham ouvido falar em quadrinhos eletrônicos. Essa informação foi esclarecida pela pesquisadora, que, no início da exposição, explicou a origem do nome e o que de fato significava.

Outra informação apurada diz respeito à importância de se trabalhar com recursos digitais para aprimorar a aprendizagem dos alunos.

Gráfico 7 – Pergunta aos professores sobre a importância de se trabalhar com recursos digitais em sala de aula

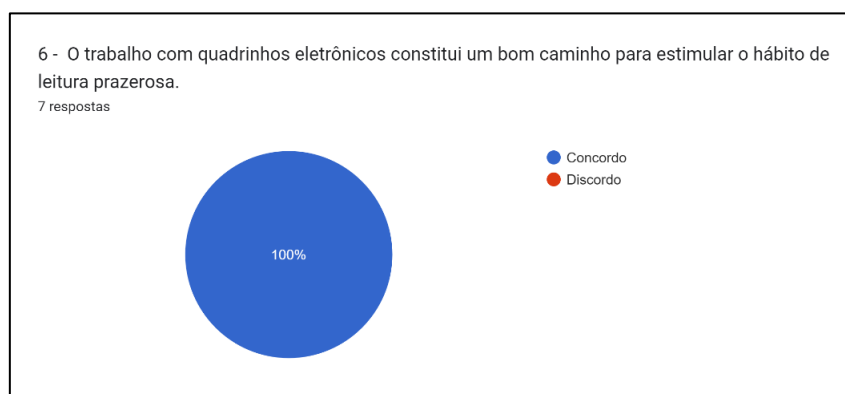


Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHzng8yLLqw/edit#responses>. Acesso em: 16 fev. 2023.

No gráfico, é possível perceber que uma boa parte dos professores considera importante a utilização dos recursos digitais em sala, por isso entendemos que eles têm o desejo de enriquecer e transformar sua ação de ensino por meio de ferramentas digitais.

O próximo gráfico elucidada que todos os professores ouvintes concordaram que a utilização dos quadrinhos eletrônicos é um bom recurso para estimular a leitura prazerosa em sala de aula.

Gráfico 8 – Pergunta-se aos professores se concordam ou discordam sobre o uso dos quadrinhos eletrônicos para estimular a leitura

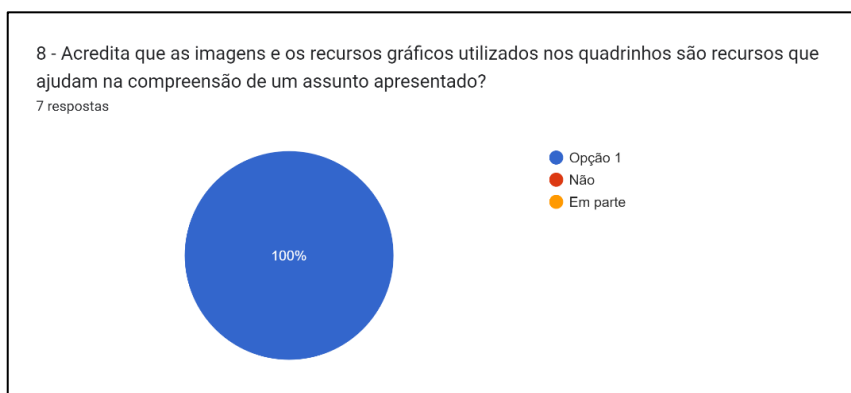


Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHzng8yLLqw/edit#responses>. Acesso em: 16 fev. 2023.

Esse *feedback* nos permite acreditar que boa parte dos professores acredita que os quadrinhos eletrônicos é um instrumento profícuo para movimentar os conhecimentos em sala.

O gráfico seguinte apresenta um retorno positivo dos professores, ao entenderem que o uso de imagens e outros recursos gráficos usados nos quadrinhos eletrônicos podem ajudar os alunos na compreensão de um assunto.

Gráfico 9 – Pergunta-se aos professores sobre a utilização de imagens e recursos gráficos para melhorar a compreensão de conteúdos apresentados

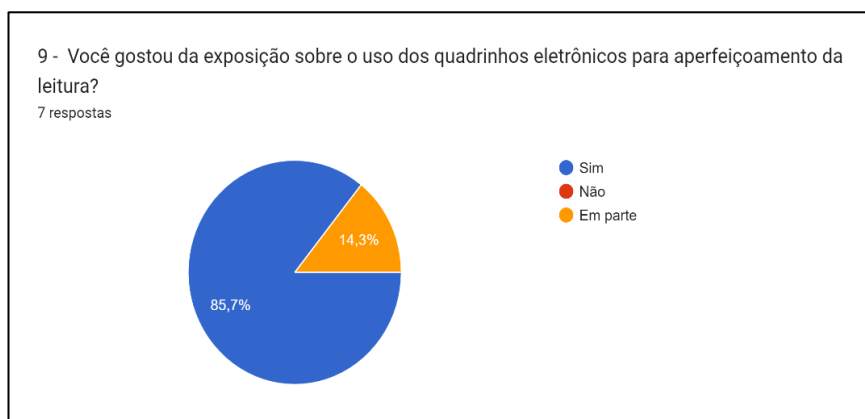


Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHzng8yILqw/edit#responses>. Acesso em: 16 fev. 2023.

Isso mostra que as características peculiares dos quadrinhos eletrônicos apresentados nessa exposição são validados como atrativos importantes para aprendizado do aluno, independentemente do componente curricular que os esteja aplicando.

O retorno do gráfico da pergunta 9 revela que a maior parte dos indivíduos ouvintes gostaram da exposição sobre os quadrinhos eletrônicos para aperfeiçoamento da leitura.

Gráfico 10 – Pergunta-se aos professores se gostaram da exposição sobre quadrinhos eletrônicos



Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHzng8yILqw/edit#responses>. Acesso em: 16 fev. 2023.

Nesse aspecto, acreditamos que de alguma forma fomentamos o interesse desses professores em relação a construções de futuras atividades em sala de aula com os alunos dessa escola. Cada professor, em sala de aula, tem sua forma peculiar de ensinar, mas pode usar o recurso para outros fins de aprendizagem.

Selecionamos, ainda, alguns dos comentários finais registrados pelos professores, os quais são reconhecidos pela pesquisadora como um retorno de escuta. Esses registros serviram para entender a dimensão do impacto que essa exposição promoveu nos professores que se mostraram interessados em conhecer as entrelinhas da pesquisa aplicada na escola. Vale enfatizar que esses indivíduos ensinam na escola lócus e, de certa forma, em algum momento, perceberam os movimentos causados pela aplicação da pesquisa na comunidade escolar.

Figura 53 – Comentários finais dos professores ouvintes da palestra realizada na Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães

Disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1qUs2T5u-c5pX24Yba-jDH-kyztKPUd96XHng8yLLqw/edit>.
Acesso em: 16 fev. 2023.

Observa-se, no *feedbacks*, que os professores gostaram da exposição e teceram comentários positivos sobre o trabalho apresentado.

Dessa forma, replicar a experiência do trabalho com os professores do lócus da pesquisa foi visto como um momento construtivo, com trocas de aprendizagens e reflexões sobre outras

possibilidades de uso das HQtrônicas para motivar a aprendizagem na sala por meio de outros componentes curriculares. Nesse sentido, o compartilhamento das ideias da pesquisa pode gerar um pensamento inovador ou um repensar para o grupo de docentes, e isso eleva a certeza do quanto é importante movimentar a escola com novas ações que agreguem possibilidades para implementação de estratégias que venham corroborar para a melhoria do envolvimento do alunado com o aprendizado, em especial com a leitura, em se tratando do objetivo maior desse trabalho.

7 A ARTE FINAL: ANÁLISE DA INTERAÇÃO DOS PARTÍCIPES COM AS LEITURAS EM HQTRÔNICAS

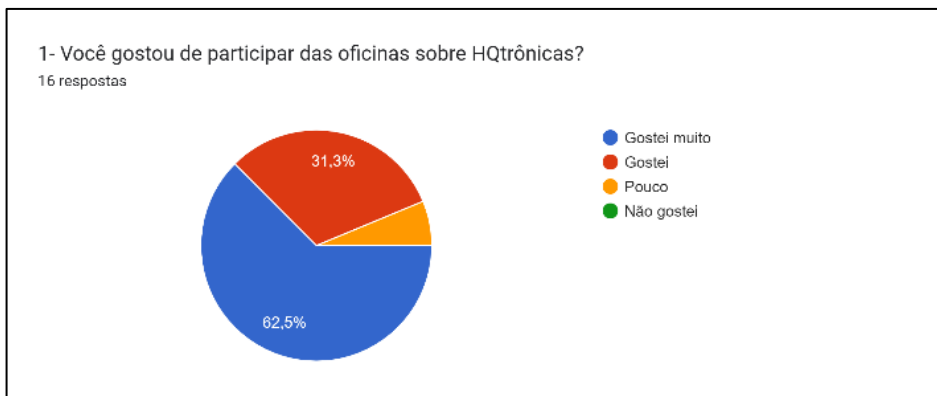
A interação e o envolvimento dos partícipes em todo o processo proposto na pesquisa foram os elementos norteadores para que pudéssemos problematizar as práticas de atividades realizadas com o objeto de estudo desta pesquisa. “Partindo-se do pressuposto de que a aprendizagem de qualquer idioma estrangeiro requer trabalho, precisa de práticas de atividades de memorização, assim como de atividades comunicativas e criativas” (HOLDEN, 2009, p. 17).

Destaca-se, então, que os partícipes, ao interagirem com os recursos hipermídias presentes nos quadrinhos eletrônicos, demonstraram maior interesse na exploração do texto. As animações, a diagramação diferente dos quadrinhos impressos, a utilização da barra de rolagem, a percepção das imagens e das cores que se condensam entre personagens e cenários nos quadrinhos veiculados nas oficinas, aguçaram a percepção visual da maior parte dos partícipes, os quais manifestaram uma maior compreensão dos textos, haja vista que os elementos visuais funcionaram como pistas para que os educandos traçassem inferências sobre as mensagens veiculadas no texto. Essa observância constata que as múltiplas formas das representações visuais exploradas em um texto colaboram para que os indivíduos construam sentidos quando fazem conexões entre os signos verbais e não verbais presentes no gênero quadrinhos, no caso aqui, as HQtrônicas compartilhadas nas oficinas.

Dessa forma, para trazer maior solidez de retorno desse trabalho, aplicou-se o questionário final pelo *Google Forms*, com sete perguntas, no qual os partícipes manifestaram as percepções finais sobre as oficinas que participaram com leitura em HQtrônicas. A escuta das ponderações dos indivíduos fortalece os princípios da pesquisa participante, na qual os partícipes são atores que interpretam e agem em meio às proposições construídas com o objeto de estudo da pesquisa agindo como “participantes plenos”. Sendo assim, os gráficos com o retorno deles podem ser contemplados a seguir:

A primeira pergunta debruça-se em saber se partícipes tiveram satisfação em participar da modelagem das oficinas utilizando HQtrônicas.

