



TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO MEIO DE POTENCIALIZAR A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA (LI) COM TIRINHAS

DIGITAL TECHNOLOGIES AS A WAY TO POTENTIALIZE ENGLISH LANGUAGE LEARNING (LI) WITH STRIPS

Vagner Ari Rampinini da Rosa

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

E-mail: vagner.rampinini@gmail.com

Sabrina Hax Duro Rosa

IFRS- Campus Rio Grande

E-mail: sabrina.rosa@riogrande.ifrs.edu.br

RESUMO

As tecnologias digitais vêm sendo discutidas no âmbito escolar como forma de tornar os processos de ensino-aprendizagem mais dinâmicos e relevantes. Novas pesquisas (MENEZES & PINTO, 2019; LEFFA, 2016) apresentam dados otimistas sobre o potencial dos Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) no contexto educacional. Nessa perspectiva, o presente trabalho busca analisar se o uso do OVA *Make Beliefs Comix* (ZIMMERMANN, 2006), voltado para a criação de tirinhas, poderia potencializar a aprendizagem da Língua Inglesa através de seus recursos. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola estadual localizada no município de Alvorada/RS, envolvendo 30 alunos do 7º ano do ensino fundamental que produziram tirinhas utilizando o OVA *Make Beliefs Comix*. Trata-se de uma pesquisa-ação, voltada à reflexão da prática pedagógica dos professores-pesquisadores envolvidos, apresentando novas discussões sobre o uso de ferramentas digitais em sala de aula de Língua Inglesa.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais; Aprendizagem de língua inglesa; Tirinhas.

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos ou HQs se apresentam como uma interessante ferramenta textual e visual para a aprendizagem. Podemos ir da Turma da Mônica de Maurício de Souza¹ até os clássicos da DC² e Marvel³. Neste contexto encontramos, também, as famosas tirinhas

¹ Segundo o *site* e Biografia, Maurício de Sousa (1935) é um cartunista e empresário brasileiro. Criou a "Turma da Mônica" e vários outros personagens de história em quadrinhos. É membro da Academia Paulista de Letras, ocupando a cadeira nº. 24. É o mais famoso e premiado autor brasileiro de história em quadrinhos.

² DC Comics é uma editora norte-americana situada em Burbank, Califórnia, especializada em histórias em quadrinhos e mídias relacionadas, sendo considerada uma das maiores companhias ligadas a este ramo no mundo.

³ Segundo seu próprio site, a Marvel Entertainment, LLC, uma subsidiária da The Walt Disney Company, é uma das empresas de entretenimento baseadas em personagens mais proeminentes do mundo, construída em uma biblioteca com mais de 8.000 caracteres apresentados em uma variedade de mídias ao longo de setenta e cinco anos. A Marvel usa suas franquias de personagens em entretenimento, licenciamento e publicação.



de jornais e revistas que dialogam com o universo dos quadrinhos de uma maneira mais direta, criativa e bem-humorada. Este gênero textual se torna interessante para a aula de língua estrangeira, uma vez que não há muito tempo para textos extensos ou aulas cansativas de gramática. Trabalhar pequenas falas, aproveitando melhor o tempo de aula se torna um atrativo para criar histórias diferentes e criativas, que levem em consideração as vivências de alunos e alunas.

Para que as tirinhas sejam utilizadas no ambiente escolar, o ensino por projeto é visto como uma oportunidade de propor tarefas para que o educando desenvolva suas habilidades a partir de uma proposta pedagógica que possa “dar sentido à prática, resgatando o interesse do aluno em vivenciar conteúdos que atentem a sua própria realidade, numa tentativa de unir teoria e prática, mas de uma forma em que ambos se transformem em ação para assim dar significado ao processo ensino-aprendizagem” (PEREIRA *et al*, 2014, p. 176). No movimento de ruptura do modelo tradicional, buscando novas estratégias de ensino e visando o uso da tecnologia, o professor deve aderir à postura de conhecer e investigar sua prática para que, com o tempo, sinta-se seguro para ampliar suas metodologias de ensino e agregar novas experiências para sua sala de aula.

O uso de Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) oferece oportunidades de cooperação, onde os sujeitos podem discutir temáticas, compartilhar novos conhecimentos e resolver problemas, interagindo através de recursos digitais diversos. Segundo Tarouco (2008, p. 2): “Os princípios para a construção dos objetos de aprendizagem buscam integrar a usabilidade do design e a usabilidade pedagógica”. Enquanto o primeiro se preocupa com a relação do usuário com o sistema, o segundo inclui o potencial pedagógico para a aprendizagem relevante através da construção e interatividade. Nesse sentido, não basta escolher qualquer ferramenta digital e sim aquela que oferecer maior potencial para os objetivos que se pretende atingir. Já o professor deverá integrar cada vez mais a tecnologia digital em sua sala de aula de forma que os alunos interajam e desenvolvam suas ideias no meio virtual.

