



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO MARANHÃO – IFMA PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-
GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO EDITAL PRPGI Nº 19/2024 -
PROGRAMA INSTITUCIONAL VOLUNTÁRIO DE PESQUISA
CIENTÍFICA

**Linguagem Gráfica e Narrativa: Explorando o Ensino de
Espanhol com História em Quadrinhos**

Autora: Sofia Silva de Souza ¹

Orientadora: Hellem Torres Saraiva²

¹ Estudante do Ensino Médio Técnico em Administração, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão/Campus Araiõeses – sofiasouza@acad.ifma.edu.br

² Me. Professora de Espanhol. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão/Campus Araiõeses – hellem.torres@ifma.edu.br

RESUMO

Este projeto de pesquisa teve como objetivo criar e testar materiais didáticos inovadores, baseados em histórias em quadrinhos e literatura juvenil hispânica, para o ensino de espanhol no ensino médio. O projeto visou explorar como essas formas de narrativa visual e literária podem tornar o aprendizado da língua espanhola mais envolvente e significativo para os alunos. Também contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que possam ser replicadas em outras escolas e contextos educacionais. Através desta pesquisa, esperou-se demonstrar que a integração de histórias em quadrinhos e literatura juvenil pode enriquecer significativamente o ensino de línguas estrangeiras, tornando-o mais dinâmico, relevante e prazeroso para os alunos.

Palavras-Chaves: Quadrinhos, Literatura, língua estrangeira

INTRODUÇÃO

O ensino de línguas estrangeiras no ensino médio enfrenta desafios para engajar os alunos. Este projeto propõe o uso de histórias em quadrinhos e literatura juvenil hispânica como materiais didáticos para o ensino de espanhol, tornando o aprendizado mais atrativo e dinâmico. As HQs, ao combinarem texto e imagem, “representam uma forma de comunicação que transcende as barreiras linguísticas e culturais” (EISNER, 1985), enquanto a literatura juvenil “não só motiva os alunos a ler, mas também os ajuda a explorar e entender questões complexas em um formato acessível” (CARTER; LONG, 1991). Obras como *Mafalda* e *El Principito* exemplificam o potencial dessa abordagem, que busca enriquecer a experiência educacional e fomentar práticas pedagógicas inovadoras.

METODOLOGIA DA EXECUÇÃO DO PROJETO

A metodologia do projeto desenvolveu-se em quatro etapas: **(1)** seleção de quadrinhos e literatura juvenil em espanhol, como *Mafalda*, *Gaturro*, tirinhas temáticas e *El Principito*; **(2)** elaboração de planos de aula com metodologias ativas, incluindo leitura guiada, debates, produções escritas, dramatizações, jogos e criação de tirinhas; **(3)** implementação em turmas do ensino médio ao longo do semestre, integrando HQs ao currículo de forma lúdica e reflexiva; e **(4)** avaliação por meio de observações, atividades diagnósticas e formativas, que evidenciaram avanços na leitura, vocabulário, interação oral, autonomia e valorização das culturas hispânicas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

JOGOS

Como parte das atividades do projeto, os alunos foram desafiados a criar jogos pedagógicos a partir de tirinhas em espanhol, explorando conteúdos linguísticos e temáticas socioculturais. Essa proposta teve como objetivo estimular a criatividade, o trabalho em equipe e a consolidação do aprendizado de forma lúdica e interativa.

A primeira equipe recebeu uma tirinha do personagem Gaturro, cujo tema central era a Diversidad Cultural. A partir desse material, os alunos elaboraram um jogo com envelopes numerados de 1 a 5, cada um contendo uma pergunta relacionada à temática apresentada. A dinâmica consistiu em dividir a classe em grupos, que, por sua vez, escolhiam um envelope, liam a pergunta e respondiam corretamente para pontuar. As perguntas foram elaboradas em língua espanhola e abordaram conceitos sobre diversidade cultural, promovendo discussões significativas sobre respeito e valorização das diferenças.

