

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA: EXPERIÊNCIAS NA ESCOLA CAMPO

Rafhael Eduardo Rodrigues de Deus ¹; Marcia Aparecida Silva ²

Universidade Estadual de Goiás, rafael.deus@aluno.ueg.br¹; Universidade Estadual de Goiás, marciasilva@ueg.br²

Resumo: Este estudo investiga o uso das Histórias em Quadrinhos (HQs) como ferramenta pedagógica para o ensino de língua inglesa em escolas públicas. Desenvolvida por meio de pesquisa-ação com alunos do 6º ao 9º ano, a pesquisa demonstrou que as HQs são recursos eficazes para tornar as aulas mais dinâmicas e significativas. A fundamentação teórica baseia-se em Cohn (2013) e McCloud (1993), que destacam o potencial narrativo e visual dos quadrinhos, e em Krashen (1982), cuja teoria do input compreensível orientou a seleção de materiais. A perspectiva dos multiletramentos (Rojo, 2012) completa o quadro teórico, sustentando o trabalho com múltiplas linguagens. Na prática, a intervenção envolveu criação e aplicação de HQs adaptadas, seguidas de atividades de produção textual e dramatização. A abordagem por pesquisa-ação permitiu atuar como professor-pesquisador, refletindo criticamente sobre a prática. A incorporação de metodologias ativas transformou os alunos em protagonistas de sua aprendizagem. Os resultados comprovam que as HQs reduziram a ansiedade linguística, facilitaram a compreensão vocabular e gramatical e aumentaram o engajamento discente. A criação de histórias pelos estudantes mostrou-se eficaz para desenvolver competências linguísticas e criativas simultaneamente. Conclui-se que as HQs representam alternativa pedagógica viável para contextos com recursos limitados, podendo transformar o ensino de inglês em experiência mais atraente e alinhada com as demandas educacionais contemporâneas.

Palavra-Chave: Ensino de Inglês; Histórias em Quadrinhos; Multiletramentos; Pesquisa-Ação; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O ensino de língua inglesa em escolas públicas frequentemente enfrenta desafios multifacetados, como a carência de recursos didáticos diversificados e atrativos, dificuldades de engajamento discente e limitações de infraestrutura. Tais fatores podem comprometer a eficácia do processo de aprendizagem, tornando premente a exploração de ferramentas inovadoras que tornem o aprendizado mais dinâmico, acessível e significativo. Nesse contexto, as Histórias em Quadrinhos (HQs) emergem como uma ferramenta pedagógica promissora, pois combinam elementos visuais, textuais e narrativos que podem facilitar a compreensão linguística e cultural de maneira lúdica e contextualizada.

Tendo isso em mente, esta pesquisa tem como objetivo refletir sobre a integração das HQs (quadrinhos) no ensino da língua inglesa. A proposta parte do pressuposto de que a natureza multimodal dos quadrinhos – integrando imagens, diálogos curtos e narrativas envolventes – oferece um suporte didático eficiente, especialmente em

contextos nos quais os recursos tradicionais se mostram insuficientes. Além disso, as HQs podem servir como ponte para discussões interculturais, enriquecendo a perspectiva dos estudantes sobre a língua e suas variedades.

Neste artigo, propomos investigar a integração de quadrinhos no processo de ensino de língua inglesa do sexto ao nono ano do Ensino Fundamental. Nosso intuito é observar se a utilização desse recurso gera maior interesse e participação dos alunos e, consequentemente, contribui para a aprendizagem dos conteúdos.

As HQs também dialogam com as teorias de multiletramentos, (Rojo, 2012; The New London Group, 1996), que enfatizam a integração de diferentes linguagens e mídias no processo educativo. Em um mundo cada vez mais multimodal, os quadrinhos revelam-se um recurso privilegiado para desenvolver habilidades que vão além da decodificação textual, incluindo a interpretação crítica de elementos visuais e a produção criativa. Essa perspectiva é particularmente relevante em contextos públicos, em que os alunos estão imersos em culturas visuais, mas nem sempre têm acesso a materiais que explorem seu potencial pedagógico.