O ensino de língua inglesa é visto como essencial na atualidade, importante por ser a língua dos negócios e por permitir maior acesso à informação. No entanto, conhecemos a resistência de muitos alunos com relação ao idioma por ser considerado difícil (seguindo a fala



de alguns alunos durante as aulas de língua inglesa), distante da realidade e até exaustivo por ser considerado meramente estudo de regras. Nesse sentido, “o ensino, quando vinculado a uma prática pedagógica estática e descontextualizada, não contempla a complexidade e a pluralidade de saberes presentes na vida cotidiana dos sujeitos em aprendizagem” (LAURINO e SILVEIRA, 2016, p. 11). Portanto, quanto mais conseguirmos aliar práticas pedagógicas comprometidas com o ensino relevante de línguas, mais estaremos promovendo momentos de aprendizagem significativa e de qualidade para nossas salas de aula.

É a partir desse contexto que este trabalho tem como objetivo geral investigar de que maneira o uso de uma tecnologia digital contribui para que a aula de língua inglesa seja mais atrativa através da elaboração de tirinhas.

Este artigo visa apresentar os resultados do estudo desenvolvido com uma turma de 7º ano do ensino fundamental e que tinha como objetivos específicos: estimular os alunos a pensarem criticamente sobre o papel da aula de língua inglesa e do uso da tecnologia em sala de aula; reconhecer aspectos que identificam o gênero textual *comic strip* (tirinha); desenvolver vocabulário e estruturas gramaticais da língua alvo como base para a criação de tirinhas autorais; desenvolver a noção de autonomia e negociação entre as duplas com quem os alunos desenvolveram seus roteiros; trabalhar de forma cooperativa, compartilhando experiências sobre o uso de tecnologias que já dominam ou passam a dominar; e apresentar uma tirinha criada em dupla utilizando o OVA *Make Beliefs Comix* (ZIMMERMANN, 2006) e seus recursos.

1.2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

A internet tem sido uma ferramenta essencial para o cenário mundial e, principalmente, para a educação. Moran (1997, s/p) destaca que, através dela, “as paredes das escolas e das universidades se abrem, as pessoas se intercomunicam, trocam informações, dados, pesquisas”. Nesse contexto, o professor assume uma postura diferenciada no que diz respeito ao planejamento e organização das aulas. Estratégias que envolvam a construção de conhecimento, agregando as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), são fundamentais para que a escola exerça seu papel de forma mais ampla, trazendo novas perspectivas no ensino-aprendizagem para a dinâmica de sala de aula e para a vida escolar. A nova Base Nacional



Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017, p. 9) contempla o uso da tecnologia para produção, ressaltando o seguinte item:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Sendo assim, pensar projetos para a área das linguagens, especificamente a área de língua estrangeira ou adicional, é uma alternativa para envolver os alunos de forma mais lúdica e considerando as várias possibilidades que as ferramentas tecnológicas oferecem ao educando. Pereira *et al.* (2014) cita que “trabalhar com projetos permite planejar, buscar, conhecer, estudar, organizar, refletir, analisar, mudar, e é uma forma de intervenção que por gerar movimentação e participação em grupo, pode chamar a atenção do aluno”. Ao analisar alguns estudos já realizados, encontramos Santos (2015), que apresenta em sua pesquisa a relação entre tecnologia, histórias em quadrinhos e língua inglesa, utilizando a ferramenta de criação de histórias em quadrinhos (HQs) *Toondoo*. Dutra & Fernandes (2018) desenvolveram um projeto de elaboração de HQs sobre o meio ambiente utilizando o mesmo OVA, analisando o potencial de utilizar essa ferramenta em sala de aula. As autoras encaram a ferramenta como um recurso que apresenta novas perspectivas de aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de HQs de forma livre e criativa. Silva (2015) reforça ainda a melhora na compreensão de conteúdos, aumento da concentração e motivação dos alunos em sala de aula através da utilização do editor de HQs.

