



**Colóquio Internacional
Educação e Contemporaneidade**

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Anais, Volume XVI, n. 8, set. 2022
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

Eixo 8

Educação, Inovação e Tecnologias

**Sequência Didática: Uma Proposta Metodológica para Produção de
Histórias em Quadrinhos Digitais**

Teaching Sequence: A Methodological Proposal for Digital Comics
Production

Israel Domingos dos Santos Júnior, Israel Domingos dos Santos Júnior, Célia
Maria de Araújo

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2021.15.08.10>

Recebido em: 31/07/2021

Aprovado em: 13/08/2021

Editores responsáveis:

Veleida Anahi Capua da Silva Charlot e Bernard Charlot



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Sequência Didática: Uma Proposta Metodológica para Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais

Teaching Sequence: A Methodological Proposal for Digital Comics Production

RESUMO

O presente artigo apresenta uma proposta metodológica, através de uma Sequência Didática (SD), que reúne o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa para estudantes da educação básica com o estudo do gênero discursivo "Histórias em quadrinhos digitais". O trabalho oferece toda a estrutura da SD, apresentando inicialmente um resumo e, em seguida, evidenciando cada módulo com os objetos do conhecimento, objetivos educacionais, procedimentos metodológicos e avaliação. O aporte teórico está fundamentado no Ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, considerando a sua importância no contexto mundial, aspectos legais do ensino de Língua Inglesa na educação básica brasileira e os princípios da Abordagem Comunicativa, além da apresentação do potencial das Histórias em Quadrinhos como recurso pedagógico. Por fim, a presente proposta pretende contribuir para o ensino de Língua Inglesa unido ao estudo de um gênero discursivo, no caso, através da produção de Histórias em Quadrinhos Digitais, de maneira significativa e efetiva.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Inglês como Segunda Língua. Sequência Didática..

ABSTRACT

This article presents a methodological proposal, through a Teaching Sequence (TS), which brings together the teaching-learning of English Language for students of basic education with the study of the discursive genre "digital comics." The work offers the entire structure of the TS, presenting initially a summary and then evidencing each module with the objects of knowledge, educational objectives, methodological procedures and evaluation. The theoretical contribution is based on English Language Teaching-Learning, considering its importance in the world context, legal aspects of teaching of English Language in Brazilian Basic Education and the principles of the Communicative Approach, in addition to the presentation of the potential of Comics as a pedagogical resource. In case, through the production of Digital Comics, in a significant and effective way.

Keywords: Comics. English as a Second Language. Teaching Sequence..

INTRODUÇÃO



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Pensar numa metodologia para trabalhar com a produção escrita requer a busca de procedimentos que conduzam o aluno ao objetivo proposto, dentro de um contexto comunicativo, a partir de ações específicas e claras que forneçam as condições de desenvolvimento das habilidades necessárias para o protagonismo discente, que contribuam para um ensino-aprendizagem significativo e eficiente.

A sequência didática apresenta características favoráveis às práticas educacionais, pois, encaminha de maneira definida e sistemática as ações a serem desempenhadas; as atividades são baseadas em conceitos teóricos que respaldam os procedimentos; é realizada através de módulos que encaminham as tarefas sequencial e gradativamente, segundo o processo almejado. Segundo Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 97), a sequência didática é “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”. Quando nos comunicamos, adequamo-nos à situação comunicativa, que varia de acordo com o objetivo que se pretende. Por conta disso, os textos apresentam-se de formas diferentes; enquanto as situações parecidas oferecem características similares, que podem ser chamadas de gêneros textuais. A sequência didática tem o propósito de contribuir para que o aluno se aproprie de um gênero textual de forma efetiva, podendo ser representada pelo esquema de sequência didática de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98), composto pela seguinte estrutura: apresentação da situação, produção inicial, módulos e produção final, que será tomada como referência para adaptação no presente estudo.

A apresentação da situação vai descrever especificamente qual o resultado final a ser produzido pelos alunos; os módulos serão compostos por diversas ações que deverão contribuir para a efetividade da produção, tais como, uma produção inicial livre, apresentação do gênero, oficina sobre a utilização do Aplicativo *Comica*, discussão e escolha da temática a ser trabalhada nas produções, oficina sobre a utilização do PowerPoint para gravação da oralidade; operacionalizados de maneira organizada, sequencial e progressiva, preparando-os para a produção final, a partir das competências adquiridas, dando aos discentes e ao professor as condições de avaliar todo o desenvolvimento das produções, passando por um processo de revisão e reescrita no que for necessário. Finalmente, as produções serão compartilhadas com a comunidade escolar.

