

RESUMO - SIMPÓSIO 1: LITERATURA E ENSINO

PRÁTICAS DE LEITURA COM A GRAPHIC NOVEL LUCÍOLA: REFLEXÕES SOBRE ENSINO E MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Nathalia Lais Gomes Lemos (nathalia.lais12@hotmail.com)

Este relato de experiência tem como objetivo refletir sobre o uso da graphic novel como ferramenta eficaz de incentivo à leitura. O estudo foi realizado com turmas do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Barros de Carvalho, situada em Recife/PE, no âmbito do Projeto Novo Mais Educação, promovido pelo Ministério da Educação. Para a atividade, utilizou-se a obra *Lucíola*, de José de Alencar, em versão graphic novel, ilustrada por Ricardo Rocha e roteirizada por Maria Helena Rouanet, durante uma roda de leitura desenvolvida entre 15 de agosto e 16 de setembro de 2021. O público-alvo foram estudantes de quatro turmas que apresentavam dificuldades na disciplina de Língua Portuguesa e lacunas significativas no hábito de leitura, especialmente após o retorno ao ensino presencial. Fundamentado em autores como Libâneo (1994), Sieczkowski (2011) e Will Eisner (1989), o estudo conclui que o uso da arte sequencial, na forma de graphic novels, constitui um recurso pedagógico relevante a ser explorado em sala de aula. Essa estratégia aproxima os estudantes da leitura de romances adaptados em quadrinhos, despertando interesse e prazer pela leitura. A experiência demonstrou que a graphic novel

pode abrir caminhos para outras práticas leitoras, tanto de best-sellers quanto de clássicos da literatura brasileira, contribuindo para a formação de leitores críticos e autônomos.

Palavras-chave: educação; graphic novels; leitura; prática docente.