Dentre as diversas aplicações das HQs no contexto escolar, Vergueiro e Santos (2012) destacam, entre outros, o incentivo à leitura, à aprendizagem de língua estrangeira e à reflexão de determinados temas. Pensando ainda mais no contexto desta pesquisa, as tiras são apresentadas pelos autores como sendo normalmente humorísticas, desenvolvendo uma história curta apresentada em uma ou, no máximo, seis vinhetas. Já as histórias em quadrinhos apresentam um número muito maior de vinhetas, além de contar histórias mais complexas em suas páginas. Pensando nisso, a escolha de trabalhar com tirinhas surgiu pela praticidade que o gênero textual pode agregar em pouco tempo de aula, uma vez que os alunos participantes do estudo possuíam dois períodos semanais de língua inglesa (45 minutos cada) na escola.

R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



pesquisada.

Pensando na função formativa ligada à língua estrangeira, a busca por meios de tornar a aula de línguas um momento de desenvolvimento de habilidades e competências têm sido um desafio. Leffa (1999) dizia que a metodologia para o ensino de línguas estava pautada em traduções, análise gramatical, memorização de vocabulário e o estudo de regras de forma descontextualizada. Mais recentemente, Irala e Leffa (2014) apresentam uma nova perspectiva em que o ensino de línguas vai muito além de correção de erros gramaticais e apresenta, dentre outras preocupações, a realização de trabalhos interdisciplinares e o uso das tecnologias digitais em sala de aula. Nesse sentido, é papel do professor pensar estratégias que agreguem o ensino de línguas a projetos que envolvam muito mais que o código em si, mas que promovam a reflexão do aluno sobre si e sobre o outro, a colaboração, o letramento digital, entre outros. Pensando no contexto deste trabalho, percebe-se que

[...] a incorporação das TICs ao processo de ensino de uma língua estrangeira, mais especificamente o inglês, tem em vista a potencialidade desses recursos para viabilizar uma aprendizagem mais significativa, ou seja, aquela que tenha sentido para o aluno e que, a partir da mesma, o aluno possa ligar o mundo que o cerca aos conhecimentos adquiridos (SILVA, 2015 p. 17).

Para cumprir essa proposta no projeto, foi necessário buscar uma ferramenta digital que agregasse a proposta de produção de tirinha com uma linguagem simples e, preferencialmente, em inglês, fazendo com que o aluno pudesse aprender a utilizar os recursos e ter maior autonomia. A pesquisa agrega o fato de poder repensar o fazer pedagógico através de ações que avaliam, testam e ressignificam a aula de língua inglesa. A utilização da ferramenta *Make Beliefs Comix*, criada por Zimmermann (2016) tornou o processo de criação de tirinha mais dinâmico do que seria se os alunos apenas tivessem que criar a história no papel, uma vez que sua utilização envolve conhecer a ferramenta e seus recursos, compreender comandos básicos em inglês, incluir cenários, personagens, balões e criar falas. Ao escolher um objeto virtual de aprendizagem, é necessário levar em consideração sua funcionalidade.

2 METODOLOGIA

O projeto foi realizado na escola de ensino fundamental Marechal Manoel Luiz Osório, R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



no bairro Americana, município de Alvorada no Rio Grande do Sul. A proposta foi apresentada para uma turma de 30 alunos do 7º ano com faixa etária de 11 a 16 anos. A escola possui cerca de 300 alunos, não possui laboratório de informática e conexão de internet, contando apenas com um computador na biblioteca, um computador na sala dos professores e o computador da secretaria – restrito ao uso administrativo.

A pesquisa tem cunho qualitativo, valendo-se de aspectos descritivos utilizando a técnica de pesquisa-ação. Para isso, foi aplicado um questionário semiestruturado inicial com o grupo participante da pesquisa a fim de coletar suas impressões prévias sobre temas como relação com o uso da tecnologia e o conhecimento sobre histórias em quadrinhos ou tirinhas. No decorrer das aulas, foram desenvolvidas etapas que levassem à criação de uma produção final, que se tratava de uma tirinha que envolvesse alguma temática do cotidiano, utilizando a língua inglesa para contar essa pequena história. Ao final do projeto, foi aplicado um novo questionário para coletar as impressões finais sobre o trabalho desenvolvido. Com relação ao planejamento para a realização das etapas do projeto, a metodologia de ensino por projeto foi escolhida considerando o potencial de propor atividades guiadas para que os alunos pudessem se engajar, valendo-se de temas contextualizados à realidade dos participantes, oportunizando momentos de construção e diálogo.

Em se tratando de uma análise de pesquisa-ação, foram levados em consideração para o desenvolvimento do trabalho os questionários inicial e final, aplicados para os alunos participantes, a produção final dos alunos (tirinhas) e o contexto de aplicação, comparando questões práticas de sala de aula ocorridas ao longo do projeto com questões teóricas que nos levam a refletir se de fato a pergunta de pesquisa foi respondida, no que diz respeito a potencializar a aprendizagem de língua através do uso de uma tecnologia digital em sala de aula.