O *Mobile Learning* compõe a metodologia de ensino-aprendizagem, considerando que o projeto utiliza o Aplicativo *Comica* como recurso pedagógico para produção das Histórias em Quadrinhos (HQs) digitais, ou seja, através de dispositivo móvel, o celular.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

O ensino de Língua Inglesa está presente na maioria dos sistemas de ensino do mundo. No entanto, testes importantes como o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA, em Inglês) não contemplam as habilidades do idioma, o que dificulta uma padronização quanto ao que se faz na educação básica; cada país tem adotado suas práticas, a partir de suas próprias realidades. O *Education First* (EF - uma empresa que trabalha com intercâmbio), em 2019, em sua nona versão do Índice de Proficiência em Língua Inglesa classificou cem países; dentre eles, o Brasil na 59ª colocação, com proficiência considerada baixa. Esses dados, tomados como referência, corroboram com a necessidade de mudanças consideráveis no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, de maneira que as práticas pedagógicas possam torná-lo cada vez mais significativo e efetivo.

A sociedade globalizada intensificou demandas de natureza sociocultural. Dentre elas, a importância de dominar um segundo idioma, requisito de concursos vestibulares, cursos de pós-graduação, serviços de interpretação e tradução, secretariado, turismo e hotelaria, intercâmbios culturais, além de ser um dos principais idiomas das publicações acadêmicas em revistas internacionais. Conforme Aguiar (2002, p. 7), a Língua Inglesa tem sido considerada fundamental como “elemento de formação cultural, como instrumento de trabalho ou como fator de compreensão internacional”.

O ensino de Língua Inglesa na educação básica brasileira está estruturado a partir da legislação educacional. No âmbito federal, a partir da Constituição Federal, que garante a universalização do Ensino Básico e a educação para todos; da Lei de Diretrizes e Bases (LDB), que faz a regulamentação da estrutura da educação no país, definindo o papel da União, Estados e Municípios, além de garantir franca autonomia por parte dos Estados e Municípios, desde que pautada nos documentos oficiais de regulamentação; dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que trazem orientações quanto à elaboração dos currículos, determinando as habilidades e competências que cada componente curricular deve desenvolver; da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que apresenta um material de caráter regulamentar, definindo as competências a serem desenvolvidas pelos alunos ao longo de sua jornada estudantil; além do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), que garante o acesso gratuito a livros didáticos (no caso da Língua Inglesa, desde 2011) para todas as escolas públicas no país. Nas esferas estaduais e municipais, através das diretrizes estabelecidas pelas respectivas secretarias de educação, que administram decisões quanto à oferta de educação básica, especialmente sobre a língua estrangeira, número de aulas, duração de cada aula, grade curricular, habilidades e competências a serem desenvolvidas.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Apesar do suporte legal dos documentos oficiais, os desafios são muitos na busca por um ensino-aprendizagem de qualidade, que garanta aos alunos as condições necessárias para o seu pleno desenvolvimento na proficiência em Língua Inglesa, permitindo sua atuação de maneira ativa e competente. Segundo Aguiar (2002), os resultados mostram que os alunos chegam ao final da educação básica sem um desenvolvimento satisfatório das quatro habilidades da língua (audição, fala, leitura e escrita). O ideal seria que um aluno, ao concluir a educação básica, fosse capaz de fazer uso competente da Língua Inglesa, favorecendo sua inserção num mundo plurilíngue e multicultural, conforme competência específica deste componente curricular, preconizada pela BNCC.

Muito caminho foi trilhado nos estudos sobre o ensino de línguas, com destaque para a preocupação com metodologias de ensino, incluindo os aspectos comunicativos da língua, que conduziram ao desenvolvimento da Abordagem Comunicativa, numa perspectiva de ensino eficiente, evitando a restrição ao aspecto linguístico, graças à contribuição de diversos teóricos: Austin (1962), que aborda a análise do discurso; Hymes (1974), que fala sobre as funções e desenvolvimento da linguagem; Widdowson (1980), que apresenta os aspectos da competência comunicativa e a negociação do significado; Krashen (1981), que traz a teoria do *input* e *output*, além de princípios e práticas na aquisição de línguas. A abordagem comunicativa é fundamentada a partir dos seguintes princípios: considera a língua como sistema para expressão de significados; sua função essencial é a interação e a comunicação; é de natureza funcional e comunicativa, sendo regida por dois objetivos principais, a) desenvolver procedimentos para o ensino das habilidades linguísticas e b) adquirir competência comunicativa; no âmbito da sociolinguística – no entendimento da comunicação dentro de um contexto social; no contexto do discurso – compreensão dos recursos disponíveis para sua efetiva realização e estratégica – artifícios utilizados para iniciar, manter, redirecionar ou concluir uma comunicação), segundo Aguiar (2002).