Gráfico 11 – Pergunta se os partícipes gostaram de participar das oficinas com HQtrônicas



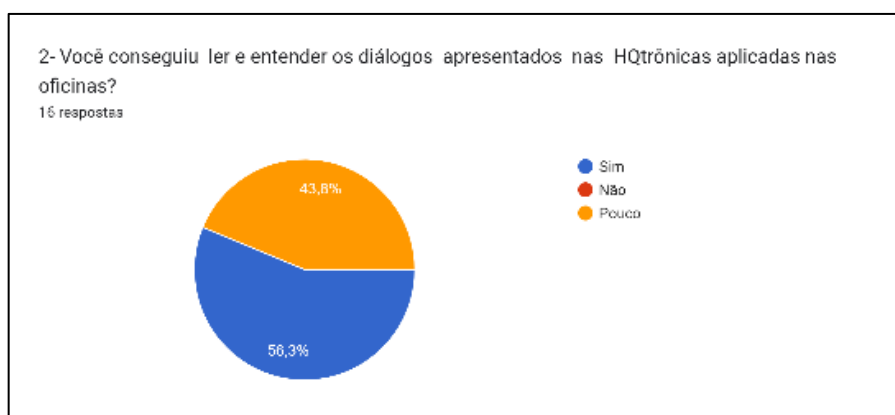
Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso em: 03 dez. 2022.

Como registrado no gráfico, boa parte dos partícipes expressou satisfação com o trabalho proposto. Isso se constituiu um ponto positivo, pois, quando os indivíduos interagem com uma proposição que apreciam, a tendência é ter mais disposição para aprender.

Buscou-se, na segunda pergunta, averiguar se os partícipes conseguiram entender de forma mais promissora os diálogos apresentados em inglês nas HQtrônicas.

Gráfico 12 – Pergunta-se sobre a leitura e entendimento dos diálogos mediados nas oficinas de HQtrônicas



Disponível em:

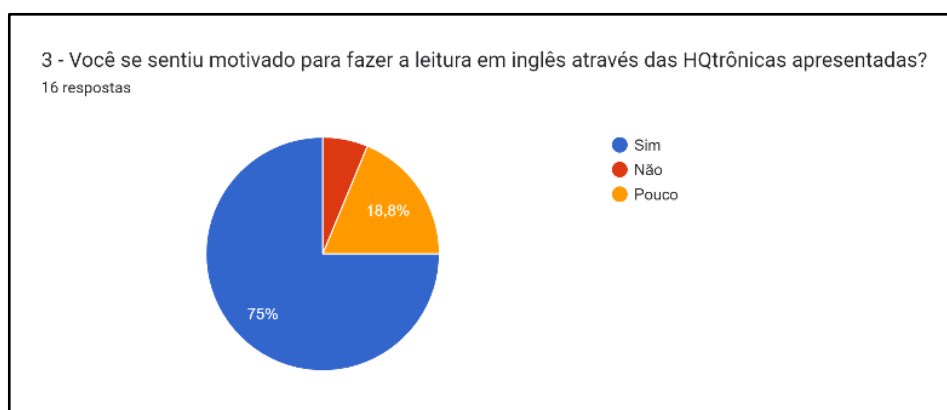
<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso em: 03 dez. 2022.

Nesse quesito, a maior parte dos partícipes, 56,3%, garante que conseguiu ler e entender os diálogos apresentados nas HQtrônicas. Outra parte, 43,8%, declara que conseguiu ler e

entender pouco. Deduzimos, com essas respostas, que as dificuldades de compreensão das construções linguísticas apresentadas em inglês ainda são latentes em alguns indivíduos. Isso nos faz pensar que os recursos implementados nas HQtrônicas foram elementos que trouxeram motivação para os alunos lerem e interagirem com o texto em inglês; todavia a compreensão do texto escrito ainda se apresentou limitado para alguns.

A terceira pergunta elaborada diz respeito à motivação dos partícipes em relação à leitura em inglês por meio das HQtrônicas.

Gráfico 13 – Pergunta-se sobre a motivação dos partícipes ao fazer leituras em LI nas HQtrônicas



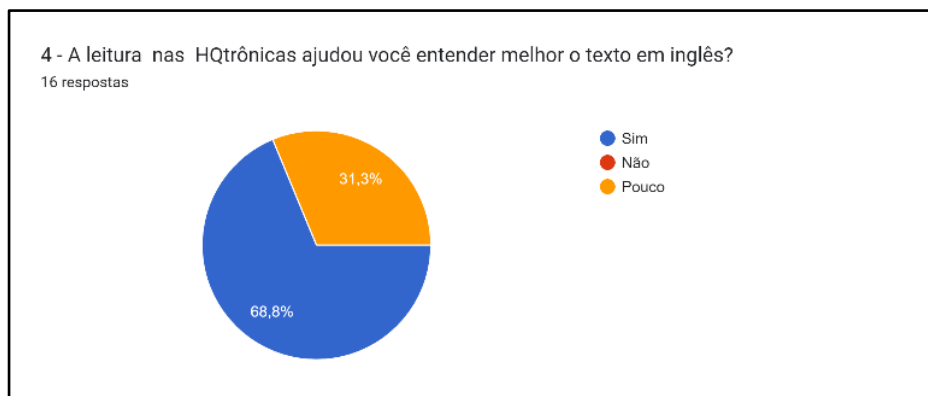
Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso em: 03 dez. 2022.

Conforme o gráfico apresenta, uma parte considerável dos partícipes, 75%, afirmou que sentiu motivação para o exercício da leitura por meio do gênero aplicado. Logo, é possível perceber que a ferramenta apresenta potencial para motivar os indivíduos, a fim de que se sintam predisposto para fazer leituras de textos em inglês.

Avançando um pouco mais, investigamos na pergunta 4 se os partícipes consideram que a leitura em HQtrônicas os ajuda a entender melhor textos em inglês.

Gráfico 14 – Busca saber se a leitura em HQtrônicas ajuda a ter um melhor entendimento do texto em inglês



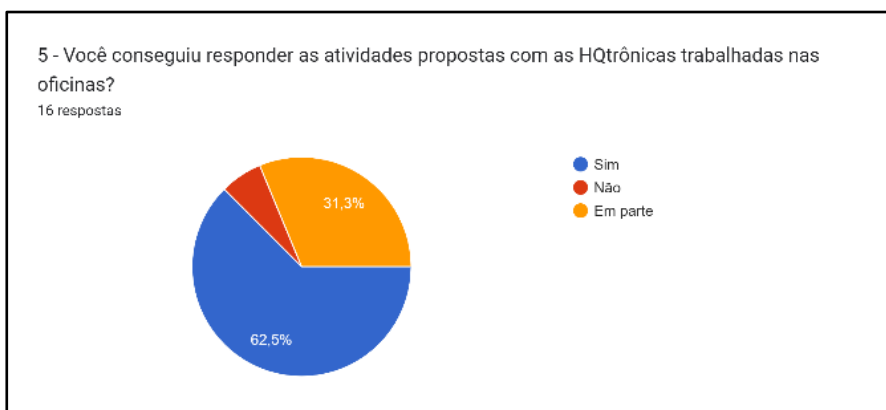
Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso em: 03 dez. 2022.

Nessa investigação, 68,8% dos indivíduos apontaram que entenderam melhor as informações em inglês contidas nas HQtrônicas trabalhadas na pesquisa, e 31,3% sinalizam que pouco. É considerável demarcar que nenhum dos pesquisados declarou não ter nenhum entendimento com a leitura em HQtrônicas. Isso pode significar que a leitura em HQtrônicas trouxe maior proximidade e disposição dos discentes para entender, de alguma forma, um contexto apresentado em língua inglesa, mesmo com uma compreensão mínima e limitada.

No item cinco, pergunta-se aos partícipes se eles conseguiram responder às atividades que foram criadas para serem respondidas com as leituras feitas nas HQtrônicas.

Gráfico 15 – Averigua se os partícipes conseguiram responder às atividades propostas com as HQtrônicas



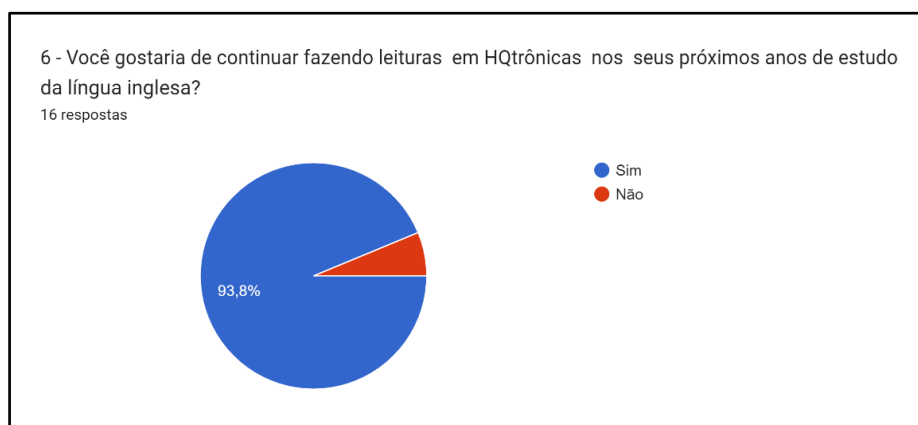
Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso: 03 dez. 2022.

O gráfico apresenta retorno exitoso, 62,5%, em relação ao cumprimento das atividades aplicadas para movimentar a prática da leitura nos quadrinhos eletrônicos. Um número mínimo de indivíduos declarou não conseguir realizar as tarefas. Dessa forma, considera-se que as estratégias de leitura trabalhadas nas oficinas ajudaram os alunos a não ver o texto como um aglomerado de palavras indecifráveis. Nas observações feitas durante as realizações das tarefas em sala, foi possível perceber que os indivíduos se ampararam também nos aportes multissemióticos das HQtrônicas, em busca de respostas para as perguntas específicas que foram feitas sobre o texto.

A pergunta 6 propõe que os partícipes sinalizem se gostariam de continuar com leituras em HQtrônicas durante seu percurso de estudos em língua inglesa na escola.

Gráfico 16 – Pergunta-se aos partícipes se gostariam de continuar com leituras em HQtrônicas nos próximos anos de estudos de inglês



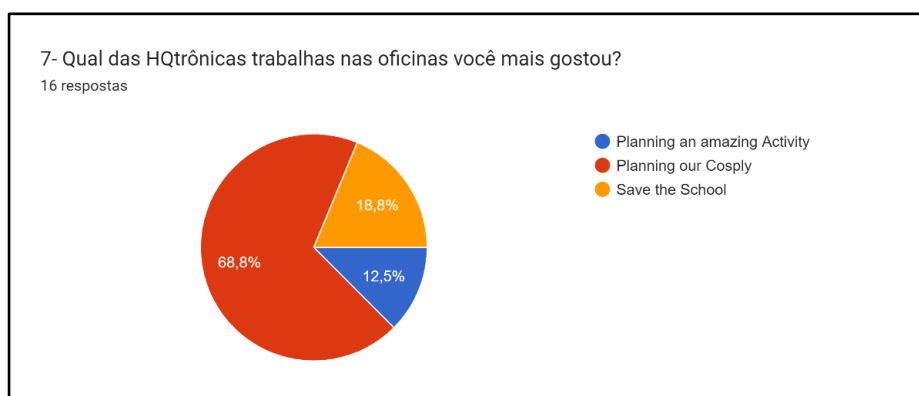
Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso: 03 dez. 2022.