3 RESULTADOS

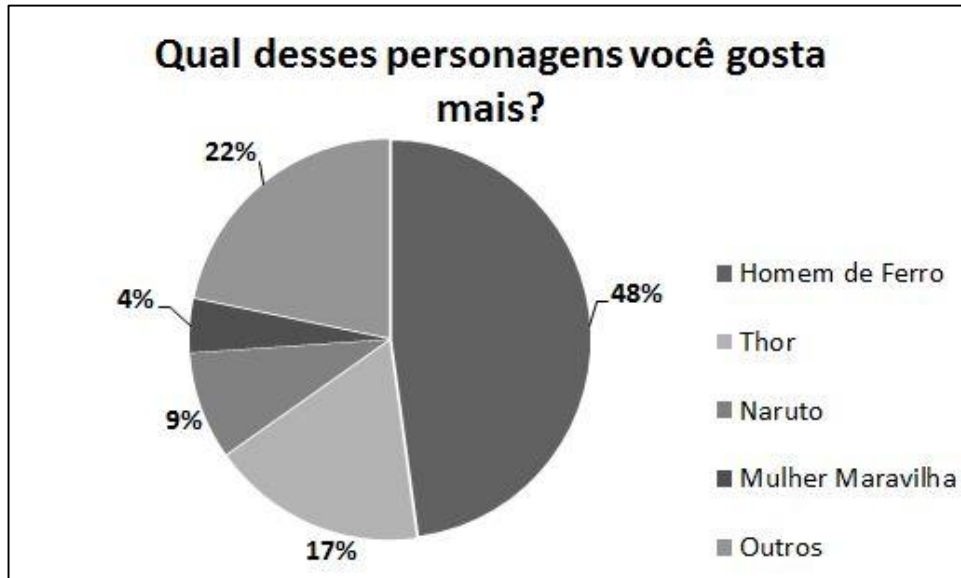
Inicialmente, buscou-se trazer o universo dos quadrinhos para que os alunos pudessem relacionar suas experiências com filmes de ação, gibis e heróis para, num segundo momento, poder falar sobre o gênero textual quadrinhos e, finalmente, chegar à tirinha e suas características básicas. No questionário inicial, foram realizadas perguntas sobre os hábitos de R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



acesso dos alunos e sobre seu grau de interesse e envolvimento com os temas que aparecem no projeto, como o tipo de super-herói despertava maior interesse nos alunos conforme gráfico a seguir.



Gráfico 1 – Super-heróis



Fonte: Dados da pesquisa

Dentre os heróis mais citados, temos o homem de ferro (5 meninas e 6 meninos marcaram essa opção, justificando a escolha trazendo palavras como “inteligência”, “senso de humor”, “jeito de ser”, “salvou o mundo”) e o tema mais próximo de quadrinhos indicados foram os Vingadores. Alguns alunos indicaram ter maior interesse por séries do que por quadrinhos. Através desses indicadores apresentados no primeiro questionário, foi possível verificar como os alunos encaram temas como tecnologia digital, aprendizagem e quadrinhos para, assim, iniciar o projeto.

Sobre o grau de envolvimento, a escala indicada era de 1 a 5, sendo 1 muito pouco (ruim) e 5 muito (ótimo). Vejamos a tabela que demonstra as respostas dos alunos.



Tabela 1 – Tabulação das respostas dos alunos

Pergunta 1 do Questionário Inicial:	1	2	3	4	5	Total
a) O quanto você acha interessante aprender língua inglesa?		1	3	7	12	23
b) Qual seu grau de dificuldade para entender os conteúdos de língua inglesa?	2	6	12	1	2	23
c) Você acha que aprenderia mais a língua inglesa se utilizasse aplicativos ou sites?*	1	3	5	7	6	22
d) Como é sua relação com o mundo dos quadrinhos?***	7	6	3	3	2	21
e) Qual seu grau de interesse em tecnologia?			2	1	20	23

* Um aluno não marcou sua resposta nessa questão.