Partindo dos princípios da Abordagem Comunicativa, que estão fundamentados na função comunicativa da língua, as HQs digitais serão utilizadas como recurso pedagógico para um ensino-aprendizagem de Língua Inglesa mais significativo.

O POTENCIAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Há muito que se valorizar nos quadrinhos como recurso pedagógico capaz de oferecer diversas possibilidades de desenvolvimento, em propostas variadas de ensino-aprendizagem, em contextos diversificados, podendo atender a propostas de trabalho de quaisquer componentes curriculares.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Partindo dos quadrinhos como “arte sequencial”, apresentada por Eisner (1989, p. 122), numa tentativa de dar conta de uma definição mais abrangente e específica, ao mesmo tempo, McCloud (1995, p. 9) apresenta os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

A origem dos quadrinhos pode retroceder trinta e dois séculos atrás, numa cena pintada na tumba de “Menna”, um antigo escriba egípcio (McCLOUD, 1995). No entanto, não há muitos estudos a respeito. Contudo, um evento de grande importância para a difusão dos quadrinhos foi a invenção da imprensa, que favoreceu o acesso da arte aos menos favorecidos. A utilização de figuras em sequência como um instrumento de comunicação tem aproximado os quadrinhos de leitores, mas ainda se prefere usar outras nomenclaturas, tais como, “diagrama”. Um exemplo de imagens em sequência é o que se pode encontrar numa viagem de avião, como orientação do uso de máscaras, caso seja necessário. McCloud (1995) sugere que deveríamos pensar nos quadrinhos não pelo que se diz em sua definição, mas pelo que não é dito, ou seja, suas possibilidades são muitas; pode ser fantasia, ficção científica, variada idade do leitor, tipo de gênero, tipo de papel a ser utilizado.

Diversos aspectos compõem a profundidade dos quadrinhos. O vocabulário mistura várias linguagens. “Palavras, imagens e outros ícones são o vocabulário da linguagem chamada história em quadrinhos!” (McCLOUD, 1995, p. 47) e a “realidade”, linguagem e o plano das figuras – representa o vocabulário pictórico total dos quadrinhos ou qualquer outra arte visual (McCLOUD, 1995).

Outro elemento muito importante na interação com os quadrinhos é chamado de conclusão, que se trata da capacidade de observar as partes, mas perceber o todo, conforme McCloud (1995). A participação do leitor é indispensável, pois, a conclusão pode ajudar na definição do próximo quadrinho.

Quando se pensa em tempo, nos quadrinhos, dois elementos se apresentam e precisam ser levados em consideração: a) o som, que se revela através dos balões de palavras e das onomatopeias, ambos ajudando a determinar a duração de um quadro; e b) o movimento, que pode ser identificado pela conclusão (de quadro a quadro) e o movimento dentro dos quadros, que se apresenta de várias formas diferentes.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Para tornar as emoções visíveis, linhas e traços são utilizados para suscitar no leitor um estímulo emocional, que constitui-se de um aspecto fundamental nos quadrinhos; um mundo invisível que pode aparecer tanto dentro dos quadros, como também nas conclusões; a evolução das linhas perpassa um século, originada na arte impressionista, com o intuito de revelar o sentimento do artista e, ao mesmo tempo, despertar os sentidos, dando início à ideia de cinestética, que consiste em “unir as diferentes formas de artes que atraíam os sentidos”, segundo McCloud (1995, p. 123).

O balão de fala é o artifício mais utilizado para expressão e suscitação das emoções. Os quadrinhos revelam um grande desafio quanto ao equilíbrio entre o que se quer mostrar e o que se quer dizer.

A cor, nos quadrinhos, atrai os leitores e pode transmitir sensações de uma maneira muito mais eficiente.

Depois dessa noção estrutural que as HQs apresentam e que pode favorecer o ensino-aprendizagem, considera-se aqui a sua potencialidade como gênero discursivo, a partir do que diz Marcuschi (2008, p. 149), ao considerar os diversos aspectos que abrangem os gêneros textuais, podendo ser “uma categoria cultural, um esquema cognitivo, uma forma de ação social, uma estrutura textual, uma forma de organização social, uma ação retórica”. Todos esses elementos revelam a sua complexidade, mas também a importância dos gêneros para as práticas sociais, ao estabelecerem conexão entre a linguagem e uma determinada realidade social.