Esse retorno nos permitiu mensurar que a leitura mediada na HQtrônica foi significativa e gerou uma maior proximidade dos partícipes com a prática da leitura em inglês, haja vista que houve um *feedback* de 93,8% dos partícipes que manifestaram o desejo de continuar praticando leituras por meio do instrumento aplicado.

A sétima pergunta foi para saber com qual das HQtrônicas propostas nas oficinas os alunos mais se identificaram.

Gráfico 17 – Pergunta-se aos partícipes de qual HQtrônicas trabalhadas nas oficinas mais gostaram



Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#responses>. Acesso: 03 dez. 2022.

Pelo retorno do gráfico, constata-se que a proposta da HQtrônica articulada ao evento Cospaly foi uma estratégia eficaz para aproximar os partícipes do texto, tornando-se significativo para eles, já que o texto estava associado a um conteúdo de real interesse dos indivíduos. Verifica-se, então, o quanto é relevante experimentar leituras em inglês com assuntos contextualizados para trazer incentivo ao ato de ler. Assim, quando alinhamos a leitura com algo de interessante para o aluno, a probabilidade é ter maior interação e participação nas atividades com leitura.

A última pergunta está relacionada à percepção que os partícipes tiveram em relação às professoras que interagiram com eles em todo o processo da pesquisa. A pergunta se deu com intuito de saber se gostaram da forma como as professoras aplicaram as atividades nas oficinas, esclarecendo o porquê. Seguem algumas das respostas:

Figura 54 – *Feedback* dos partícipes sobre a forma de aplicação das oficinas mediadas pelas professoras

Perguntas Respostas 16 Configurações

8 - Você gostou da forma como as professoras aplicaram as atividades nas oficinas ? Por quê?

16 respostas

- Sim
- Sim pq elas ensinam bem melhor
- Sim porque é muito importante a aprender quadrinhos em inglês
- Sim, foi criativa e engraçada
- Sim, foi bem planejado e muito divertido.
- Sim porque é bem divertido e diferente das outras atividades que eu já fiz.
- Sim porque eles são carinhoso
- goste de mais elas são legais elas trata os aluno bem
- Sim .pois elas me explicou muito bem

Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/1NGlmtMChjuAsOIFqlsxM4XahgBq3Y9qbbFM7Pag14m0/edit?pli=1#respos>
es. Acesso: 03 dez. 2022.

Houve uma observação legítima dos partícipes sobre a proposição da pesquisadora e a forma como foram aplicadas as propostas das tarefas sugeridas. Nota-se, nos comentários, que as relações comunicativas estabelecidas entre as professoras e os partícipes contribuirão para a construção de uma ambiência de afetividade, laço de suma importância para aproximar os partícipes das práticas utilizadas para promoção da aprendizagem. Eles reconhecem também que houve planejamento e organização na preparação das atividades, o que nos permite entender que os partícipes, atores desta pesquisa, validaram o trabalho cunhado no decorrer da pesquisa. Consideramos que essas observações potencializam as ações da pesquisa.

Na sequência do trabalho, observou-se que a motivação para a participação dos discentes nas oficinas teve uma forte ligação com as estratégias utilizadas junto ao objeto de estudo para envolvê-los com atividades que os conduziram à experimentação de novas práticas de multiletramentos, fomentando mediação com as múltiplas possibilidades de linguagens que se encontram nos espaços virtuais. Nesse sentido, conclui-se que a interação com as multimodalidades textuais ressignificaram o olhar dos alunos em relação à forma de ler em

inglês, quando demonstraram, em suas práticas, outra maneira de construir sentidos no seu processo interpretativo do texto ao interagir com quadrinhos eletrônicos.

Durante as interações dos alunos com as proposições compartilhadas nas oficinas, apurou-se que o potencial dos recursos semióticos encontrados em HQtrônicas elevou as percepções dos nossos leitores. Os partícipes se mostraram mais concentrados na leitura frente à exploração dos elementos visuais apresentados junto ao texto escrito no gênero diálogo. Observou-se que a utilização, mesmo que mínima, de recursos hipermídias implementados nas HQtrônicas, junto com a criação de diálogos curtos com uma linguagem apropriada à série dos indivíduos, contribuiu para envolver mais os estudantes no processo de interpretação e compreensão dos textos. Em todo o contexto, observou-se que a exposição a textos/diálogos em língua inglesa, contribuiu para a imersão e interesse dos indivíduos no aprendizado do idioma.

É relevante, então, ressaltar que os diálogos foram construídos com itens linguísticos específicos associados à compreensão de uma situação apresentada em contexto já conhecido pelos indivíduos. Dessa maneira, o uso de texto em diálogos serviu para provocar estímulos nos partícipes para que, com o auxílio das situações visuais, sentissem-se mais seguros em relação ao seu processo de identificação, interpretação e compreensão na leitura, independentemente do grau de dificuldade que se apresentou nas construções linguísticas existentes nos textos.

Avaliou-se também o envolvimento em relação à leitura praticada utilizando a metodologia mediada por estratégias de leitura, as quais foram utilizadas para aproximar mais os indivíduos do texto. Percebeu-se que essas técnicas aguçaram a autonomia dos partícipes, elevaram o processo criativo e interesse pelos textos, pois “o texto passa a ser visto mais no seu todo do que em suas partes e a compreensão não é apenas um processo linear” (LEFFA, 1996, p. 12). Essas estratégias de leitura foram de suma importância para a formação desses leitores, que venceram os desafios de interpretação e compreensão, em especial por aplicarem o exercício da inferência ao fazerem as leituras das imagens presentes no contexto. Não só o conhecimento de mundo, como também as pistas que conseguiram abarcar do texto, foram importantes para que articulassem deduções sobre as informações alocadas no texto em inglês.

Nesse quesito, salienta-se que as interações construídas nas leituras feitas em HQtrônicas desfocaram o aluno da prática de fazer leitura entendendo palavra por palavra. A aglutinação do material visual, sonoro e verbal ajudou a ampliar compreensão das significações

textuais, em que as dicas imagéticas e as movimentações do texto ajudaram esses indivíduos na construção de significados que os levaram ao entendimento geral do texto. Assim, os partícipes perceberam que não é preciso traduzir todo o contexto para se ter uma compreensão global e, com o tempo, aprenderam a utilizar essas estratégias, percebendo o quanto ficou mais fácil entender os contextos por meio delas.

Outro ponto relevante observado foi que o interesse pela leitura se elevou a partir das práticas mediadas em grupos, em pares ou em uma abrangência maior, como a proposição coletiva. Ao praticarem a leitura juntos, os partícipes interiorizaram e trocaram informações sobre os textos trabalhados, tiveram a oportunidade de confrontarem as percepções que abstraíram do texto, quando perceberam a importância da “troca colaborativa de pensamentos, sentimentos ou ideias entre duas ou mais pessoas, resultando em um efeito recíproco” (BROWN, 1994, p. 159). Com isso foi verificada a forte interação construída pelos partícipes ao realizarem os trabalhos, exercendo colaboração uns com os outros ao praticarem leituras juntos para que alcançassem sucesso na realização das atividades aplicadas. A interação na sala foi quesito preponderante para que exercitassem a tão esperada troca de informações e aprendizado compartilhado. Com a proposição de facilitar a aprendizagem, viabilizou-se a construção de conhecimentos pelas trocas de informações entre os pares, sendo respeitada a forma de aprender própria de cada indivíduo.

A participação, o envolvimento, os comentários verbalizados, a centralidade no momento dos encontros e a disciplina em sala são marcadores positivos para entender que a modelação de leitura por meio da ferramenta fortaleceu as relações pessoais do grupo no momento de aprender e impulsionou o desenvolvimento das habilidades cognitivas do indivíduo, quando os estudantes se envolveram e foram capazes de fazer mudanças nas suas concepções de leitura em relação à língua inglesa. Em outras palavras, os partícipes criaram situações de aprendizagem em parceria com os colegas, a partir das leituras mediadas nos quadrinhos eletrônicos e se envolveram com a língua estrangeira por um percurso de aprendizagem natural e espontânea.

Por meio da atmosfera da aprendizagem colaborativa que se formou no momento em que os alunos fizeram leituras das HQtrônicas na sala de aula juntos, podem-se extrair as seguintes percepções:

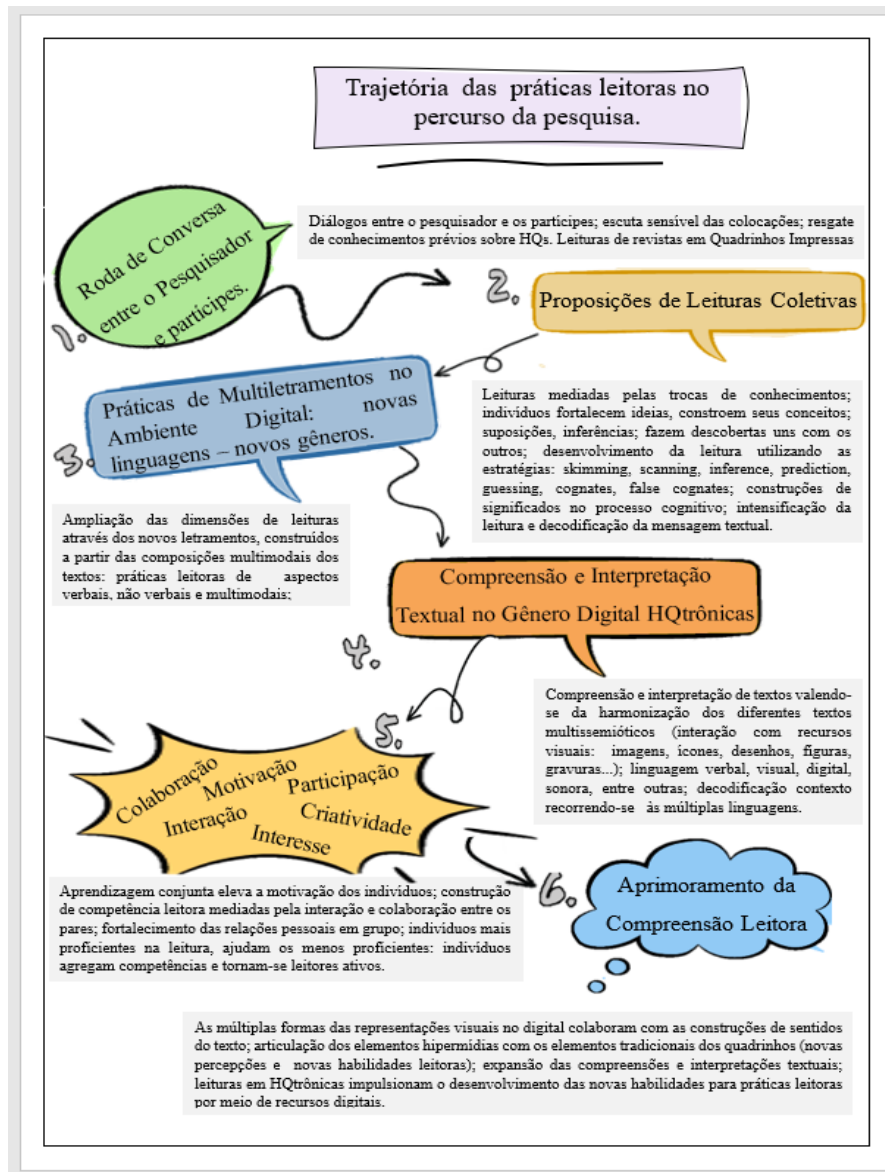
- Os partícipes tentaram juntos acertar as interrogativas da professora.
- Os partícipes cometeram erros e corrigiram os erros juntos.