A segunda equipe trabalhou com uma tirinha da Mafalda, cujo foco era Gobierno. Inspirados pelo tema, os alunos criaram um jogo utilizando uma roleta virtual, desenvolvida por meio de um aplicativo no celular. A roleta continha frases em espanhol que representavam figuras políticas. Além disso, os estudantes confeccionaram desenhos manuais dessas figuras para compor a dinâmica do jogo. A atividade desafiava os grupos a relacionarem corretamente as frases apresentadas às figuras correspondentes, exercitando vocabulário e estimulando reflexões críticas sobre política e cidadania.

Essas experiências evidenciam como a ludicidade, aliada à análise de narrativas gráficas, contribui para o engajamento, a aprendizagem significativa e o desenvolvimento da competência comunicativa em língua espanhola.

POEMAS

Outra atividade desenvolvida no âmbito do projeto consistiu na criação de poemas em língua espanhola, tomando como ponto de partida os temas abordados nas tirinhas selecionadas. O objetivo dessa proposta foi estimular a sensibilidade estética, a expressão escrita e a reflexão crítica sobre questões

sociais, utilizando a literatura como ferramenta de aprendizado.

A primeira equipe recebeu uma tirinha do personagem Gaturro, cujo tema era Tecnologías. Já a segunda equipe trabalhou com uma tirinha da Mafalda, que abordava o tema Racismo. A partir dessas narrativas gráficas, os estudantes produziram poemas originais relacionados às respectivas temáticas.

Antes da produção textual, os grupos realizaram a leitura em voz alta das tirinhas para toda a turma. Em seguida, junto à professora, buscaram o significado de palavras desconhecidas, com auxílio do dicionário, a fim de compreender integralmente os textos e enriquecer o vocabulário. Após essa etapa, os alunos responderam às seguintes perguntas, que serviram como guia para reflexão crítica:

1. ¿Cómo el tema refleja la realidad social?
2. ¿De qué manera te identificas con el tema?

Esse momento de discussão e escuta coletiva possibilitou a troca de percepções e experiências entre os estudantes, favorecendo a construção de sentido em torno das tirinhas. Somente após essa etapa reflexiva os alunos partiram para a criação dos poemas, que apresentaram expressões pessoais, criatividade e conexão direta com os conteúdos culturais e linguísticos estudados.

LEITURA E PRODUÇÃO CRIATIVA A PARTIR DE *EL PRINCIPITO*

A etapa seguinte do projeto envolveu a leitura e interpretação dos capítulos 1 e 2 da obra *El Principito*, de Antoine de Saint-Exupéry. O objetivo desta atividade foi promover a compreensão leitora, a ampliação do vocabulário e o estímulo à criatividade dos estudantes, articulando a leitura literária com a produção artística e escrita.

Inicialmente, os alunos foram organizados em grupos e receberam cópias dos dois primeiros capítulos do livro. A leitura foi realizada de forma colaborativa, com atenção especial à identificação e compreensão de palavras desconhecidas, utilizando o dicionário quando necessário. Após a leitura,

cada grupo respondeu a um conjunto de questões reflexivas, elaboradas para verificar a compreensão do texto e estimular a análise crítica:

Perguntas sobre el Capítulo 1 de *El Principito*

1. ¿Qué diferencia hay entre la forma en que los niños y los adultos interpretan el dibujo del narrador?
2. ¿Por qué el narrador decide dejar de dibujar y dedicarse a otra profesión?
3. ¿Cómo describe el narrador su relación con los adultos a lo largo de su vida?
4. En tu opinión, ¿qué nos enseña este capítulo sobre la imaginación y la creatividad?

Perguntas sobre el Capítulo 2 de *El Principito*

1. ¿Cómo reacciona el narrador al conocer al principito?
2. ¿Qué impresión tienes del carácter del principito basado en este capítulo?