Quanto mais se diversificam os gêneros discursivos no ensino-aprendizado de línguas, maiores são as possibilidades de desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Além disso, a gramática deixa de ser o foco e passa a ser considerada no contexto em que está inserida.

Vergueiro (2010) recomenda o uso das HQs por sua popularidade, por despertar entusiasmo, motivação, curiosidade e senso crítico.

Outro fator que favorece o uso de HQs no ensino de Língua Inglesa é sua característica como hipertexto, definido como “sistemas computacionais capazes de criar ligações lógicas entre conceitos relacionados num texto, de forma que a leitura deste pode deixar de ser linear”, conforme Baranauskas et al. (1999, p. 56).



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Numa perspectiva linguística, Marcuschi (2010, p. 208) define o hipertexto como “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas”.

Para além do hipertexto está a hipermídia que congrega o hipertexto com a multimídia. À hipermídia, acrescenta-se a Transmídia que se refere à “passagem de conteúdos sógnicos de uma mídia para outras, compondo uma unidade complexa”, segundo Santaella (2013, p. 231).

Todos esses elementos viabilizam a produção de HQs digitais, na convergência de linguagens multissemióticas, que podem ser modificadas para combinar fala, escrita, imagens, áudio, conforme o projeto pretende fazer.

As HQs têm como característica uma linguagem multissemiótica, o que demanda multiletramentos.

METODOLOGIA

Apresentação da proposta didática

A sequência didática (SD) envolve o trabalho com um gênero discursivo associado à utilização de tecnologia com fim educacional, no processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, através da produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) Digitais. Com base na abordagem comunicativa, considera a aprendizagem dentro de contextos reais, através de atividades que tenham caráter prático. Outro aspecto a ser contemplado nas produções é a escolha pelo próprio aluno de uma temática do seu interesse, tornando o trabalho o mais significativo possível.

A SD, intitulada “A Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais no Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa”, contempla trinta alunos de Língua Inglesa do nono ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal.

O objetivo geral de aplicação da SD é propor a produção de HQs digitais como possibilidade de desenvolvimento de um ensino-aprendizagem de Língua Inglesa contextualizado e mais significativo. Para tal, foi elaborada a SD, contemplando a realização de uma oficina de produção de HQs digitais pelos alunos, a serem analisadas quanto ao desenvolvimento das habilidades e competências em Língua Inglesa, de acordo com indicadores de habilidades comunicativas.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



São previstas dez aulas de uma hora cada, distribuídas em dez módulos, assim organizados: Módulo 1 - Produção livre de uma História em Quadrinhos; Módulo 2 - Apresentação do gênero HQ; Módulo 3 - Identificação dos elementos estruturantes do gênero; Módulo 4 - Comparação com o gênero digital; Módulo 5 - Pré-escrita das HQs digitais; Módulo 6 - Oficina de apresentação do Aplicativo *Comica*; Módulo 7 - Produção de HQ digital; Módulo 8 - Reescrita da HQ digital; Módulo 9 - Oficina sobre o uso do PowerPoint para inserção da oralidade nas HQs digitais; Módulo 10 - Compartilhamento através do Google Apresentações.

Os Objetos do Conhecimento têm sua fundamentação nas competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) específicas de Língua Inglesa para o oitavo ano do ensino fundamental, ficando assim definidas, após serem feitas algumas adaptações: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; produção de textos orais com autonomia; leitura de textos de cunho artístico/literário; revisão de textos com a mediação do professor; produção de textos escritos com mediação do professor/colegas; construção de repertório lexical; construção de repertório artístico/cultural e identificação e produção do gênero HQ.

Os recursos didáticos pré-definidos são: multimídia plugada e desplugada; slides para apresentação do projeto; a possibilidade de utilização do *Jamboard* com perguntas para introdução sobre as HQs; vídeo introdutório sobre a história das HQs; laboratório de informática e sala de leitura da escola; material desplugado (papel, caneta, lápis coloridos); mural - para exposição das características das HQs.