- Os partícipes que apresentaram maiores competências leitoras, ajudaram os outros com menor competência leitora no idioma.
- Os partícipes, a partir da coleta de inferências, tentaram fazer juntos assertivas sobre o texto.
- Os partícipes fizeram leituras imagéticas juntos, apresentando diferentes olhares sobre as situações propostas.
- Os partícipes, a partir de um contexto, construíram juntos significados em relação aos textos.
- Os partícipes que cometeram erros em relação às construções linguísticas, revisaram seus conceitos com as sinalizações corretas dos partícipes com maiores conhecimentos.

As observações atentas feitas no percurso da pesquisa serviram de subsídio para afirmar que os indivíduos pesquisados expandiram seus conhecimentos e desenvolveram estratégias que os levaram a conhecer mais a heterogeneidade da língua inglesa. Ademais, foi um evento que colaborou para que outras formas de letramento pudessem ser experimentadas no grupo. Isso nos permitiu compreender que há uma evolução na prática leitora quando indivíduos lidam com as múltiplas possibilidades de letramentos que fazem parte da vida contemporânea. Em meio a essa observância, considera-se que alcançamos as percepções de Rojo sobre a necessidade de a escola considerar os “[...] letramentos múltiplos, ou multiletramentos, abrangendo leitura crítica, análise e produção de textos multissemióticos em enfoque multicultural” (ROJO, 2013b, p. 8).

Logo, o modo de leitura testada nesta pesquisa trilhou um caminho inverso ao que comumente é praticado. Os partícipes não se limitaram às percepções das construções grafocêntricas tradicionais, mas exploraram as dimensões do gênero digital HQtrônicas para exercitar práticas de um novo letramento, em que os elementos visuais colaboraram para a compreensão geral dos textos apresentados na língua estrangeira. Nessa perspectiva, os contextos comunicativos e discursivos construídos no percurso da pesquisa foram favoráveis para moldar o caminho que os indivíduos seguiram a fim de aperfeiçoar a interação com a leitura na língua inglesa no recurso digital. Sendo assim, para melhor entendimento e interpretação desse contexto, apresenta-se um infográfico da trajetória das práticas leitoras no percurso da pesquisa.

Figura 55 – Infográfico apresentando a trajetória das práticas leitoras no percurso da pesquisa



Fonte: autoria própria/design adaptado do Canva por Jucy Lobo.

As imagens e todos os aparatos implementados nos quadrinhos eletrônicos foram vistos como os primeiros elementos motivadores para que, por meio destes, os partícipes fizessem inferências sobre possíveis informações que poderiam estar no texto escrito. Logo, as novas implementações de linguagens representadas por imagens, movimentos, *links*, cores, sons proporcionaram um novo modo de leitura e uma forte identificação dos alunos com o texto, os quais condensaram a linguagem verbal e não verbal para decifrar a mensagem veiculada no contexto. Por meio desse exercício, os indivíduos aprenderam que “o sentido da linguagem está

no contexto da interação verbal e não no sistema linguístico” (DCE, 2008, pág. 53). Com esse entendimento, foi possível identificar que a leitura em HQtrônicas usadas com objetivos específicos é um estímulo para que os indivíduos na sala de aula construam representações significativas de um texto, quando direcionados por meio de recursos que os levem a vencer os desafios de decodificação da língua inglesa.

Em maior parte, os partícipes desta pesquisa são adolescentes que estão envolvidos com o universo das tecnologias digitais no seu dia a dia e por isso demonstraram uma forte predisposição para a leitura visual. Sendo assim, os resultados que apreciamos no percurso da pesquisa trazem evidências de que o exercício da leitura em inglês com o uso de HQtrônicas causou um impacto positivo nesses alunos, pois demonstraram um maior interesse pela leitura em língua inglesa quando trabalhada com recursos hiperlinks variados. Essa afirmativa ampara-se na identificação da motivação e interação por parte dos partícipes no momento das práticas leitoras, o que culminou em um posicionamento crítico e reflexivo desses leitores, quando deixaram de pensar o texto somente pela conjectura escrita e passaram a buscar o sentido do texto por outros vieses.

Complementa-se as análises e observações feitas com o relato da professora de língua inglesa da turma, a qual colaborou significativamente para a mediação desta pesquisa e esteve presente em todos os momentos do percurso na sala de aula.

Figura 56 – Relato final da professora de inglês dos partícipes em relação à aplicação da pesquisa

Perguntas
Respostas 1
Configurações

Estimada Professora, mediante sua participação e colaboração nas oficinas **O USO DE HQTRÔNICAS PARA PRÁTICA DE MULTIRILETRAMENTOS: EXPERIÊNCIA DE ENSINO DA LEITURA EM LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL II NA ESCOLA ANA LÚCIA MAGALHÃES**, registre aqui quais suas percepções em relação as práticas de leitura em língua inglesa realizadas pelos alunos com HQtrônicas.

1 resposta

A proposta de trabalhar com a tecnologia em sala por si só já é muito atraente, uma vez que os jovens amam ficar muito tempo surfando na net. O projeto HQtrônicas, no início, teve um pouco de resistência por parte de uma minoria de pais, que não concordavam com o uso do celular em sala de aula; enquanto o restante apostou nessa nova proposta de uso da tecnologia a favor de aprimorar a aprendizagem do ensino da língua inglesa. Por fim, mostramos para eles que o uso da tecnologia nas aulas, enriquece o aprendizado, além de torná-lo mais interessante. Então, quando começamos o projeto, os estudantes ficaram bastante curiosos e animados com a novidade. Era sempre uma festa as aulas das tirinhas eletrônicas. Toda vez que a professora aparecia na escola, a euforia tomava conta da garotada, pois sabiam que iriam ter uma aula bem divertida e diferenciada, usando o celular. Era muito bonito de ver como eles ficavam encantados com o aplicativo, descobrindo como usá-lo, antes mesmo da professora lhes explicar. Cada parte da elaboração do projeto, era recheada de expectativa, curiosidade e ansiedade para ver como ficaria o produto final. A parte de tirar as próprias fotos em locais da escola fora da sala de aula, a história criada no Power point com o movimento dos quadrinhos, e todo o resto foi muito prazeroso de construir. Saíram histórias maravilhosas desse trabalho. No final, pudemos ver o bom resultado que isso trouxe para o aprendizado da língua inglesa, e a satisfação na face dos alunos e dos pais. Agradeço a professora Claudia pela oportunidade que trouxe para a nossa escola essa forma alegre e produtiva para as nossas aulas. Aprendi muito e com certeza, esse será um projeto que sempre se fará presente nas aulas de Inglês daqui para frente.

Disponível em:

<https://docs.google.com/forms/d/105Jf8qrWc3HhCLBz96wMu8OdxhBM8V283dkKY7W0KMo/edit#responses>.

Acesso em: 09 mar. 2023.

No relato da professora, fica especificado que o trabalho com tecnologias digitais em sala de aula deve ser considerado, pois faz parte do universo dos indivíduos que estão na escola e contribui para enriquecer o aprendizado do alunado. O *feedback* ainda traz evidências de que houve boa receptividade dos alunos nos momentos das aplicações das oficinas com as leituras propostas nas “tirinhas eletrônicas”, como assim a referida professora chama. Afirma que os alunos se mostraram motivados, curiosos e interessados no processo das leituras mediadas nas HQtrônicas. Ainda é possível extrair da fala da professora o desejo de continuar aplicando atividades de leitura com o gênero digital pleiteado nesta pesquisa. Todas as sinalizações da professora se constituem subsídios favoráveis para entender que o objeto de estudo foi apreciado como recurso favorável para mediar a leitura da língua inglesa na sala de aula, a fim de que os alunos tenham um melhor desempenho no segmento.

Por meio das observações e análises feitas neste trabalho, confirma-se que a tradicional leitura massificada da língua inglesa praticada nas salas de aula da escola pública dificilmente conta com atrativos para motivar o exercício de leitura dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental II. Concorde-se que é preciso exercer práticas leitoras sensíveis, reconhecendo as fragilidades existentes na compreensão de indivíduos que ocupam a escola pública e que, por diversos motivos, não têm uma convivência sistêmica com o uso da língua inglesa. Esse fenômeno os impede de avançar no desenvolvimento de habilidades cognitivas que os deixem aptos a fazer leituras em língua inglesa de maneira produtiva. Por isso a necessidade de propostas de práticas leitoras na sala de aula que tragam vivências mediadas por recursos digitais, partindo-se do pressuposto de que o envolvimento com esses recursos se torna um fio condutor para aproximar os indivíduos adolescentes do universo da leitura em língua inglesa.

Em vista disso, acredita-se que as atividades pedagógicas direcionadas por meio do gênero digital HQtrônicas foram uma proposta exitosa para que os discentes pudessem melhor interagir com a leitura em língua inglesa. Com essa prerrogativa, as HQtrônicas utilizadas para movimentar a prática leitora dos partícipes na escola lócus foram um incentivo para o envolvimento deles com o ato da leitura, os quais, por meio dessas novas práticas, alargaram as possibilidades de entendimento de um texto, saindo da posição de leitores passivos para leitores ativos.

8 DESFECHO

A reconfiguração de práticas pedagógicas para intensificar o ato da leitura da língua inglesa nas salas de aula da escola pública é uma necessidade emergente, pois esse segmento ainda se apresenta como um dos maiores problemas no percurso do aprendizado dos sujeitos. A pesquisa ora apresentada traz à tona que os indivíduos nas salas de aulas das escolas públicas precisam ampliar de forma emergente as competências leitoras na língua inglesa.

Dessa forma, as múltiplas linguagens que hoje estão presentes no contexto digital, que caracterizam as novas possibilidades de práticas de multiletramentos, foram pleiteadas nessa pesquisa como um fio condutor para motivar esses sujeitos a saírem da esfera de leitores pacíficos, para leitores ativos que conseguem compreender informações, mesmo que mínimas, veiculadas no idioma foco desta pesquisa.

Para tal, a metodologia elaborada neste estudo se amparou na multimodalidade encontrada no gênero quadrinhos, em especial nos recursos que caracterizam as HQtrônicas, para evidenciar que os indivíduos partícipes desta pesquisa ampliaram suas expectativas e interesse em relação à leitura de língua inglesa quando praticada por meio desse gênero digital. Buscou-se, então, com esse trabalho trazer resposta para a pergunta norteadora desta pesquisa, a qual foi: como o uso do gênero digital HQtrônicas pode contribuir para o aperfeiçoamento da leitura da LI (Língua Inglesa), através da prática de multiletramentos?