Perguntas para Reflexión General

1. Si fueras el narrador, ¿cómo habrías reaccionado al encontrar al principito en el desierto?
2. ¿Qué crees que representa el desierto en la historia?
3. ¿Por qué piensas que el autor utiliza un niño como personaje principal para transmitir sus ideas?

Após a discussão coletiva dessas questões, foi proposta uma atividade de criação artística e narrativa, inspirada no famoso desenho do aviador (a jiboia que engolia um elefante, confundida com um sombrero). Cada equipe deveria:

- Criar un dibujo que nadie entienda;
- Apresentar esse desenho à turma, para que as outras equipes tentassem interpretar seu significado;
- Por fin, explicar el verdadero sentido del dibujo y elaborar una historia en español describiendo qué representa.

A atividade promoveu a integração entre leitura, interpretação e produção criativa, incentivando a expressão pessoal, a imaginação e o uso funcional da língua espanhola de maneira lúdica e significativa.

ATIVIDADE COM O PRETÉRITO PERFECTO SIMPLE

Como parte do aprofundamento no estudo dos tempos verbais em espanhol, os alunos realizaram uma atividade prática voltada para o uso do Pretérito Perfecto Simple, utilizando tirinhas do personagem Gaturro como suporte pedagógico. Essa proposta teve como objetivo consolidar a compreensão da conjugação verbal no passado e aplicá-la de maneira contextualizada, promovendo a integração entre gramática e interpretação textual. A dinâmica foi realizada em grupos e dividida em diferentes etapas:

1. Reescrita da tirinha em espanhol

Na primeira parte da atividade, os alunos receberam uma tirinha com frases em português que descreviam ações já realizadas, como “Já me animei” e “Já viajei”. O desafio consistiu em reescrevê-las em espanhol, aplicando corretamente o Pretérito Perfecto Simple. Essa etapa exigiu atenção à conjugação verbal e ao vocabulário, favorecendo a prática de estruturas linguísticas em contexto.

2. Completar lacunas com verbos conjugados

Em seguida, foram entregues outras tirinhas com verbos no infinitivo, como acostar, passear, curar e alimentar. Os grupos deveriam completar os balões de fala com as formas adequadas no pretérito, garantindo a coerência da narrativa e a correção gramatical. Essa tarefa reforçou a relação entre ação, imagem e forma verbal.

3. Conjugação dirigida de verbos

Outra parte da atividade envolveu a conjugação de verbos fornecidos, também ilustrados por tirinhas, como amar, agradecer, sonhar e viver. Cada grupo precisou escrever a forma correta do verbo correspondente à pessoa indicada, fortalecendo o conhecimento sobre as terminações regulares e irregulares no passado.

4. Prática de hábitos saudáveis em quadrinhos

Por fim, os alunos completaram uma sequência de tiras sobre hábitos cotidianos, inserindo os verbos corretamente conjugados no Pretérito Perfecto Simple em expressões como: comer frutas y verduras, dormir la siesta, darle espacio a nuestros hobbies e estar toda una reunión sin chequear el celular.

Essa atividade, além de promover a consolidação da estrutura verbal, tornou a aprendizagem mais significativa e envolvente, pois combinou gramática com recursos visuais, interpretação e criatividade. O uso das tirinhas favoreceu a compreensão contextualizada, aproximando o estudo gramatical do universo lúdico e do cotidiano dos estudantes.

DRAMATIZAÇÃO

O objetivo da atividade foi criar uma dramatização com base no tema abordado na tirinha recebida pelo grupo. A tirinha mostra uma crítica à dependência excessiva das pessoas em dispositivos tecnológicos e à falta de interação humana. Ela apresenta situações em que há avanços tecnológicos (edifícios, carros, eletrodomésticos inteligentes), mas questiona a falta de investimento em educação para formar pessoas mais conscientes e inteligentes. A segunda parte reforça essa ideia mostrando dois personagens que optam por conversar virtualmente mesmo podendo se encontrar, evidenciando o distanciamento social causado pelo uso excessivo da tecnologia.