A avaliação será articulada pela produção livre de uma HQ; pelo compartilhamento de experiência sobre leitura de HQ; pelo compartilhamento sobre a leitura de uma história, justificando sua escolha; pelo levantamento dos elementos estruturantes do gênero (em dupla, como atividade colaborativa); pela análise comparativa entre o gênero impresso e digital - identificando semelhanças e diferenças existentes (atividade em grupo); pela pré-escrita da HQ; pela pronúncia das palavras e entonação das falas; pela produção de uma HQ Digital; pela revisão e edição final.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Alguns materiais de apoio que serão utilizados: apresentações em slides; questionário impresso sobre a experiência com quadrinhos para discussão; Jamboard para compartilhamento da experiência com quadrinhos (opcional, no lugar do questionário impresso); Papel ofício A4, lápis coloridos, régua; Site da Brittanica Escola em parceria com a Capes; Sala de leitura; Laboratório de Informática; vídeos informativos e tutoriais; Mural - Características das HQs; exemplos de HQs Digitais - Argon Zark - *The Webcomic First Story* e *The Webcomic Current Story*; equipamento multimídia e o Google Apresentações para compartilhamento das HQs Digitais.

O Módulo 1 - Produção livre de uma História em Quadrinhos - tem como objetos do conhecimento: A Língua Inglesa no protagonismo social e a Produção de texto multimodal (no formato de HQ) com autonomia. Os objetivos a serem contemplados neste primeiro momento consistem em apresentar o projeto; reconhecer os procedimentos que serão adotados na realização do projeto; compartilhar sua experiência com HQs; fazer uso da Língua Inglesa para expor uma temática de seu interesse, através da produção de texto multimodal (no formato de HQ). Nos procedimentos didáticos será feita a apresentação do projeto - exposição dos objetivos, das expectativas, da importância, da sequência de atividades (utilização de slides como apoio); como atividade de *Warm up*, será introduzido o assunto sobre quadrinhos com perguntas que revelem sua experiência com o gênero. O aluno preencherá um questionário que será utilizado para discussão a respeito do assunto, composto pelas seguintes perguntas: Você tem HQs em casa? Você tem o costume de ler HQs? Com que frequência você lê HQs? Qual a história que mais chamou sua atenção? Qual era a temática? De que maneira você teve acesso a HQs? Ganhou, comprou, pegou emprestado? O que você gosta nas HQs? O *Jamboard* poderia ser utilizado aqui, caso fosse possível o acesso à internet. Cada tela com uma pergunta e os alunos utilizariam os *post-its* para responder. Algo a considerar é o tempo que seria necessário. Em seguida, será aberto um espaço para que os alunos possam compartilhar suas experiências com as HQs; será pedido que cada aluno produza uma HQ, de maneira livre, sem qualquer mediação do professor ou dos colegas; será distribuído material para a produção (papel, lápis coloridos, régua). As produções livres serão utilizadas para análise e avaliação. A avaliação será feita através do questionário que será utilizado para coletar dados sobre as experiências dos alunos com o gênero HQ; do compartilhamento coletivo das experiências individuais com o gênero HQ e da avaliação diagnóstica a partir da produção livre de uma HQ.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O Módulo 2 - Apresentação do gênero HQ - tem como objetos do conhecimento: A Língua Inglesa no protagonismo social; a leitura de textos de cunho artístico/literário; a construção de repertório artístico/cultural e a Identificação e reconhecimento do gênero HQ. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em conhecer sobre a história do gênero HQ; selecionar e ler uma história do gênero HQ; justificar e compartilhar a própria escolha. Nos procedimentos didáticos será feita uma breve exposição da história sobre o gênero HQ, como parte introdutória da aula: em seguida, será utilizado o material do *site* da Brittanica Escola em parceria com a Capes como fonte de informação; depois, será utilizado o vídeo “O que são Quadrinhos?”, do Núcleo de Estudos do Design na Leitura, desenvolvido pela PUC-Rio; após os vídeos, os alunos serão conduzidos à Sala de Leitura e será pedido que selecionem uma HQ do acervo e leiam uma história; será solicitado, depois de um tempo, que eles justifiquem sua escolha; quando será criado um momento para compartilhamento a respeito das leituras. A avaliação será feita através do compartilhamento de sua escolha e da temática da história escolhida.