Um currículo de multiletramentos deve se organizar em torno do conceito de Design, que compreende os recursos de significado disponíveis (os Available Designs), o trabalho de transformação e ressignificação realizado com esses recursos (o Designing) e o resultado remodelado desse trabalho (o Redesigned). O objetivo da educação, portanto, não é simplesmente reproduzir os Available Designs – as gramáticas das linguagens, os gêneros discursivos, as convenções – mas capacitar os alunos para se tornarem designers ativos de seus significados e de seus futuros sociais. Isso implica uma pedagogia que articule quatro componentes: Situated Practice (experiência situada), Overt Instruction (instrução explícita), Critical Framing (enquadramento crítico) e Transformed Practice (prática transformada). (The New London Group, 1996, p. 73)

O potencial das HQs como ferramenta educacional é respaldado por diversos autores. Cohn (2013) demonstra em seus estudos que a estrutura visual das histórias em quadrinhos facilita a compreensão linguística de forma intuitiva, tornando-a particularmente eficaz para o ensino de línguas. McCloud (1993), por sua vez, ressalta que a narrativa sequencial das HQs – que integra imagens e textos curtos – favorece processos de inferência e contextualização essenciais para a aquisição linguística. Complementando essa perspectiva, Krashen (1982) oferece suporte teórico por meio de sua teoria do input compreensível, defendendo a importância de materiais acessíveis e significativos para a aquisição efetiva de uma língua estrangeira.

Os quadrinhos funcionam com base no princípio da 'amplificação através da simplificação'. Ao abstrair a imagem de um rosto em seus elementos essenciais, não estamos eliminando detalhes, mas, na verdade, ampliando sua identidade, tornando mais fácil para o leitor se projetar naquela personagem. Este é um dos aspectos da 'arte de closure', o fenômeno mental pelo qual o leitor percebe as partes separadas – os quadros – e as une para criar uma realidade contínua e única em sua mente. O espaço entre os quadrinhos, a 'gutter', é onde a imaginação do leitor toma vida, completando a ação que não é mostrada. É nesse espaço que os quadrinhos realmente acontecem. (McCloud, 1993, p. 63)

Esta pesquisa justifica-se pela necessidade de explorar metodologias que tornem o ensino e a aprendizagem da língua inglesa mais engajadores. Consideramos os desafios enfrentados tanto por discentes, que muitas vezes encaram o estudo do idioma como algo mecânico e descontextualizado, quanto por docentes, que buscam estratégias pedagógicas mais eficazes. A utilização de HQs como material complementar oferece, em nossa perspectiva, múltiplas vantagens: sua combinação única de imagens e textos facilita a compreensão, ao mesmo tempo em que estimula o interesse por meio de narrativas visuais e lúdicas. Justificamos esta pesquisa também por seu potencial em contribuir para nossa formação docente, sugerindo práticas pedagógicas inovadoras e acessíveis.

Portanto, defendemos a relevância desta investigação tanto no âmbito acadêmico quanto na prática pedagógica, uma vez que buscamos preencher lacunas no campo do ensino de línguas, ao mesmo tempo em que valorizamos recursos acessíveis e alinhados com as demandas da educação no século XXI.

METODOLOGIA DE PESQUISA

Esta pesquisa caracteriza-se pela natureza aplicada, por buscar solucionar um problema concreto do contexto educacional, a falta de engajamento e os desafios no ensino de língua inglesa, apresentando objetivos exploratórios e descritivos. É exploratória por investigar as potencialidades das HQs como ferramenta pedagógica em um contexto específico, e descritiva por buscar relatar e interpretar os fenômenos observados durante a intervenção (Gil, 2008).

Quanto à abordagem, o estudo é de natureza qualitativa, uma vez que prioriza a profundidade e a compreensão dos processos de ensino e aprendizagem em seu ambiente natural. Conforme afirmam Lüdke e André (1986), a pesquisa qualitativa preocupa-se com um nível de realidade que não pode ser quantificado, focando nas relações, percepções e opiniões dos envolvidos. Essa abordagem mostrou-se adequada para capturar a complexidade do engajamento dos alunos, sua criatividade nas produções e as

nuances observadas durante as aulas.