Os indivíduos estabeleceram construções de significados no idioma ao desenvolverem as atividades aplicadas nas oficinas de HQtrônicas modeladas para as práticas de leitura em LI. Fatores como motivação, interesse, interação e colaboração, agregados ao processo cognitivo dos indivíduos, foram intensificados no momento em que praticaram leituras em HQtrônicas, o que serviu de impulso para gerar uma aprendizagem significativa. Acredita-se que houve um significativo desempenho dos partícipes, os quais, praticando leitura nas HQtrônicas, ampliaram suas habilidades linguísticas, valendo-se dos elementos verbais e não verbais aprimorados pela inserção dos recursos hipermídias, que trouxe possibilidades de interação mais diversificadas no ato de ler, por ser mediada pelas tecnologias digitais. Essa ação atende ao que preconiza a BNCC, no eixo leitura no Ensino Fundamental II para o 6^a ano, visto que os alunos praticaram a leitura em textos diversos em língua inglesa, contemplando as linguagens verbais, verbo-visuais, multimodais que se encontram nas diversas formas de comunicação.

O objetivo geral da pesquisa foi desenvolver uma proposta metodológica para ensino da língua inglesa no segmento leitura, através do uso do gênero digital HQtrônicas, com alunos

(partícipes) do Ensino Fundamental II (6º ano), da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães. Para isso, desenharam-se oficinas de leituras com propostas de atividades com as quais os partícipes tiveram a oportunidade de interagir com diversas modelagens de HQtrônicas, tanto as escolhidas diretamente da web, como as HQtrônicas criadas na ferramenta *PowerPoint*, para que eles pudessem fortalecer sua competência leitora, atendendo às novas perspectivas das práticas da pedagogia dos multiletramentos. Dessa forma, por meio desses quadrinhos, foi possível promover o envolvimento dos partícipes com textos multissemióticos, textos formados por múltiplas linguagens que caracterizam um novo modo de se conceber a leitura, quando há a composição em várias linguagens (sons, imagens, ilustrações, ícones, figuras) que atendem às novas perspectivas dos multiletramentos. A formação dessa composição serviu para aguçar a compreensão comunicativa de textos dos leitores partícipes dessa pesquisa, para que pudessem elaborar significados em língua inglesa nas suas diversas vertentes.

Em relação aos objetivos específicos, traçaram-se construções teóricas que deram alicerces aos conceitos de multiletramentos, trazendo as caracterizações das multimodalidades textuais que hoje corroboram para que os indivíduos compreendam que a comunicação não se constrói somente pela leitura verbal. Por meio das vastas possibilidades de outras linguagens multimodais, foi possível expandir as interpretações contidas no texto. Dessa maneira, os partícipes desta pesquisa não se limitaram às possibilidades das leituras grafocêntricas tradicionais, mas passaram a explorar as dimensões de um novo letramento construído a partir de outras composições de textos. Avivaram-se as práticas de multiletramentos com a concepção de que o sentido do texto perpassa pela aglutinação das diversas formas de representações textuais, sejam elas palavras, animações, imagens, entonações, tipografia, sorrisos, dentre outros, contemplando assim a multimodalidade textual.

A percepção da situação do ato de leitura de língua inglesa na atual conjuntura das salas de aula da escola pública, foi o ponto motivador para pensar sobre uma intervenção para o aprimoramento desse segmento. Reafirma-se que, historicamente, os problemas que assolam a escola pública dificultam a aprendizagem desse idioma e se repetem anos após anos, sendo isso marcado pela falta de recursos didáticos pedagógicos apropriados, carga horária do professor reduzida, salas não apropriadas, recursos audiovisuais insuficientes e, ainda, desinteresse do alunado quando não é motivado pela perspectiva do ensino tradicional. Por conta disso, a proposta de intervenção com práticas de multiletramentos, neste estudo, foi pautada com a intenção de amenizar esse contexto histórico insatisfatório do ensino da leitura em língua inglesa, para que os indivíduos partícipes desta pesquisa pudessem alcançar as habilidades

linguísticas minimamente necessárias, a fim de poder melhor interagir no contexto social em que está inserido. Acredita-se que essa proposição atende às novas perspectivas de letramentos, a qual valida a negociação com diversas linguagens e discursos, interagindo com outras línguas e linguagens, reconhecendo inglês como língua franca e ainda construindo sentidos sobre a diversidade de discurso, dialetos, acentos, registros e estilos presentes no cotidiano.

O segundo objetivo específico faz referência à exposição das caracterizações e potencialidades de gênero digital HQtrônicas para mediar leitura, modelagem que não representa simplesmente HQs digitalizadas para a tela do computador, mas comportam as novas possibilidades dos recursos hipermídias encontrados no mundo digital. Apostou-se nas potencialidades desses recursos interativos implementados na abrangência dessa arte sequencial para aproximar os partícipes do ato de leitura. Sendo assim, valida-se que as oficinas com a leitura em HQtrônicas produziram efeito satisfatório, e essa percepção se consolida pela forte identificação que os partícipes tiveram com a ferramenta escolhida como objeto de estudo, pois demonstraram motivação e interesse pela leitura com textos acompanhados de elementos da arte visual. As diversas peculiaridades interativas encontradas nas HQtrônicas contribuíram para o engajamento dos indivíduos. Foi demonstrado, pela maior parte desses indivíduos, crescimento de aquisição do repertório lexical abordado nas atividades; apropriação, identificação e ampliação vocabular quando submetidos às atividades feitas com as HQtrônicas, como também por meio das atividades dinâmicas promovidas nos momentos finais da pesquisa; decodificações de informações dentro dos textos estudados, por meio dos exercícios com as estratégias de leitura.

Sendo assim, acredita-se que o envolvimento com práticas de multiletramentos por meio das HQtrônicas trouxe impacto relevante para a formação efetiva da competência leitora dos indivíduos pesquisados. Numa visão otimista, os indivíduos tiveram a oportunidade de aprimorar a leitura por meio das multimodalidades típicas dos quadrinhos, as quais reconfiguraram as novas formas de ler e escrever.

Nesse contexto, cabe dizer que, em qualquer meio onde se veicule o texto, é preciso que os leitores tenham uma razão para fazer a leitura. Se o conteúdo for interessante e houver um motivo real para a realização da leitura, os indivíduos contam com grande probabilidade consigam entender os textos. Por essa prerrogativa, avalia-se que a leitura em HQtrônicas utilizada com fins específicos pode fomentar a interação com a leitura por trazer representações significativas frente aos estímulos que os leitores recebem. Por isso, em todo o percurso de seleção, criação, organização e aplicação das sequências de atividades houve o cuidado de

considerar qual o verdadeiro sentido de leituras mediadas em quadrinhos para os partícipes, como também vislumbrar um tema que eles acolhessem para haver maior identificação no momento das leituras. Houve, também, a percepção de que os alunos não costumavam fazer leituras em língua inglesa na tela de dispositivos digitais; dessa forma, optamos, nos encontros iniciais, por promover a aproximação dos alunos com os elementos hipermidiáticos, para fortalecer o interesse e aprendizado da leitura no recurso escolhido.

Para atender ao objetivo final desse trabalho, o produto, foi produzido o guia didático⁶⁶ virtual, no qual estão descritas as etapas e caminhos trilhados para o exercício das práticas de estratégias de leitura na sala de aula, para que possa ser vislumbrado tanto pelos professores da escola lócus, como também por tantos outros que tenham interesse. Uma sequência de atividades aplicadas com HQtrônicas utilizadas nas oficinas desenvolvidas nessa pesquisa. Atividades que podem ser adaptadas e os interessados podem explorar da forma mais conveniente para seu público. Apresenta-se, também, esse relatório descritivo da pesquisa, o qual se configura num referencial norteador para aqueles que desejem avançar nos estudos com a temática pesquisada.

Destaca-se que nenhum percurso de pesquisa é constituído de perfeições; em vista disso, é preciso sinalizar alguns percalços vivenciados em meio ao trabalho. O primeiro foi não haver na escola um espaço organizado para a realização das oficinas com a utilização de aparatos tecnológicos. No entanto, esse desafio foi vencido quando conseguimos organizar o trabalho na própria sala durante as aulas de inglês agendadas com a professora da turma. Sobre os recursos, os alunos levaram seus dispositivos celulares e *tablets*, contaram com os *notebooks* das professoras e utilizaram a *wi-fi* disponibilizada pela escola. Com isso conseguimos atingir nossas metas. Outro conflito que se deu foi em relação aos encontros, os quais tiveram que ser cancelados devido aos momentos dos jogos da copa do mundo e do período eleitoral. Esses fatores comprometeram os agendamentos finais dos encontros, por não haver a aula. Por conta disso, não avançamos na realização das oficinas que organizamos para que os partícipes construíssem as suas próprias HQtrônicas no *PowerPoint*. No entanto, esse fator não comprometeu a pesquisa, haja vista que as atividades de leitura sistematizadas foram planejadas nas HQtrônicas selecionadas e construídas pelas professoras.

⁶⁶ Link guia didático https://issuu.com/99748104/docs/guia_didatico_claudia_amaryl_ok

Não poderíamos deixar de mencionar que a parceria firmada com a professora de inglês da turma marca essa trajetória de uma forma muito especial, posto que ela acompanhou o desenvolvimento da pesquisa passo a passo, tornando-se uma colaboradora expressiva para que todos os passos fossem realizados com eficiência. A interação, a disponibilidade, o compromisso, o imbricamento e disposição para trazer mudanças na sua sala de aula, em relação às práticas de leitura, solidificaram os objetivos deste trabalho e motivaram, de maneira significativa, a aplicação da pesquisa na escola. A professora cogitou forte desejo em continuar os estudos de leitura em inglês com HQtrônicas, e isso consolida uma nova concepção sua em relação à leitura da língua inglesa na sala de aula. Há a pretensão de a pesquisadora modelar oficinas para professores e também alunos da escola, para movimentar dinâmicas de ensino e aprendizagem de leitura por meio de HQtrônicas.

Com esse estudo, fica a impressão de que é preciso exercer uma prática pedagógica sensível que reconheça as fragilidades existentes na compreensão dos indivíduos que estão em sala de aula da escola pública e que, pelos motivos já elencados, não têm uma convivência sistêmica com o uso da língua inglesa. Esse fenômeno os impede de avançar no desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas e não os deixa aptos a fazer leituras de maneira produtiva no idioma. Por isso, concorda-se que é latente a necessidade de práticas de leituras que tragam vivências mediadas por recursos digitais, partindo-se do pressuposto de que o envolvimento com os recursos é um fio condutor para aproximar os indivíduos adolescentes desse universo. Dessa forma, considera-se que a mistura de imagens, sons, cores, movimentos dos quadrinhos eletrônicos foram elementos motivadores para leitura em LI, por terem sido atrativos que ajudaram os partícipes na compreensão de contextos apresentados em um processo de comunicação.