O Módulo 3 - Identificação dos elementos estruturantes do gênero - tem como objetos do conhecimento: a leitura de textos de cunho artístico/literário; a construção de repertório artístico/cultural e a identificação e reconhecimento dos elementos estruturantes do gênero HQ. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em fazer um levantamento dos elementos estruturantes do gênero HQ; conferir os dados levantados com outras duplas (troca de experiências) e apresentar uma das características do gênero HQ. Nos procedimentos didáticos será feita a distribuição de uma ficha a ser preenchida identificando os elementos estruturantes que formam os quadrinhos; em duplas, será feita a conferência do levantamento realizado à luz das experiências anteriores com os quadrinhos e dos vídeos: HISTÓRIA EM QUADRINHOS - Que gênero é esse? e HQs - Elementos Importantes. Depois, em duplas, serão feitas as devidas correções; em seguida, será solicitado de cada dupla que apresente uma característica; será entregue à dupla um cartão contendo o elemento respectivo a ser fixado em um mural com o título: Características dos Quadrinhos; A conferência dos resultados será realizada, enquanto as características do gênero são reforçadas. A avaliação será feita através da identificação dos elementos estruturantes do gênero HQ, por meio do preenchimento da ficha, revisão em pares e apresentação oral de uma das características.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O Módulo 4 - Comparação com o gênero digital - tem como objetos do conhecimento: o uso de novas tecnologias como forma de interação; a leitura de textos de cunho artístico/literário; a construção de repertório artístico/cultural e a análise comparativa do gênero HQ e HQ Digital. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em fazer uma análise comparativa entre o gênero impresso e digital, identificando semelhanças e diferenças existentes (trabalho colaborativo) e compartilhar oralmente os dados coletados. Nos procedimentos didáticos será feita a apresentação das HQs Digitais do site da Argon Zark: *The Webcomic First Story - Argon Zark* e *The Webcomic Current Story - Argon Zark*. Os alunos serão divididos em grupos e será solicitado que façam uma análise comparativa entre o gênero impresso e digital, identificando as semelhanças e diferenças existentes; em seguida, será distribuída uma ficha para registro dos dados a serem coletados; depois, será dada uma oportunidade a cada grupo para compartilhar os dados coletados. A avaliação será feita através da análise comparativa entre o gênero impresso e digital, identificando semelhanças e diferenças existentes e do compartilhamento oral dos dados coletados.

O Módulo 5 - Pré-escrita das HQs digitais - tem como objetos do conhecimento: A Língua Inglesa no protagonismo social e a produção de texto multimodal (HQ) com autonomia. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em definir uma temática para produção de texto multimodal (no formato do gênero HQ Digital); desenvolver as etapas de planejamento e produção de rascunho da HQ Digital (os quadros, as ideias e as imagens) e providenciar as imagens que serão utilizadas na produção da HQ Digital. Nos procedimentos didáticos será feita a introdução da aula, explicando sobre a importância do momento de pré-escrita; como atividade de *Warm up*, será pedido que os alunos relembrem a temática da história que eles leram no módulo 2; será solicitado que cada um escolha uma temática de interesse próprio, que norteará o caminho de sua produção escrita; o assunto deve ser algo do qual o participante queira falar; depois, será pedido que os alunos produzam um esboço da história: os quadros, as ideias, as imagens que comporão cada quadro; finalmente, como atividade preparatória para o próximo módulo, pedir que os alunos providenciem as imagens que serão utilizadas para a produção; caso algum aluno prefira desenhar, ele poderá tirar foto do desenho, digitalizá-la e utilizá-la para compor os seus quadrinhos. A avaliação será feita através da listagem das temáticas selecionadas no módulo 2; através do tema a ser escolhido para produção da história e da produção inicial da história (planejamento e esboço).



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O Módulo 6 - Oficina de apresentação do Aplicativo *Comica* - tem como objetos do conhecimento: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; a produção de texto multimodal (HQ Digital) com mediação do professor/colegas; a construção de repertório lexical e a construção de repertório artístico/cultural. O objetivo a ser contemplado neste módulo consiste em aprender a utilizar as ferramentas do Aplicativo *Comica*. Nos procedimentos didáticos será feita a apresentação do vídeo com o tutorial do aplicativo *Comica*; será feita a repetição do vídeo para uma melhor fixação do conteúdo; em duplas, os alunos utilizarão o aplicativo, enquanto o professor fará o papel de mediador, caso precisem de alguma ajuda. Os alunos que tiverem maior facilidade e demonstrarem familiaridade com o aplicativo, poderão assumir o papel de monitor na ajuda aos colegas. A avaliação será feita através do reconhecimento das ferramentas disponíveis no Aplicativo *Comica* para transformar as fotos em imagens de quadrinhos.