** Uma aluna não marcou sua resposta na questão e outro aluno atribuiu zero à questão.

Fonte: Dados da pesquisa

Ao analisar a tabela, é possível perceber o interesse dos alunos presentes em aprender o idioma, bem como seu interesse em tecnologia. Ao tratar de dificuldades, percebeu-se que os alunos atribuíram pontuação equivalente a uma certa dificuldade para o componente curricular. Foi possível verificar também que o grupo considera ter um melhor aprendizado através de ferramentas digitais e, apesar de terem citados alguns heróis de seu conhecimento, destacaram ter pouca relação com os quadrinhos. Além disso, dos 23 alunos que responderam o primeiro questionário, foi unânime a indicação de acesso à internet em casa através do celular para entretenimento (jogos, vídeos, música) na parte dissertativa.

Logo após a aplicação do questionário, foi realizada uma etapa de reconhecimento do gênero textual quadrinhos na biblioteca. Os alunos, divididos em três grupos de cinco alunos e um de seis alunos puderam ler, folhear e, por fim, discutir no grande grupo as características básicas das HQs. Na aula seguinte, os alunos foram divididos em duplas (considerando o primeiro e o último número da chamada) e foram distribuídas tirinhas (em português e em inglês) para que os alunos, em duplas formadas por proximidade, pudessem comparar as características de livros de HQs da aula anterior com as tirinhas disponíveis. Uma vez estabelecidas as características básicas de uma tirinha a partir das observações dos alunos, foi lançada a proposta de que os alunos criassem um roteiro para desenvolverem suas próprias tirinhas (com três quadrinhos por dupla, em inglês) para falar sobre o cotidiano utilizando um OVA. Nessa etapa, os alunos tiveram muita dificuldade para fazer o esboço/roteiro de suas histórias no papel. Tinham preocupação com as palavras utilizadas e com o desencadear da

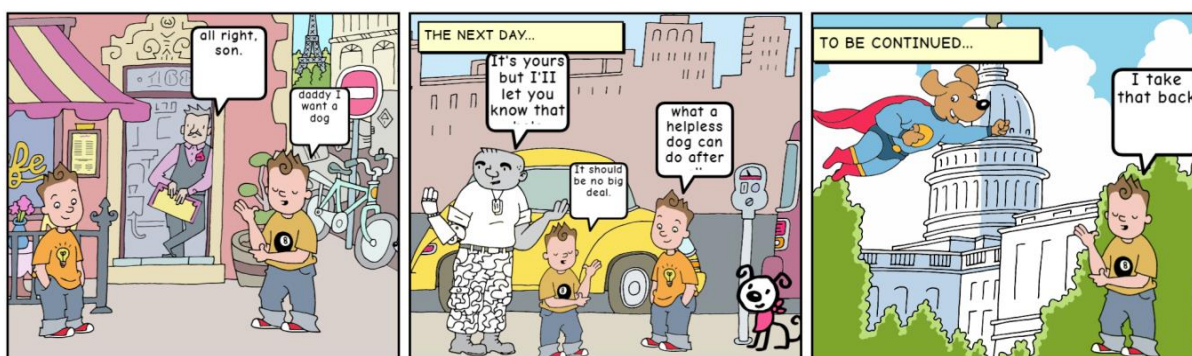


história em apenas três quadrinhos. Com a falta de alguns alunos em dia de montagem dos quadrinhos, arranjos de novas duplas foram necessários para que a versão final da tirinha saísse. Durante a orientação sobre os roteiros, questões como faltas dos alunos e atividades do calendário da escola adiaram momentos de escrita. Mesmo assim, todos os trabalhos foram considerados ao longo das aulas através da repetição de algumas orientações já vistas em aula pelos demais alunos, que contavam sempre com o auxílio dos professores-pesquisadores para mediar o processo.

Na etapa em que os alunos já tinham suas histórias encaminhadas, foi proposta uma atividade de vocabulário, em que precisavam relacionar termos em inglês (que seriam vistos no *site* de criação de tirinhas) com suas traduções. Palavras como *characters*, *balloons*, *backgrounds*, *scale* e *required fields* foram explorados na atividade, visando os recursos disponíveis para utilização. Alguns alunos com seus celulares e internet roteada, aproveitaram essa aula para conhecer o OVA e localizar os termos trabalhados.

Apesar das dificuldades com estrutura, a parceria entre direção, pais e alunos foi essencial para que o projeto acontecesse, gerando interesse em lições, projetos e atividades que envolvessem cada vez mais os recursos tecnológicos para as aulas.

Na etapa de criação, como havia apenas uma data para a elaboração da tirinha (respeitando a disponibilidade do espaço cedido fora da escola) foi disponibilizado um notebook para acesso na aula (utilizando o roteador de um celular) para mostrar as principais



This comic was created at www.MakeBeliefsComix.com. Go there and make one now!
ferramentas.