Demarca-se que foi gratificante desenvolver este estudo sobre leitura mediada em um gênero novo, que agrega potencialidades discursivas e interativas para despertar o interesse pela leitura em uma visão mais ampliada. A proposição eleva a certeza de que o ensino do inglês não deve se limitar à gramática da língua, vai muito mais além, pois diz respeito a formar leitores para a era das múltiplas linguagens líquidas que se consolidaram no processo da comunicação contemporânea. Aplicar a pesquisa nesse espaço foi uma oportunidade para pensar a educação numa perspectiva inovadora, tendo em vista que foi proposto um exercício para ampliação do uso da linguagem em situações diversificadas, incorporando a ideia de que urge o desenvolvimento de habilidades nos sujeitos da escola para a interação com as diversas

formas de letramentos e com as múltiplas culturas, a fim de que possam estar melhor preparados para as práticas sociais discursivas que os acompanham no seu dia a dia.

Acredita-se que as vivências com as HQtrônicas colaboraram para que esses sujeitos elevassem a autoestima em relação à aprendizagem do idioma, fomentando ações mais ousadas frente aos desafios que encontram nas práticas de leitura na sala de aula. É possível que, por esse caminho, os partícipes possam apresentar melhor desempenho no ato da leitura, reconhecendo que a leitura mediada na tela do computador pode ser uma forte aliada para que ampliem seus conhecimentos numa perspectiva crítica e reflexiva.

Frente a todas ponderações, deseja-se que este trabalho venha contribuir positivamente para que futuros professores possam utilizar HQtrônicas para criarem situações menos densas no processo de aprendizagem da leitura em língua inglesa. Certamente a discussão proposta aponta para a necessidade de se movimentar outros caminhos que gerem mudanças no contexto histórico do ensino da leitura em língua inglesa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Diálogos entre quadrinhos e mídias digitais: o caso da webcomic O diário de Virgínia**. Sociopoética, UEPB, ISSN 1980-7856, n. 22, v. 1. jan.-jun./2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/266/189>. Acesso em: 02 fev. 2023.
- BACICH, Lilian; TANZI, Adolfo; TREVISAN, Fernando. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015, p. 55.
- BRASIL, SEF/MEC. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 10 nov. 2022.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc-etapa-ensino-medio>. Acesso em: 10 nov. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais, códigos e suas tecnologias. Língua estrangeira moderna**. Brasília: MEC, 1999. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRANDÃO, C. R. Participar-pesquisar. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (org). **Repensando a pesquisa participante**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998, p.43.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. **Pesquisa Participante: o saber da partilha**. Aparecida, SP: Ideias e Letra, 2006.
- BROWN, D. H. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.
- CANI, B. J.; COSCARELLI, V. C. Textos multimodais como objeto de ensino: reflexões em propostas didáticas. In: KERS, F. D.; COSCARELLI, V. C.; CANI, B. J. (orgs.). **Multiletramentos e Multimodalidade: ações pedagógicas aplicadas à linguagem**. Campinas, SP: Pontes, 2016. p. 15-47.
- CAIRES, A; BARBOSA, D; LELIS, F. Motion Comics: Recriando as histórias em quadrinhos e a animação 2010. Projeto Experimental. Faculdade de Comunicação e Artes da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Minas Gerais, BH, p. 46 , 2010. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/motion-comics-recriando-as-historias-em-quadrinhos-e-a-animacao-2010/56>. Acesso em: 15 mar. 2023.
- CARVALHO, Iomacy Dias Moraes. **A leitura em sala de aula de língua inglesa**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Departamento de Educação – Campus XIV, Conceição do Coité. 2011. Disponível em:

<https://pt.slideshare.net/BPJCA/a-leitura-em-sala-de-aula-de-Ingua-inglesa>. Acesso em: 15 nov. 2020.

CATANDUBA, Edilma de Lucena. **Leitura e escrita na sala de aula**. XVII CONGRESSO INTERNACIONAL ASOCIACIÓN DE LINGÜÍSTICA Y FILOLOGÍA DE AMÉRICA LATINA (ALFAL 2014), João Pessoa-Paraíba, Brasil #3175. Disponível em: <http://www.mundoalfal.org/CDAnaisXVII/trabalhos/R1144-1.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2020.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 4ªed.São Paulo: Cortez, 2000. (Biblioteca da Educação. Série I. Escola; v. 16.)

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. Leitura e ensino: por avaliações que levem (mesmo) os ambientes digitais em consideração. **Revista Texto Digital**, Florianópolis, SC, v. 15, n. 2, p. 101-129, jul/dez. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2019v15n2p101>. Acesso em: 05 nov. 2021.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2. ed. Belo Horizonte-MG: Autêntica, 2007.

DIONÍSIO, Ângela P. Gêneros multimodais e multiletramento. *In*: KARWOSKI, Acir M.; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim S. (org.). **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2006, p.141.

DIONÍSIO, Ângela P. Multimodalidade Discursiva na Atividade Oral e Escrita. *In*: MARCUSCHI, L. A.; DIONÍSIO, A. P. **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

DIONÍSIO, Ângela P. **Multimodalidades e leituras: funcionamento cognitivo, recursos semióticos, convenções visuais**. Recife: Pipas Comunicação, 2014, p.42.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos Digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. Tradução de Marcos Marcionilo.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2013. Tradução de Leandro Luigi Del Manto.

ESTEVES, Jéssica Rodrigues; GONÇALVES, Berenice Santos. **As perspectivas da multimodalidade na análise dos modos e recursos de um aplicativo para o ensino de Inglês**. COLÓQUIO INTERNACIONAL DE DESIGN. 2020. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cid2020/23.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2022.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias Inovativas na Educação Presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018.

FRANCO, Edgard Silveira. As histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração. *In*: LUIZ, Lucio. **Os Quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa**. São Paulo: Marsupial, 2013. p. 10-30.

FRANCO, Edgard Silveira. **Histórias em Quadrinhos e Hipermídia**: uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/69418422769686762130156552632318686703.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2022a.

FRANCO, Edgard Silveira. **Hipermídia & Histórias em Quadrinhos**: Panorama da Produção Brasileira. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1168-1.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2020.

FRANCO, Edgard Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2001. Dissertação de Mestrado. Campinas. Universidade Estadual de Campinas, 2001. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/222410>. Acesso em: 19 mar. 2022.

FRANCO, Edgard Silveira. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Fapesp, 2004.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Carta aos professores**: Ensinar, Aprender: Leitura de mundo, leitura da palavra. Estudos Avançados, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/QvgY7SD7XHW9gbW54RKWHcL/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 22 abr. 2022.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**. São Paulo: Cortez, 2016. Tradução de Tiago José Risi Leme.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (coleção Leitura)

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **Revista Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 9, 2012.

GABARRÓN, Luis R.; LANDA, Libertad H. O que é pesquisa participante?. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo Romeu (orgs.) **Pesquisa Participante**: o saber da partilha. 2. ed. Aparecida, São Paulo: Ideias & Letras, 2006, p.93.

GALVÃO, Sônia Lauria. **Os fatores que influenciam nas atividades de leitura em Língua Inglesa: uma perspectiva discursiva**. Sitientibus. Feira de Santana, BA: jul/dez. 2004. Disponível em: https://docplayer.com.br/12370530-Perfil-das-dificuldades-na-leitura-em-lingua-inglesa-de-uma-turma-de-eja-no-municipio-de-medianeira.html#show_full_text. Acesso em: 30 mai. 2022.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GODOY, Beatriz Cristina. **Webcomics**: o casamento entre os quadrinhos e a Internet. XII SEMINÁRIO NACIONAL DE LITERATURA, HISTÓRIA, MEMÓRIA E II CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM LETRAS NO CONTEXTO LATINO-AMERICANO. UNOESTE, Cascavel-PR, 25 a 27 de novembro, 2015. Disponível em: http://www.seminariolhm.com.br/2015/estudos_literarios/3.php. Acesso em: 20 ago. 2022.

HETKOWSKI, Tânia Maria. Mestrados profissionais educação: políticas de implantação e desafios às perspectivas metodológicas. **Plurais Revista Multidisciplinar**, v. 1, n. 1, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/2299>. Acesso em: 25 ago. 2021.

HETKOWSKI, Tânia Maria; MENEZES, Cátia Nery. Práticas de multiletramentos e tecnologias digitais: múltiplas aprendizagens potencializadas pelas tecnologias digitais. In: FERRAZ, Obdália (org.). **Educação, (multi)letramentos e tecnologias: tecendo redes de conhecimentos sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura**. Salvador: Edufba, 2019.

HOLDEN, Susan. **O Ensino da Língua Inglesa nos dias atuais**. São Paulo: Special Book Services, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNIOR, Márcio Mário da Paixão. **HQtrônicas: O fim de uma era de experimentações?**. 2016. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/marcio_junior.pdf. Acesso em: 10 ago. 2022.

KELLER, T. M. G. **Aula de Língua Estrangeira: uma microecologia das ações**. Passo Fundo, Brasil: UPF Editora, 2004.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 3. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

KLEIMAN, A. **Texto e Leitor: aspectos cognitivos da leitura**. 4. ed. Campinas, SP: Pontes, 1995.

KLEIMAN, A. MORAES, S. **Leitura e interdisciplinaridade: tecendo redes nos projetos da escola**. Campinas: Mercado de Letras, 1998.

KLEIMAN, Angela; SIGNORINI, Inês (org.). **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado das Letras, 1995.

KLEIMAN, Angela. **Preciso "ensinar" o letramento?** Cefiel/ IEL /Unicamp. Ministério da Educação. 2005, p. 48 - 49

KRESS G. *Writing the future: English and the Making of a Culture of Innovation*. 1995, p.11.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold; New York: Oxford University Press, 2001.

LEFFA, V. J. **Aspectos da leitura: uma perspectiva psicolinguística**. Porto Alegre, RS: Sagra & Luzzatto, 1996.

LEFFA, V. J. **Língua estrangeira: ensino e aprendizagem**. Pelotas: Educat, 2016.

LEFFA, V. J. Perspectivas no estudo da leitura: texto, leitor e interação social. *In*: LEFFA, Vilson J.; PEREIRA, Aracy, E. (orgs.). **O ensino da leitura e produção textual**: alternativas de renovação. Pelotas: Educat, 1999, p. 13-37.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Diógenes Cândido (org.). **Ensino Aprendizagem da Língua Inglesa**: conversas com especialistas. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

LIMA, S. C.; LIMA-NETO, V. Panorama das Pesquisas sobre letramento digital no Brasil: principais tendências. *In*: ARAÚJO, J. C.; DIED, M. (org.). **Letramentos na web**: gêneros, interação e ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009, p. 47- 57.

LOPES, L. P. da M. A construção do gênero e do letramento na escola: como um tipo de conhecimento gera o outro. *Investigações. Linguística e Teoria Literária*, v. 17, nº 2, 2005^a, p. 47-68.

LOPES, L. P. da M. **Inglês no mundo contemporâneo**: ampliando oportunidades sociais por meio da educação. *In*: SIMPÓSIO DA TESOL INTERNATIONAL RESEARCH FOUNDATION (TIRF). São Paulo, 2005b.