A pesquisa qualitativa em educação assume o setting natural como a fonte direta para a coleta de dados e o pesquisador como o instrumento-chave. Ela se caracteriza por ser descritiva, preocupando-se com a perspectiva dos participantes e com o processo de forma mais ampla do que apenas com seus resultados. Os dados coletados são de natureza predominantemente descritiva – depoimentos, observações, documentos – e a análise procura extrair deles categorias significativas que emergem do contexto, em vez de impor categorias a priori. (Ludke; André, 1986, p. 11)

O tipo de pesquisa escolhido foi a Pesquisa-Ação, fundamentada em Thiollent (2011). Este modelo foi selecionado por ser adequado quando o objetivo não é apenas observar uma realidade, mas intervir nela de forma reflexiva. Segundo o autor, a Pesquisa-Ação "visa à resolução de problemas coletivos mediante um processo de investigação, ação e reflexão, no qual os participantes estão envolvidos de modo cooperativo e participativo" (Thiollent, 2011, p. 16).

A escolha por este método justifica-se por sua dupla finalidade: produzir conhecimento gerando insights sobre a eficácia das HQs no ensino de inglês; transformar a realidade, modificando a prática pedagógica em tempo real, tornando-a mais dinâmica e eficaz.

Na condição de estagiários-pesquisadores, nossa atuação em sala de aula não se limitou à observação, mas consistiu em intervenção planejada e reflexão contínua sobre os efeitos dessa intervenção, o que caracteriza o ciclo dialético da Pesquisa-Ação (planejar, agir, observar e refletir).

Os procedimentos, baseados em Thiollent (2011), foram organizados para capturar dados diversificados, alinhados à abordagem qualitativa. A seguir, descrevemos as etapas, com base no autor.

A Observação Participante permitiu registrar as interações, o nível de envolvimento, as dúvidas e as reações dos alunos durante as atividades com as HQs. As notas de campo constituíram o instrumento principal, registrando impressões e eventos significativos. Na análise de Produções Discentes as HQs criadas pelos alunos representaram o *corpus* central de análise. Funcionaram como documentos que revelam não apenas a apropriação de conteúdos linguísticos (vocabulário, estruturas gramaticais), mas também processos cognitivos e criativos.

A pesquisa foi desenvolvida com alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II de um colégio em tempo integral na cidade de Iporá. A seleção dessa faixa etária

justifica-se por ser um período em que os alunos ampliam o contato com as estruturas da língua inglesa, mas podem apresentar crescente desmotivação se o ensino for excessivamente gramatical e descontextualizado. O contexto de tempo integral propiciou a flexibilidade necessária para a implementação de atividades mais elaboradas.

A intervenção pedagógica foi planejada como uma prática embasada nos princípios das Metodologias Ativas. De acordo com Barbier (2007), a aprendizagem configura um processo de construção ativa pelo sujeito, e não uma recepção passiva de informações.

A pesquisa-ação é uma pesquisa que se concebe e se realiza em estreita relação com a ação ou com uma intervenção numa situação problemática e num grupo de pessoas. Ela supõe que o pesquisador esteja implicado na situação que estuda e que sua pesquisa seja um fator de transformação dessa situação. Não se trata de estudar uma realidade exterior, mas de participar de uma mudança social, educacional ou organizacional, refletindo sobre ela e analisando-a criticamente. O conhecimento produzido não visa apenas a compreensão, mas a emancipação dos sujeitos envolvidos. (Barbier, 2007, p. 26)

Para esta pesquisa, os materiais utilizados incluíram dezoito histórias em quadrinhos geradas pela Inteligência Artificial Gemini, com textos curtos. As histórias, adaptadas para alunos do 6º ao 9º ano, foram apresentadas em português. A tarefa dos alunos foi adaptá-las para o inglês, utilizando o vocabulário estudado em aulas anteriores.

O procedimento de pesquisa seguiu três etapas principais: pré-teste para avaliação da proficiência inicial; período de observação das habilidades e dificuldades; e intervenção pedagógica com aulas integrando HQs, abrangendo leitura compartilhada, encenação e análise de elementos visuais.

ANÁLISES

Para este artigo, foram definidas três HQs produzidas pelos alunos, selecionadas por sua representatividade em abordar temas sobre amizade, empatia e inclusão, isso porque, compreendemos que ensinar uma língua vai além de ensinar estruturas linguísticas. O uso da língua inglesa como língua veicular é fundamental, uma vez que essas narrativas servem como ferramenta pedagógica para os alunos expandirem seu vocabulário, daí a escolha por histórias que utilizam palavras simples e estruturas acessíveis.