Figura 1 – Tirinha da dupla A



Fonte: participantes da pesquisa.

O espaço existente para produção das tirinhas dispunha de quatro computadores mais o notebook de um professor-pesquisador. Uma dupla utilizou o celular para seguir com o trabalho já que não havia máquina para todos. Os alunos estavam bem focados nas produções, chamando os docentes para auxiliar apenas em questões específicas de configuração dos quadrinhos ou para auxílio no envio da versão final por e-mail. O resultado final gerou 14 tirinhas com temas diversos, entre eles: violência, inclusão, *bullying*, combate ao preconceito e questões do cotidiano dos alunos como passeios, conversa com os pais e super-heróis. Muitos alunos acabaram não efetuando as correções gramaticais indicadas na versão prévia feita no caderno, reproduzindo tais estruturas na versão digital. Vamos às quatro tirinhas a seguir.

Aqui, é possível ver um exemplo de uma produção previsível, em que há humor, há uma sequência lógica e foi possível orientar essa dupla quanto ao uso de expressões, vocabulário e gramática. A história fala sobre um menino que pede para seu pai um cachorro. Ao conseguir o cachorro, o homem que aparentemente cedeu o cão tenta fazer um alerta, mas é interrompido pelo menino. No final, o que o rapaz queria alertar é que esse cão não era comum e sim um supercão. A criatividade precisa ser valorizada, considerando a intenção de trazer o humor e buscar os termos que, em inglês, representem esse tom que os meninos tentaram apresentar nessa tirinha.



Figura 2 – Tirinha da dupla B

Fonte: participantes da pesquisa



Neste outro exemplo, a dupla optou por tratar dos assaltos em Alvorada. No esboço original, entregue pelo aluno, o bandido, representado pelo rato, acaba matando a mulher. No entanto, ao produzir a tirinha, a própria dupla alterou o final, influenciados pela reação negativa dos colegas que estavam próximos e viram o desfecho da história. Segundo o Atlas da Violência 2019, divulgado pelo Instituto de Pesquisa Econômica e Aplicada (IPEA) e pelo fórum Brasileiro de Segurança Pública, o município de Alvorada foi o sexto mais violento do Brasil em 2017. Isso revela muito da realidade da região onde a escola se encontra e justifica a primeira versão do trabalho da dupla, uma vez que estão acostumados a ver e ouvir relatos de violência e morte na região.

Figura 3 – Tirinha da dupla C



Fonte: participantes da pesquisa

Nessa tirinha, a dupla optou por comentar um passeio ao cinema organizado pela escola, dias antes, no qual assistiram ao filme X-Man: Fênix Negra. A ideia de tratar sobre o cotidiano se faz presente, utilizando a língua inglesa para refletir e opinar sobre o que acharam da atividade extracurricular. Posicionar-se sobre assuntos do dia a dia também é função do cidadão e esta dupla apresentou uma boa sequência, apesar de a tira necessitar pequenos ajustes.

Figura 4 – Tirinha da dupla D



This comic was created at www.MakeBeliefsComix.com. Go there and make one now!

Fonte: Participantes da pesquisa

Outro tema que surgiu a partir da produção das tirinhas foi o *bullying*, muito comum entre os jovens. As meninas que produziram essa tirinha estavam envolvidas em uma campanha de valorização do jovem através de desenhos espalhados pela escola, com frases como “você é especial”, “respeito às diferenças”, entre outras. A iniciativa partiu de uma delas e, por conta desse trabalho já realizado, o tema se repetiu na produção da tirinha. Dentre as 14 tirinhas produzidas no desenvolvimento do estudo, 3 acabaram não dando certo considerando fatores como as faltas das duplas, dificuldade em negociar as ideias no desenvolvimento da história, dificuldade para utilizar o computador e os recursos do OVA selecionado para o desenvolvimento do trabalho.

Ao longo das tirinhas, é possível perceber uma série de pequenos erros na escrita das frases criadas pelos alunos. A correção de estruturas, vocabulário, sentido, entre outros, faz parte da rotina de sala de aula e do processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Conforme o *British Council*, se o erro é simples e não compromete o(s) objetivo(s) comunicativo(s), o professor deve dar espaço para que o aluno vá em frente sem que o erro seja o foco. O que se torna importante para o processo de aprendizagem é que esses pequenos erros sirvam como fonte para que o professor possa analisar junto aos seus alunos as produções e corrigir o que for necessário de uma forma mais significativa, visando trazer qualidade para a escrita dos alunos. Após a etapa de finalização das tirinhas, foi proposto um questionário final. Nele, 19 alunos estavam presentes. Considerando a mesma escala do questionário inicial, foram coletados os seguintes dados:

R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



Tabela 2 – Tabulação das respostas dos alunos

Pergunta 1 do Questionário Final:	1	2	3	4	5	Total
a) O quanto você achou interessante aprender inglês com o auxílio da ferramenta <i>make beliefs Comix</i> ?	1		2	4	12	19
b) Qual foi o seu grau de dificuldade para entender o conteúdo de língua inglesa apresentado?	2	1	8	5	3	19
c) Qual foi o seu grau de dificuldade para cumprir as atividades propostas no componente de língua inglesa?	2	1	1	11	4	19

Fonte: Dados da pesquisa

Ao analisar os dados da tabela percebemos que os alunos alegam ter considerado ótimo ou muito interessante o auxílio do *site Make Beliefs Comix* para aprender inglês, indicando inclusive que achariam muito interessante ter mais aulas com uso de tecnologias digitais. Uma das alunas, ao falar do *site* diz que “é uma coisa diferente e legal de se fazer, ao mesmo tempo a gente aprende fugindo da rotina”. Quanto às dificuldades, é possível perceber que os alunos ficaram bem divididos informando problemas tanto para escrever em inglês quanto para mexer no computador. Dentre os comentários livres, uma das alunas desabafa: “eu acho que a escola poderia ter computadores, internet pra agente (sic) não precisar sair da escola e pro sor não precisar rotear pro *notebook*” (sic).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a experiência de aplicação do estudo foi possível perceber que a organização das etapas do planejamento e a colaboração entre todos os agentes da educação, estudantes e responsáveis é importante para movimentar mais recursos em prol de um projeto que agregue cada vez mais educação e recursos tecnológicos. Apesar dos problemas enfrentados no decorrer das etapas, foi possível perceber que a maioria das duplas compartilhou saberes em relação aos recursos disponíveis no *site* de criação de tirinhas e conseguiram dominar com facilidade essas ferramentas de cenário, personagens e escrita por conta da colaboração.

A aula de língua inglesa tornou-se um espaço para que os alunos utilizassem os recursos disponibilizados pela tecnologia como uma ferramenta para realizar tarefas, permitindo que os alunos percebessem seus aparelhos celulares como meio de acessar não apenas jogos e redes



sociais, mas de utilizá-lo para aprendizagem da língua inglesa, com a finalidade de criar uma pequena história em forma de tirinha.

Nesse sentido, pode-se afirmar que o objetivo foi atingido pois propõe o estímulo ao pensamento crítico sobre o uso da tecnologia em sala de aula. Com as tirinhas prontas, foi possível perceber que as duplas compreenderam os aspectos que compõem este gênero textual, respeitando o número de quadrinhos, apresentando coerência em suas histórias e conseguindo explorar os recursos disponíveis no OVA. Quanto ao desenvolvimento de vocabulário e estruturas da língua alvo, foi possível identificar que há muito que evoluir, principalmente por parte dos docentes e pesquisadores, para que explorem com os alunos mais a fundo as estruturas gramaticais que facilitam a comunicação e ampliam a compreensão entre companheiros e companheiras do estudo de línguas estrangeiras. A escolha do gênero textual facilita a introdução de objetivos específicos, como por exemplo causar humor ou manter a coerência e coesão de uma história.

Dentre os objetivos específicos que mais funcionaram nessa experiência relatada foram a negociação e o trabalho em equipe, que multiplicou os saberes e conhecimentos, o desenvolvimento de roteiros, a busca de ferramentas de auxílio para utilizar o notebook, celulares e os próprios recursos do *site* de criação de tirinhas *Make Beliefs Comix*.

Potencializar a aprendizagem através das TDIC é possível quando existe a sintonia de interesses, um contexto de produções, o estímulo à imaginação e ao descobrimento, a constância das práticas, e a rotina de trabalho. Nesse sentido, vale dar destaque à reflexão sobre a própria prática docente, como um exercício diário para que seja possível motivar as equipes de trabalho para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem de línguas na educação básica, contando com recursos digitais diversos que podem auxiliar cada vez mais os processos pedagógicos através de planejamento e comprometimento com uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ALVORADA é a sexta cidade mais violenta do Brasil, mostra Atlas da Violência. Gaúcha ZH, Porto Alegre, 6 ago. 2019. Segurança. Disponível em:
<<https://gauchazh.clicrbs.com.br/seguranca/noticia/2019/08/alvorada-e-a-sexta-cidade-mais->

R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



violenta-do-brasil-mostra-atlas-da-violencia-cjzrrxug023d01pnyq6hyzh5.html>. Acesso em: 10 set. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Segunda versão revista. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 5 jun. 2019.