LOPES, L. P. da M. A função da aprendizagem de línguas estrangeiras na escola pública. *In*: **Oficina de linguística aplicada**: a natureza social e educacional dos processos de ensino e aprendizagem de línguas. Campinas: Mercado das Letras, 1996^a, p. 127-136.

LOPES, L. P. da M. A nova ordem mundial, os Parâmetros Curriculares Nacionais e o ensino de inglês no Brasil: a base intelectual para uma ação política. *In*: BÁRBARA, L.; RAMOS, R. de C. G. (org.). **Reflexões e ações no ensino aprendizagem de línguas**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2003, p.43.

LOPES, L. P. da M. **Oficina de linguística aplicada**: a natureza social e educacional dos processos de ensino/aprendizagem de línguas. Campinas: Mercado de Letras. (Coleção Letramento, Educação e Sociedade). 192 p. (ISBN 85-85725-16-8). 1996b.

LUIZ, Lucio. **Os Quadrinhos na Era Digital**: HQtrônicas, Webcomics e Cultura Participativa. São Paulo: Marsupial, 2013.

MAGNABOSCO, Gislaine Gracia. Hipertexto e gêneros digitais: modificações no ler e escrever?. **Conjectura**, Caxias do Sul, v. 14, n. 2, p. 49-63, maio/ago. 2009. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/%20conjectura/article/viewFile/14/13>. Acesso em: 08 jul. 2021.

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise e compreensão de textos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

MARTINS, Cátia Ales; GIRAFFA, Lúcia M. Martins. Formação do docente imigrante digital para atuar com nativos digitais no ensino fundamental. *In*: VIII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Anais** [...]. 6 a 8 out, p.1-14, 2008.

MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas. Histórias em Quadrinhos: um convite para a iniciação do leitor. In: I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. **Anais [...]**. Paranaíba: UEMS, 2004.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hélcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MCCLLOUD, Scott. **About About About Digital-Comics**. 2009. Disponível em: <http://www.scottmccloud.com/2009/03/09/about-about-about-digital-comics/> Acesso em: 05 mai. 2023.

MEIRELES, S. Onomatopéias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã. *Pandaemonium Germanicum*. **Revista de Estudos Germanísticos**, n. 11, 2007, p. 157-188. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=386641445011>. Acesso em: 12 mar. 2023.

MEYER, Antônia Izabel da Silva. Hipertextos e Gêneros Digitais: conceitos e características. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 05, ed. 10, v. 15, p. 87-108. Outubro de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/generos-digitais>. Acesso em: 15 jul. 2021.

MENDO, A. G. **História em Quadrinhos Impresso vs. web**. SP: Unesp, 2008.

MINAYO, Maria Cecília Souza; ASSIS, Simone Gonçalves de; SOUZA, Edinilsa Ramos de. (Org.). **Avaliação por Triangulação de Métodos: Abordagem de Programas Sociais Rio de Janeiro**: Editora Fiocruz; 2005. 244 pp, p. 132. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Maria-Minayo/publication/33024173_Avaliacao_por_Triangulacao_de_Metodos_Abordagem_de_Programas_Sociais/links/571d440308ae6eb94d0e50a0/Avaliacao-por-Triangulacao-de-Metodos-Abordagem-de-Programas-Sociais.pdf>. Acesso: 23 jun.2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MUNHOZ, Rosângela. **Inglês instrumental: estratégias de leitura**. Módulo II. São Paulo: Textonovo, 2001.

OLIVEIRA, Ronilço Cruz de. **História em quadrinhos**. Disponível em: www.educaja.com.br/2010/11/historia-em-quadrinhos-html. Acesso em: 23 nov. 2020.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. A WWW e o Ensino de Inglês. Universidade Federal de Minas Gerais. **Rev. Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 1, n. 1, 2001, 93-116.

PAIVA, V.L.M.O. Desenvolvendo a habilidade de leitura In: PAIVA, V.L.M.O. (Org.). **Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na autonomia**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005. p. 129-147

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares de Língua Estrangeira**. Secretaria de Estado da Educação (SEED). Superintendência de Educação. Curitiba, 2008, p.53.

PETERSON, Ana Antônia de Assis; SILVA, Eladyr Maria Norberto. Alunos à margem das aulas de Inglês: por uma prática inclusiva. *In*: LIMA, Diógenes Cândido de (org.). **Ensino Aprendizagem de Língua Inglesa: conversas com especialistas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

PINTO, Cândida Martins. **Um estudo sobre as estratégias bottom-up em livros didáticos de português para estrangeiros**. GT – Ensino e Aprendizagem de L2: o foco na forma e o ensino da gramática. Centro Federal de Educação Tecnológica de São Vicente do Sul (Cefet – SVS). Anais do Celsul, 2008.

PODOLAK, E. E. C.; BIAZI, T. M. D.; STUTZ, L. **O gênero hipermidiático HQtrônicas: proposta de didatização para uma prática multiletrada no ensino de inglês**. Paraná: Unicentro, 2013.

PORTO, Daniel Queiroz. **Compassus: quadrinhos e navegação de “tela infinita”**. 2011. TCC. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Campus de Bauru, Faculdade de Arquitetura - Bauru, 2011. Disponível em: https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/Design/ProjetosApresentados/compassus_relatorio.pdf. Acesso em: 23 jun. 2022.

.PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. **Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena**. 2020. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis - 2020.

Santa Catarina, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: Temas Multidisciplinares**. Florianópolis: COGEN, 1998.

RAMA, A. VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, P. É possível ensinar oralidade usando histórias em quadrinhos?. **Revista Intercâmbio**, LAEL/PUC-SP, São Paulo, v. 15, 2006.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Escrever hoje: palavra, imagem e tecnologias digitais da educação**. São Paulo: Parábola, 2018.

ROJO, R. H.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p.12 e 13

ROJO, Roxane. **A teoria dos gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e os multiletramentos**. *In*: ROJO, R. (Org.). **Multiletramentos e as TICs: escol@ conect@d@**. São Paulo: Parábola Editorial. 2013b. p. 9-32.

ROJO, Roxane. **Entrevista: outras maneiras de ler o mundo**. Educação no Século XXI. São Paulo: Fundação Telefônica, 2013a.

ROJO, Roxane. **Escol@ Conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013b.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012b.

RICHARDS, Jack C.; RENANDYA. **The practice of english language teaching**. Ed. Harlow: Longman, Pearson, 2007. Book 4.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de Pesquisa**. 5. ed. Porto alegre: Editora Penso, 2013.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Ensino Superior Unicamp**, v. 9, p. 19-28, 2013. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>. Acesso em: 18 mai. 2022.

SANTAELLA, Lucia. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermissão. **Bakhtiniana**, São Paulo, vol. 9, n. 2, p. 206-216, ago./dez, 2014.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Teresina: Edufpi, 2019.

SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; CRUZ, Tiago André da; HORN, Milton Luiz Vieira. Uma breve história das histórias em quadrinhos. **Educação gráfica**, 2011, v. 15, nº 03.

SANTOS, R. dos; CORREA, V.; TOMÉ, M. L. As histórias em quadrinhos na tela do computador. **Revista Comunicação Midiática**, v. 7, p. 117-137, 2012.

SANTOS, R. E.; CORRÊA, V.; TOMÉ, M. L. As Webcomics Brasileiras. *In*: LUIZ, Lúcio (org.). **Os quadrinhos na era digital HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Editora MARSUPIAL, 2013.

SANTOS, R. dos; CORREA, V.; TOMÉ, M. L. As Webcomics brasileiras. *In*: LUIZ, Lucio (org.). **Os Quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

SANTOS, R. O. **Origem dos Webcomics: da gênese aos agregadores**. *In*: 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP, 2011, São Paulo. Anais eletrônicos...1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2011. v. 1. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_n_tecnologias/rodrigo_santos.pdf. Acesso: 16 out.2022

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Webcomics malvados: tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. 2010. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **Leitura de webcomics**. Buenos Aires: Argentina, 2012. 9 p. Disponível em: <http://www.vinetasseries.com.ar/actas2012.html>. Acesso em: 09 jul. 2014.

SANTOS, Zaira Bomfante dos. **A concepção de texto e discurso para semiótica social e o desdobramento de uma leitura multimodal.** Revista Gatilho: Revista discente do Programa de Pós-Graduação em Linguística da UFJF. Juiz de Fora, MG, v. 13, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/gatilho/article/view/26994>. Acesso em: 05 mai.2022

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Maria Ozanira da Silva. Reconstruindo um processo participativo na produção do conhecimento: uma concepção e uma prática. *In:* BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo Romeu (orgs.). **Pesquisa Participante: o saber da partilha.** 2. ed. Aparecida, São Paulo: Ideias & Letras, 2006.

SILVA, Obdália Santana Ferraz; ANACLETO, Úrsula Cunha; SANTOS, Sirlaine Pereira Nascimento. Educação, formação docente e multiletramentos: articulando projetos de pesquisa-formação. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 47, e221083, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/186959>. Acesso em: 08 jul. 2021.

STRUKOSK, Eletícia Elza Podolak; BIAZI, Terezinha Marcondes Diniz; STULT, Lídia. Modelo didático do gênero digital HQtrônicas Watchmen motion comic – chapter 1. **Veredas – Interacionismo Sociodiscursivo**, vol. 21, nº 3, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/veredas/article/view/27999>. Acesso em: 19 nov. 2020.

TANINO, S. **História em quadrinhos como recurso metodológico para processos de ensinar.** 2011. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/2011%20SONIA%20TANINO.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2022.

TOMAZELLI, Yedda Carolina Piccoli. **As histórias em quadrinhos e as mídias emergentes.** 2017. Dissertação (mestrado). Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, 2017 Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/983876>. Acesso em: 14 ago. 2022.

VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino. *In:* VERGUEIRO, W. (org). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004,p.8.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos Quadrinhos: Uma “Alfabetização Necessária”. *In:* RAMA, Ângela; WERGUEIRO, Valdomiro (org). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004, p.31

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In:* RAMA, Angela; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005^a, p. 7-30.

VERGUEIRO, W. O uso das HQs no ensino. *In:* RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2005b, p. 31-64.

VERGUEIRO, W.; RAMA, Â. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In*: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996,p.138.

Vygotsky, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Vygotsky, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos. São Paulo: Livraria Martins Pontes, 1994, p. 112.

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. *In*: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos (orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

ZANARDI, Juliene Kely; VICENTINI, Luiza. Entrevista com Roxane Rojo. **Palimpsesto**, Campinas, SP, n. 21, p. 329-339, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/palimpsesto/article/view/35118/24830>. Acesso em: 30 mai.2022.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIOS

Questionário *Google Form* aplicado com os partícipes na primeira etapa da pesquisa.

Identifique-se usando o nome de um personagem das histórias em quadrinhos.

1 - Qual a sua idade?

- 09 anos
- 10 anos
- 11 anos
- Mais de 11 anos

2 - Você gosta de ir a sua escola?

- Sim
- Não
- Mais ou menos/ Em parte

3- Você já leu revistas em quadrinhos?

- Sim
- Não
- Mais ou menos/ Em parte

4 - Você gosta de ler Histórias em Quadrinhos (HQs)?