Figura 1: HQ produzida por aluno



Fonte: dos autores

No primeiro quadrinho, que retrata um garoto brincando em seu quintal e descobrindo uma minhoca, a discussão em sala de aula aconteceu de maneira espontânea e rica. O tema proposto era a amizade, e os alunos rapidamente o aplicaram à cena, interpretando-a como o início de uma amizade incomum entre a criança e um animal frequentemente visto como "nojento".

Essa premissa foi o estopim para uma troca de ideias bastante acalorada. A própria experiência dos alunos com as minhocas revelou perspectivas diversas: enquanto alguns nunca haviam visto uma de perto, outros as associaram imediatamente à sua função como isca de pesca. Esse contraste entre o olhar curioso e amigável do personagem e a visão utilitária de parte da turma enriqueceu o debate.

O cerne da discussão, no entanto, convergiu para a natureza dos laços afetivos. Os alunos refletiram sobre como a amizade pode brotar nos lugares mais inesperados e com os seres mais improváveis. A relação entre o menino e a minhoca serviu como uma metáfora para discutir como conexões genuínas são formadas não pela semelhança, mas pela capacidade de enxergar valor e gentileza para além das aparências e das diferenças. Foi uma conversa que, partindo de uma simples imagem, navegou por conceitos profundos de empatia, descoberta e a quebra de preconceitos.

Esse ponto reforça que ensinar uma língua é também ensinar/ discutir questões sociais, embasados em Hooks (2017), ensinar é também transgredir espaços, é transgredir

normas. No caso dessa pesquisa, os alunos aprenderam língua, mas também aprenderam sobre amizade.

Figura 2: HQ produzida por aluno



Fonte: dos autores

Assim como na figura 1, a figura 2 também fala sobre amizade. O segundo quadrinho aprofunda o tema de forma imaginativa. A narrativa introduz um grupo de crianças que, impulsionadas por um rumor intrigante, aventuram-se pela floresta em busca de uma criatura solitária e supostamente assustadora: um dinossauro que lá vive isolado.

O grande diferencial dessa história, e o que gerou uma discussão em sala, foi a quebra de expectativa. Ao invés de um monstro, as crianças encontram uma criatura solitária e talvez amedrontada. A decisão delas de estender a mão e fazer amizade com o dinossauro é um ato de pura coragem e empatia. Eles não se deixam guiar pelo medo ou pelos preconceitos do rumor, mas pela compaixão ao ver que o dinossauro vivia sozinho.

Consideramos que esse quadrinho serviu como um paralelo perfeito com o primeiro. Se antes a amizade surgia com um ser pequeno e subestimado (a minhoca), agora ela se forma com um ser grande e temido (o dinossauro). A discussão entre os alunos destacou que a amizade verdadeira ignora aparências e tamanhos, sendo uma ponte

construída sobre a vulnerabilidade e a necessidade de conexão. O "laço de amizade sincero" que se forma não é apenas para que o dinossauro não fique mais sozinho, mas também para enriquecer a vida daquelas crianças, que ganham um amigo único e extraordinário. A história se torna, assim, um lindo manifesto sobre superar o medo do desconhecido para descobrir a beleza que pode existir por trás dele.

A discussão girou em torno de como a amizade é contagiosa e pode construir pontes. A coragem de um (em fazer amizade com uma minhoca) inspirou outros (a fazerem amizade com um dinossauro) e, juntos, eles conseguem transformar o medo de uma comunidade inteira em aceitação e curiosidade.

Figura 3: HQ produzida por aluno



Fonte: dos autores

Por fim, a terceira HQ analisada introduz uma dinâmica de amizade e convivência marcada pelo conflito e pela ironia. A história apresenta um gato laranja que, movido por pura irreverência, decide subir em uma estante e derrubar deliberadamente um jarro azul, que se despedaça no chão. Seu dono, testemunhando a cena, adota uma postura pacífica e dialógica: em vez de repreender o animal com gritos ou castigos, ele pergunta, com um misto de cansaço e incredulidade, “por que quebrar mais um jarro?”. Ele revela, então, que aquele já era o terceiro jarro quebrado na mesma semana.