BRITISH COUNCIL. Disponível em: <<https://www.teachingenglish.org.uk/blogs/george-chilton/george-chilton-we-all-make-mistakes>>. Acesso em: 4 out. 2019.

DUTRA, C. D.; FERNANDES, N. C. A. **Histórias em quadrinhos: o uso do Toondoo como ferramenta didática em sala de aula**, 2018.

IRALA, Valesca Brasil; LEFFA, Vilson José. Passando a limpo o ensino de línguas: novas demandas, velhos problemas. In: Vilson J. LEFFA; Valesca B. IRALA. (Orgs.). **Uma espiadinha na sala de aula: ensinando línguas adicionais no Brasil**. Pelotas: Educat, 2014, p. 261-279.

LAURINO, Débora Pereira; SILVEIRA, Daniel da Silva (Orgs). **Projeto Novos Talentos: experiências com tecnologias no ensinar e aprender matemática**. Rio Grande: Pluscom, 2016. Disponível em: <[https://ead-tec.furg.br/images/Metodos_Numericos_Computacionais_-_2012/Livros/EXPERI% c3%8aNCIAS_COM_TECNOLOGIAS_NO_ENSINAR_E_NO_AP RENDER_MATEM% c3%81TICA.pdf](https://ead-tec.furg.br/images/Metodos_Numericos_Computacionais_-_2012/Livros/EXPERI%c3%8aNCIAS_COM_TECNOLOGIAS_NO_ENSINAR_E_NO_AP RENDER_MATEM%c3%81TICA.pdf)>. Acesso em 29 ago. 2019.

LEFFA, Vilson José. **Uma outra aprendizagem é possível: colaboração em massa, recursos educacionais abertos e ensino de línguas**. Trabalhos em Linguística Aplicada, v. 55, n. 2, p. 353-377, 2016.

_____. **O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional**. Contexturas, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.

MENEZES, Vera; PINTO, Ana Carolina. **A pesquisa em linguagem, tecnologia e ensino de língua inglesa na região norte do Brasil: implicações para a formação de professores**. Texto Livre, v. 12, n. 2, 2019.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação**. Relatos de Experiências. Ci. Inf. v. 26 n. 2, Brasília. May/Aug. 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006>. Acesso em: 5 jul. 2019.

PEREIRA, Katia Machado Carvalho *et al.* **O ensino por meio de projeto**. Revista Ciências Humanas, UNITAU, n. 1, v. 7, p. 174-194, 2014. Disponível em: <<https://www.rchunitau.com.br/index.php/rch/article/view/127>>. Acesso em: 4 dez. 2018.

R. Educ. Tecnol., Curitiba, n. 20, p. 126--141, 2020. ISSN impresso 1516-280X e ISSN eletrônico 2179-6122.



SILVA, Patrícia Santos da. **O ensino de língua inglesa em HQ:** possibilidade de um ensino significativo com a ferramenta digital *TOONDOO*, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/8412/2/arquivo%20total.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti. Diferentes tipos de objetos para dar suporte à aprendizagem. **RENOTE** - Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 6, n. 1, 2008, p. 2. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14513/8438>>. Acesso em: 28 abr. 2019.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, R. E. dos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS** – Rev. Cient., São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HIST%C3%93RIAS%20EM%20QUADRINHOS%20NO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZADO.pdf>>. Acesso em: 19 jun. 2019.

ZIMMERMANN, Bill. **Make Belief Comix**, 2006. Disponível em: <<https://www.makebeliefscomix.com>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

ABSTRACT

Digital technologies discussed inside school environment becomes learning processes more meaningful for students. New researches (MENEZES & PINTO, 2019; LEFFA, 2016) show optimistic data about the potential from virtual learning objects (VLO) in educational context. In this perspective, this paper aims to analyze if the VLO *Make Beliefs Comix* (ZIMMERMANN, 2006), a comics editor, can empower English language learning through the creation of comic strips. An action research project carried out at a state school from Alvorada/RS, involving a 7^o grade elementary school group in the production of comic strips using the VLO *Make Beliefs Comix*. The expected results involve a positive movement towards the use of technologies and greater engagement from the students in the English class. An action research reflects about teacher's pedagogical practice. It shows new discussions about the use of digital tools in the language classroom.

KEYWORDS: Digital technologies; Language Learning; Comic strips.

Data de submissão: 2019

Data de aceite: 2020