- Sim
- Não
- Mais ou menos/ Em parte

5 - Seus pais ou algum parente já leram Histórias em Quadrinhos para você

- Sim
- Não
- Mais ou menos/ Em parte

6 - Você já leu Quadrinhos na internet?

- Sim
- Não
- Só visualizei

7 - Você sabe o que são HQtrônicas ou Webcomics?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

8 - Você usa celular, smartphone ou computador para estudar ou ler tirinhas dos quadrinhos?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

09 - Quais desses personagens de histórias em quadrinhos você conhece?

Turma do Xaxado	Homem Aranha	Batman	Thor
Turma da Mônica	Mulher Maravilha	Hulk	Flash
Turma do Peanuts	Homem de Ferro	Capitão América	Personagens Mangá

10 - Você gosta de fazer leituras em inglês?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

13 - Sua professora de inglês apresenta pequenos textos ou tirinhas para você ler em inglês?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

14 - Você sabe usar recursos de imagem, áudio e vídeo em um aparelho celular?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

15 - Você gostaria que sua professora de inglês utilizasse histórias em quadrinhos na internet para motivar sua leitura?

- () Sim
 () Não
 () Mais ou menos/ Em parte

Questionário *Google Form* aplicado com os partícipes para averiguação feedback final.

1- Você gostou de participar das oficinas sobre HQtrônicas?

- Gostei muito
- Gostei
- Pouco
- Não gostei

2- Você conseguiu ler e entender os diálogos apresentados nas HQtrônicas aplicadas nas oficinas?

- Sim
- Não
- Pouco

3 - Você se sentiu motivado para fazer a leitura em inglês através das HQtrônicas apresentadas?

- Sim
- Não
- Pouco

4 - A leitura nas HQtrônicas ajudou você entender melhor o texto em inglês?

- Sim
- Não
- Pouco

5 - Você conseguiu responder as atividades propostas com as HQtrônicas trabalhadas nas oficinas?

- Sim
- Não
- Em parte

6 - Você gostaria de continuar fazendo leituras em HQtrônicas nos seus próximos anos de estudo da língua inglesa?

- Sim
- Não

7- Qual das HQtrônicas trabalhas nas oficinas você mais gostou?

- Planning an amazing Activity*
- Planning our Cosply*
- Save the School*

8 - Você gostou da forma como as professoras aplicaram as atividades nas oficinas? Por quê?

Questionário *Google Form* aplicado com os Professores da Escola Municipal Ana Lúcia Magalhães após a palestra O Uso dos quadrinhos eletrônicos para aperfeiçoamento da Leitura.

1 - Qual componente curricular você leciona?

2 - Você sabe o que são quadrinhos eletrônicos?

- Sim
- Não
- Em parte

3 - Você já utilizou quadrinhos eletrônicos como recurso de aprendizagem?

- Sim
- Não
- Em parte

4 - Você considera importante trabalhar com recursos digitais para ajudar no processo de aprendizagem dos seus alunos?

- Sim
- Não
- Em parte

5 - Você usaria quadrinhos eletrônicos para motivar seus alunos no processo de aprendizagem?

- Sim
- Não
- Talvez

6 - O trabalho com quadrinhos eletrônicos constitui um bom caminho para estimular o hábito de leitura prazerosa.

- Concordo
- Discordo

7 - Você acha que os quadrinhos é um recurso que pode ser utilizado para o aprendizado de qualquer componente curricular?

- Sim
- Não
- Em parte

8 - Acredita que as imagens e os recursos gráficos utilizados nos quadrinhos são recursos que ajudam na compreensão de um assunto apresentado?

- Sim
- Não
- Em parte

9 - Você gostou da exposição sobre o uso dos quadrinhos eletrônicos para aperfeiçoamento da leitura?

- Sim
- Não
- Em parte

10 - Se quiser, deixe aqui seus comentários e sugestões.

APÊNDICE B – TEXTOS DIÁLOGOS INTRODUCING PEOPLE TRABALHADOS NA ETAPA I

DIALOGUE 1

A: - Hello. My name's _____. What's your name?

B: - My name is _____

A: - Pleased to meet you.

B: - Pleased to meet you.

A: - Where are you from?

B: - I'm from _____. And you?

A: - I'm from _____.

B: How old are you?

A: - I'm _____. And you?

B: - I am _____.

Disponível em: <https://brainly.com.br/tarefa/39099386>. Acesso em: 30 abr. 2022.

DIALOGUE 2

Bob: Sven! Welcome to LA! Great to see you again.

Sven: Great to see you, too. How are you doing?

Bob: Just Fine. Do you know my colleague, Jim Olsen?

Sven: Sure I do. How are you, Jim?

Jim: Good, thanks. How was your trip?

Sven: Not bad.

Bob: Good. Let's go upstairs and get some coffee.

Talking point: Has Sven met Jim before? How do you know?

Disponível em: <https://sites.google.com/site/shceecourse/english-conversation/lesson-1>. Acesso em: 30 abr. 2022.

DIALOGUE 3

Zach: Hi, I'm Zach.

Lauren: Good morning! My name's Lauren.

Zach: Nice to meet you. How's it going?

Lauren: I'm fine, thanks. How about you?

Zach: Fine, all things considered.

Lauren: What do you mean by that?

Zach: I'm really tired. I was up late last night and I didn't have time for coffee this morning.

Lauren: I hope you're not always this disorganized.

Zach: I beg your pardon?

THIS DIALOGUE IS ABOUT.....

Disponível em: <https://www.inglesonline.com.br/dialogos-em-ingles/dialogos-7-a-13-talking-about-life-and-other-people/>. Acesso em: 30 abr. 2022.

DIALOGUE 4

[Woman] So tell me about your routine. What time do you usually wake up?

[Man] I usually wake up around 7.

[Woman] Do you have an alarm clock? ☹️

[Man] No. No alarm clock.

[Woman] And then... you have breakfast.

[Man] Well, I usually take a shower first and get dressed. Then, I have breakfast.

[Woman] Do you have coffee or milk for breakfast?

[Man] No, I don't, actually. I don't like coffee, and I really don't like milk.

[Woman] So what do you have for breakfast?

[Man] I usually have a slice of bread and a glass of juice.

[Woman] Ok. And that's around 7:30.


[Man] Yeah, 7:30. Then I brush my teeth, grab my suitcase and go to the bus stop.

[Woman] So you take the bus to work every day.

THIS DIALOGUE IS ABOUT

Disponível em: <https://www.inglesonline.com.br/dialogos-em-ingles/dialogos-7-a-13-talking-about-life-and-other-people/> Acesso em: 30 abr. 2022.

APÊNDICE C – MODELO DE ATIVIDADES APLICADAS NAS OFICINAS PÓS-LEITURA

	ESCOLA MUNICIPAL ANA LÚCIA MAGALHÃES		
Disciplina:	Professor (a):		
Tipo de Atividade:	Data: _/___/___	Ano:	
Aluno (a):	Nota:	Turma:	

ENGLISH ACTIVITY I

PLANNING AN AMAZING ACTIVITY



1. Answer the questions about the story.

a) Who are they?

b) Where are the girls?

c) What is their Job?

d) What are they doing?

e) What do the girls agree to do together?

f) Do you like to read comic strips?

g) What is your favorite character in comic strips?

h) Name three great comic strip characters in your opinion.

i) Which kind of superpower would you like to have? Why?

j) What expressions are related to introducing people? Can you recognize them in the text?

ENGLISH ACTIVITY II

PLANNING A COSPLAY

Após a leitura da HQ, responda:

1 – O que as professoras estão planejando?

2 – Qual a saudação usada pela professora Norbert na primeira fala?

3 – Dê o significado da palavra *Costume*. Pista - as pessoas usam no carnaval:

4 – As superpoderosas professoras irão ao *Cosplay* vestidas de quais super-heroínas?

5 – Por que a professora Sue gosta da super-heroína Wonder Woman?

6 – As superpoderosas professoras declaram como irão à festa do Cosplay.

What about you, fellows? E vocês, companheiros, irão vestidos de qual super-herói ou super-heroína?

7 – Preencha as informações de acordo com o convite para o Cosplay apresentado na HQ.

What: _____ Where: _____ Date: _____ Time: _____



ENGLISH ACTIVITY III

1. Match the words.

- | | | |
|---------------|-----|-----------|
| (A) give up | () | render-se |
| (B) surrender | () | vencer |
| (C) win | () | ver |
| (D) get rid | () | desistir |
| (E) see | () | livrar-se |



2. Encontre, no texto, as falas em inglês correspondentes à tradução em português.

a) *“Vamos ver se vocês podem me parar.”*

b) *“Vocês estão mais bem preparados que eu.”*

c) *“Vamos defender a escola e te destruir.”*

d) *“Você não é bem vindo aqui.”*

e) *“Eu me rendo.”*

3. Now answer the questions em English.

a) Where are they? _____

b) What was the girl doing in the beginning? _____

c) What was the boy doing? _____

d) Which school objects did they use to attack the creature?

**APÊNDICE D – PERGUNTAS DA ENTREVISTA FEITA COM A PROFESSORA DE
LÍNGUA INGLESA DA ESCOLA MUNICIPAL ANA LÚCIA
MAGALHÃES**

- 1 – Quanto tempo você leciona língua Inglesa?
- 2 – Você acha que a leitura em quadrinhos pode ajudar no desempenho do aprendizado do aluno da leitura Língua Inglesa? Por quê?
- 3 – Você usa quadrinhos para motivar a leitura dos alunos em LI? Por quê?
- 4 – Que estratégias você usa nas suas aulas para fomentar o interesse pela leitura em LI nas suas aulas?
- 5 – O que você considera ser necessário para que os alunos tenham momentos de leitura prazerosa nas aulas de Língua Inglesa
- 6 – Você sabe o que são HQtrônicas? Usaria nas suas aulas para motivar a leitura dos discentes? Por quê?
- 7 – O que você entende sobre a pedagogia dos multiletramentos? Você já implementa essa pedagogia nas suas aulas? E o que entende por multimodalidade?
- 8 – Você considera que a inserção das tecnologias digitais na educação fomentou novas formas de ensinar e aprender o segmento leitura na escola?
- 9 – Quais gêneros digitais já utiliza nas suas aulas de LI?
- 11 – Dada a da complexidade dos processos de ensino e aprendizagem da leitura em LI na escola pública, na sua opinião, qual a relevância dessa pesquisa para desenvolvimento de um ensino mais significativo e eficaz?
- 12 – Quais suas expectativas ao participar dessa pesquisa?

APÊNDICE E – PÁGINA FINAL DO PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

	UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB			
Continuação do Parecer: 5.734.508				
Cronograma	Cronograma.pdf	19/10/2022 20:48:45	SANTOS AMARAL	Aceito
Brochura Pesquisa	Brochura_pesquisa.pdf	19/10/2022 20:44:37	CLAUDIA NORBERTA DOS SANTOS AMARAL	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

SALVADOR, 01 de Novembro de 2022

Assinado por:
Aderval Nascimento Brito
(Coordenador(a))

Disponível em:

<https://plataformabrasil.saude.gov.br/visao/pesquisador/gerirPesquisa/gerirPesquisaAgrupador.jsf>. Acesso em:
05 nov. 2022.