A resposta do gato, porém, é o ápice da narrativa. Espreguiçando-se com ar de desdém, o felino responde com deboche: “se você se esquecer de novo, vai haver um quarto”. Essa fala carrega uma dupla interpretação. Superficialmente, soa como uma ameaça insolente. No entanto, em um nível mais profundo, pode ser lida como um alerta sobre a repetição de um comportamento, talvez o dono venha deixando os jarros nos

mesmos lugares, ignorando a natureza curiosa e destrutiva do gato. A “amizade” aqui é tensionada pelos limites da responsabilidade, da compreensão mútua e do respeito às naturezas individuais, mesmo quando essas naturezas colidem.

Essa HQ oferece um contraponto rico às duas anteriores. Se as histórias da minhoca e do dragão celebravam a amizade nascida da empatia e aceitação incondicional, a do gato e seu dono explora os desafios da convivência: os atritos, a teimosia e a necessidade de ajuste entre diferentes vontades.

No contexto da aprendizagem da língua inglesa, o quadrinho é especialmente valioso. Ele utiliza diálogos curtos, situações do cotidiano e vocabulário acessível, como “*this*”, “*again*”, “*week*”, permitindo que os alunos compreendam nuances de tom (o cansaço do dono, o deboche do gato) mesmo com estruturas linguísticas simples. A frase “*if you forget again, it’ll (it will) be the fourth time*” é um excelente exemplo de condicional simples aplicado a um contexto concreto e memorável que os alunos compreendem melhor por estar em um quadrinho, o que reforça o letramento multimodal para ensinar línguas.

Em suma, as narrativas não só ampliam o repertório lexical dos estudantes, mas também os convida a refletir sobre como a comunicação, ou a falta dela, pode sustentar ou desgastar uma relação, fechando com chave de ironia o ciclo de discussões sobre os múltiplos significados da amizade.

Nesse sentido, as atividades propostas, como a criação de HQs, foram concebidas para posicionar o aluno no centro do processo de aprendizagem. Ao criar suas próprias narrativas visuais e textuais em inglês, os alunos assumiram a autoria, porque não eram traduções diretas, mas interpretações do texto em português, exercitando autonomia, colaboração e criatividade. Essa postura ativa é essencial para uma aprendizagem significativa, pois “faz do aluno o agente principal de sua própria formação” (Bacich; Moran, 2018, p. 20).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que propusemos investigar, a saber, refletir sobre a integração das HQs (quadrinhos) no ensino da língua inglesa, o que observamos na prática foi que houve aprendizagem da língua inglesa, com ênfase em vocabulário e escrita, assim como em socialização. A integração dos quadrinhos mostrou-se uma estratégia eficaz para engajar os alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e proporcionando um ambiente de

aprendizagem menos ansioso e mais produtivo.

Constatamos que as HQs cumpriram o papel de fornecer input compreensível e contextualizado, facilitando a aquisição de vocabulário e a internalização de estruturas gramaticais de forma implícita. As atividades de criação/adaptação, por sua vez, promoveram o protagonismo dos estudantes, alinhando-se às premissas das metodologias ativas e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades que transcendem o domínio linguístico, como criatividade, colaboração e pensamento crítico.

Portanto, consideramos que esta pesquisa alcançou seu objetivo ao demonstrar que as HQs podem ser muito mais do que um recurso lúdico ocasional: são uma ferramenta pedagógica poderosa, versátil e acessível. Elas se mostram particularmente valiosas para contextos de recursos limitados, oferecendo um caminho viável para um ensino de língua inglesa mais significativo, inclusivo e alinhado com as demandas de uma educação contemporânea e multimodal.

Para pesquisas futuras, sugerimos expandir a investigação para um período mais longo e com os próprios alunos produzindo as HQs, no nosso contexto não foi possível em decorrência do pouco tempo, mas acreditamos que a produção pode enriquecer a experiência de se aprender uma língua estrangeira.

REFERÊNCIAS

BARBIER, René. **A Pesquisa-Ação**. Brasília: Liber Livro, 2007.

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática de liberdade**, 2017.

COHN, Neil. **The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images**. London: Bloomsbury, 2013.

KRASHEN, Stephen D. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. Oxford: Pergamon Press, 1982.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1993.

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade Cultural e de Linguagens na Escola**. In: ROJO, Roxane.; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

THE NEW LONDON GROUP. **A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures**. Harvard Educational Review, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18.ed. São Paulo: Cortez,

2011.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 1986.