O Módulo 7 - Produção de HQ digital - tem como objetos do conhecimento: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; a produção de texto multimodal (gênero HQ Digital) com autonomia; a revisão de textos com a mediação do professor; a construção de repertório lexical e a construção de repertório artístico/cultural. O objetivo a ser contemplado neste módulo consiste na produção de texto multimodal (gênero HQ Digital) com autonomia. Nos procedimentos didáticos será feita a solicitação da produção individual da HQ, utilizando o aplicativo *Comica*; será feito o acompanhamento das produções, oferecendo o suporte e apoio pedagógico, como mediador; será disponibilizado o vídeo do tutorial do *Comica*, caso haja necessidade para consulta; serão feitas as revisões das produções, fazendo correções e sugerindo mudanças, caso seja necessário, preservando ao máximo a originalidade; caso o professor sinta necessidade, poderá acrescentar algum conteúdo linguístico à aula para atender a alguma necessidade dos alunos. Este retorno será dado no módulo seguinte; a produção deverá ser finalizada como imagem. A avaliação será feita através da produção de texto multimodal (gênero HQ Digital) com autonomia.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O Módulo 8 - Reescrita da HQ digital - tem como objetos do conhecimento: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; a produção de texto multimodal (gênero HQ Digital) com autonomia; a revisão de textos com a mediação do professor; a construção de repertório lexical; e a construção de repertório artístico/cultural. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em revisar a produção, fazendo os devidos ajustes e correções, além de fazer a edição final da parte escrita e imagética. Nos procedimentos didáticos será feita a solicitação dos alunos da reescrita das HQs, contemplando a melhoria da produção, como fruto do trabalho de revisão; em seguida, o professor deverá apreciar novamente cada produção, fechando os últimos detalhes; a produção será finalizada como imagem e enviada para o professor. A avaliação será feita através da reescrita e da finalização da parte escrita e imagética.

O Módulo 9 - Oficina sobre o uso do PowerPoint para inserção da oralidade nas HQs digitais - tem como objetos do conhecimento: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; a produção de textos orais com autonomia; a revisão de textos orais com a mediação do professor; a construção de repertório lexical e a construção de repertório artístico/cultural. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em utilizar o PowerPoint como ferramenta para inserção de áudios nas histórias; inserir áudio das falas dos personagens na história e desenvolver a pronúncia das palavras e entonação das falas. Nos procedimentos didáticos será feita a apresentação de uma oficina de como inserir áudio no PowerPoint; em seguida, será utilizado o recurso multimídia para realização da oficina e será feita a demonstração de como inserir áudio no PowerPoint; depois, serão apresentados slides no PowerPoint com imagens de quadrinhos e solicitar voluntários que façam a gravação de uma fala, enquanto os demais acompanham como prática para fixação do conteúdo; será pedido que os alunos façam a gravação das falas, enquanto o professor ajuda na pronúncia das palavras e entonação. A avaliação será feita através da inserção de áudio nas imagens de quadrinhos, durante a oficina; da inserção de áudio na HQ Digital da pronúncia e entonação.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



O Módulo 10 - Compartilhamento através do Google Apresentações - tem como objetos do conhecimento: a Língua Inglesa no protagonismo social; o uso de novas tecnologias como forma de interação; a produção de texto multimodal (gênero HQ Digital) com autonomia e a construção de repertório artístico/cultural. Os objetivos a serem contemplados neste módulo consistem em definir a melhor maneira de compartilhar as produções com a comunidade escolar; compartilhar com os colegas as produções das HQs Digitais e, posteriormente, compartilhar com a comunidade escolar. Nos procedimentos didáticos será feito o compartilhamento com os colegas das produções de HQs Digitais; em seguida, será definido junto com os alunos a melhor maneira de compartilhar as produções com a comunidade escolar. Uma possibilidade já elencada pelo professor seria através do Google Apresentações. A avaliação será feita através do compartilhamento das produções com os colegas e com a comunidade escolar.

Sistematização dos conhecimentos sobre o gênero Histórias em Quadrinhos Digitais

A preocupação em trabalhar gêneros textuais de uma maneira mais significativa e eficiente já ocupava os escritos de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, pp. 95-96), quando apontam algumas exigências a serem observadas no ensino-aprendizagem de gêneros orais e escritos: um encaminhamento único contemplando a oralidade e a escrita; a consonância com a escolaridade obrigatória; foco nas dimensões textuais; disponibilização de material inspirativo suficiente para motivação dos alunos, com vistas às suas próprias produções; desenvolvimento das ações pedagógicas em sistema modular, como diferenciação do ensino e criação de oportunidade para intervenção através de projetos. Os autores propõem a criação específica de contextos de produção e uma variação de práticas múltiplas que contribua para o desenvolvimento das habilidades necessárias para a produção oral e escrita, nas mais diversas situações comunicativas. Ao considerar tal preocupação, destaca-se a SD como um instrumento integrador dos critérios necessários para um trabalho efetivo com gêneros textuais.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