Grupo 1: A equipe criou um roteiro dramatizado com o tema “Conectadas, mas Desconectadas”. A história gira em torno de duas amigas (Carla e Lia) e um garçom (Rafael). Carla está sempre conectada ao celular, ignorando a interação real com a amiga. Keila demonstra frustração, reforçando a importância do contato humano. Rafael, ao chegar, sugere que conversem ao vivo, o que leva Carla a refletir e guardar o celular. A dramatização termina com as duas retomando a conversa de forma animada.

Grupo 2: A tirinha utilizada pelo grupo aborda o preconceito racial e a naturalização de piadas racistas, um problema recorrente na sociedade. Muitas vezes, atitudes e discursos preconceituosos são mascarados como

“brincadeiras”, mas, na realidade, reforçam estereótipos e causam danos emocionais às vítimas.

A realização desta atividade proporcionou aos alunos a oportunidade de vivenciar a prática comunicativa em um contexto real e dinâmico. Ao produzirem a dramatização inicialmente em português e, posteriormente, apresentarem em espanhol para toda a turma, os estudantes desenvolveram não apenas habilidades linguísticas, mas também competências cognitivas, socioculturais e expressivas. Esse tipo de atividade favoreceu a ampliação do vocabulário, a fixação de estruturas gramaticais e o aperfeiçoamento da pronúncia, além de estimular a autoconfiança e a oralidade, aspectos essenciais para a fluência em uma língua estrangeira. Além de promover a interação e a colaboração entre os participantes, transformando a aprendizagem em um processo mais significativo e prazeroso.

CONCLUSÃO

A execução do projeto “Linguagem Gráfica e Narrativa: Explorando o Ensino de Espanhol com Histórias em Quadrinhos” demonstrou que é possível transformar o ensino de língua estrangeira em uma experiência mais dinâmica, envolvente e culturalmente significativa. O uso das histórias em quadrinhos como recurso pedagógico contribuiu não apenas para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, mas também para a formação de leitores críticos e cidadãos mais conscientes da diversidade cultural do mundo hispânico.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Instituto Federal do Maranhão – Campus Araiões pela oportunidade de participar do projeto “*Linguagem Gráfica e Narrativa: Explorando o Ensino de Espanhol com Histórias em Quadrinhos*”, que contribuiu de forma significativa para minha formação acadêmica e pessoal. Expresso minha gratidão à professora coordenadora pelo incentivo, pela orientação dedicada e por acreditar no potencial dos estudantes. Agradeço também aos colegas de turma e participantes das atividades, cujo entusiasmo e colaboração tornaram o processo de aprendizagem mais rico e inspirador. Participar deste projeto me permitiu compreender melhor a importância da arte e da linguagem na construção de conhecimentos e no fortalecimento dos

laços culturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARTER, R.; LONG, M. (1991). *Teaching Literature*. New York: Longman. Disponível em <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3055431> Acesso em 29 Maio, 2024.
- EISNER, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press. Disponível em <https://alphalight.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf> Acesso em 20 Maio, 2024.
- FREIRE, P. (1996). *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- GARDNER, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. Disponível em <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2633225> Acesso em 29 Maio, 2024.
- KRASHEN, S. (2004). *The Power of Reading: Insights from the Research*. Portsmouth: Heinemann. Disponível em https://www.sdkrashen.com/content/books/the_power_of_reading.pdf Acesso em 20 Maio, 2024.
- MCCLOUD, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins. Disponível em <http://repo.darmajaya.ac.id/5065/1/Understanding%20comics%20the%20invisible%20art%20by%20Scott%20McCloud%20%28z-lib.org%29.pdf> Acesso em 18 Maio, 2024
- MORAN, J. (2001). *Interdisciplinaridade: Fundamentos e Implementação*. São Paulo: Papirus.
- ZILBERMAN, R. (1987). *A Literatura Infantil na Escola*. São Paulo: Global.