Neste caso, a SD em evidência oferece diversas atividades que contribuem para a sistematização dos conhecimentos sobre o gênero Histórias em Quadrinhos. Inicialmente, através de uma breve exposição da história sobre o gênero HQ, através do *site* da Brittanica Escola em parceria com a Capes como fonte de informação e a utilização do vídeo “O que são Quadrinhos?”, do Núcleo de Estudos do Design na Leitura, desenvolvido pela Pontifícia Universidade Católica de Rio de Janeiro (PUC-Rio). Através de atividade colaborativa, os alunos preencherão uma ficha identificando os elementos estruturantes do gênero HQ. Como parte da correção e avaliação, os alunos assistirão a mais dois vídeos: História em Quadrinhos - Que gênero é esse?, disponível na internet e HQs - Elementos importantes (produção do autor), também disponível. Posteriormente, através da análise comparativa entre o gênero impresso e digital, identificando semelhanças e diferenças existentes. A pré-escrita tem um papel importante na construção desse conhecimento do gênero no contexto de situação comunicativa, quando o aluno terá de definir a temática, o público-alvo, a intencionalidade, dentre outros elementos. Finalmente, a produção de uma história em quadrinhos digital trará um conjunto de experiências e maior entendimento do gênero, de maneira mais significativa.

Avaliação

A avaliação será contínua, através da produção livre de uma HQ, do compartilhamento de experiência sobre leitura de HQ e sobre a leitura de uma história, justificando sua escolha; através do levantamento dos elementos estruturantes do gênero (em dupla); da análise comparativa entre o gênero impresso e digital - identificação das semelhanças e diferenças existentes (em grupo); da pré-escrita da HQ; da pronúncia das palavras e entonação das falas; da produção de uma HQ Digital e da revisão e edição final.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente SD une exigências que fazem parte das demandas da sociedade contemporânea. As práticas sociais têm se diversificado e suas manifestações se expandem para uma variação de gêneros inumeráveis, trazendo consigo a necessidade de formação de um leitor competente nas habilidades de comunicação. O estudo dos gêneros discursivos, portanto, é imprescindível no processo de formação dos estudantes. O ensino-aprendizagem de língua estrangeira na educação básica, neste caso, a Língua Inglesa, não pode desconsiderar a integração do conteúdo linguístico a ser assimilado com os gêneros discursivos em que repousam a língua, nas situações comunicativas.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



A proposta didática pretende contribuir com a formação de um indivíduo autônomo; crítico; capaz de desenvolver atividades de maneira colaborativa; participante ativo na construção do conhecimento; não apenas leitor, mas também produtor de gêneros discursivos; que têm competências e habilidades comunicativas desenvolvidas.

Os recursos digitais corroboram efetivamente para a integração do ensino-aprendizagem de Língua Inglesa às HQs Digitais por viabilizar um contexto de estudo que vai além do texto verbal, alcançando outros elementos textuais, tais como, a imagem, o som e a relação de significados entrelaçados nessa multimodalidade.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Germaine Elshout de. **O ensino de língua inglesa**. Teresina: EDUFPI, 2002.

BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani et al. **Uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador**. In: VALENTE, José Armando. (org). O computador na sociedade do conhecimento. O computador na Sociedade do Conhecimento. Brasília: MEC, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2017.

Como fazer um QUADRINHO com suas FOTOS pelo aplicativo COMICA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5X10yf5PGAU>. Acesso em: 24 mar. 2021.

DIAS, Anair Valênia Martins et al. **Minicontos Multimodais: Reescrevendo imagens cotidianas**. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (org.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

História em Quadrinhos. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/hist%C3%B3ria-em-quadrinhos/483286>. Acesso em: 12 maio 2021.

História em Quadrinhos - Que gênero é esse?. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9Xx91LMTRcI>. Acesso em: 12 maio 2021.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
22 a 24 de setembro de 2021



HQs - Elementos Importantes. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ju-26ihOqTk&t=1s>. Acesso em: 12 maio 2021.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

_____. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. São Paulo: Cortez, 2010.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Helcio de Carvalho, Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

O que são quadrinhos?. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kPBLNUS6w8U>. Acesso em: 12 maio 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

The Webcomic Current Story Argon Zark!. Disponível em: https://www.zark.com/pages2/argon_book2.html. Acesso em: 12 maio 2021.

The Webcomic First Story Argon Zark!. Disponível em: <https://www.zark.com/pages/az1.html>. Acesso em: 12 maio 2021.

VERGUEIRO, W. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010.