

Contribuições das histórias em quadrinhos (HQs) para os processos de ensino e aprendizagem de língua inglesa

Contributions of comic books to the processes of teaching and learning English

Fabiana Pereira de Sousa¹
Rafael de Souza Timmermann²

Resumo: O presente artigo propõe explorar de que forma as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem contribuir positivamente para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa como língua estrangeira, uma vez que possuem uma grande diversificação de nichos e características que podem ser trabalhados na sala de aula. Ademais, o artigo busca evidenciar este material como parte da cultura *pop*, cultura que engloba as práticas sociais das massas (Tavares; Tiraboschi, 2021), salientando que as HQs representam as mais diversas realidades do povo. Sendo assim, realizamos uma revisão de literatura através das bases de dados Eric, Scielo, Google Acadêmico. As palavras-chave utilizadas foram: Cultura Pop, Histórias em Quadrinhos e Ensino de Língua Inglesa. Assim, foram selecionados 6 trabalhos (Williams, 1995; Mei-Ju; Yung-Hung; Ching-Chi, 2015; Norton; Vanderheyden, 2003; Santos; Dalben, 2021; Apriani, Vianty, Loeneto, 2014) para fazerem parte do *corpus* de análise deste artigo. Desse modo, através dos dados coletados, foi possível compreender e discutir os aspectos positivos do uso das HQs dentro da aprendizagem da Língua Inglesa, sendo os principais resultados: a melhora significativa da competência de leitura, a contribuição para construção da competência cultural e identidade do aluno, conjuntamente, facilitando a aprendizagem de demais aspectos da língua.

Palavras-Chave: Cultura *pop*; histórias em quadrinhos; ensino-aprendizagem de língua inglesa

Abstract: This article explores how comic books (comics) can contribute positively to English as a foreign language teaching and learning since they have a wide range of niches and characteristics that can be worked on in the classroom. In addition, the article seeks to showcase this material as part of pop culture, a culture that encompasses the social practices of the masses (Tavares; Tiraboschi, 2021), highlighting that comic books can represent the most diverse realities of the people. Thus, we carried out a literature review through the databases Eric, Scielo, Google Scholar. The research was carried out by using the following keywords: Pop Culture, Comics, and English Language Teaching. Six works were selected (Williams, 1995; Chou, Hsu, Chen, 2015; Norton; Vanderheyden, 2003; Santos; Dalben, 2021; Apriani Vianty And Loeneto, 2014) to be part of this article's *corpus* of analysis. Thus, through the data collected, it was possible to understand and discuss the beneficial aspects of using comics within the learning of the English language, with the leading results being: a significant improvement in the reading competence, the contribution to building the cultural competence and identity of the student, facilitating the learning of other aspects of the language.

Keywords: Pop culture; comic books, teaching and learning English

Introdução

A cultura *pop*, para Tavares e Tiraboschi (2021), pode ser classificada como a cultura do povo, criada e direcionada para uma grande massa, a qual tem o poder de

¹ Professora da Rede Estadual do Tocantins (Seduc). Graduada em Língua Inglesa pela Universidade Federal do Pará – UFPA. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5789195094824184>. OrcID: <https://orcid.org/0000-0003-3084-4215>. E-mail: fabianasousa1349@gmail.com

² Professor Adjunto na Universidade Federal do Pará – UFPA. Doutor em Letras pela Universidade de Passo Fundo – UPF. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0969634023515698>. OrcID: <https://orcid.org/0000-0002-9038-265X>. E-mail: rafaeltimmermann@ufpa.br

performar um papel significativo na vida dos indivíduos que a produzem/consomem, por ser algo que se encontra presente na realidade corriqueira, principalmente, no entretenimento, através de filmes, séries, músicas, livros, Histórias em Quadrinhos (doravante HQs), entre outras manifestações que representam a sociedade por meio de diversas perspectivas/narrativas.

Segundo Ratnawati (2016), diversos autores defendem a ideia de utilizar os elementos da cultura *pop* como materiais autênticos³ nas aulas de Língua Inglesa (LI) como língua estrangeira, partindo da premissa que esses materiais se conectam e expressam os interesses e experiências dos alunos. Por serem de fácil acesso, a probabilidade desses meios autênticos de entretenimento apresentarem mais proximidade com a realidade dos alunos é maior, tornando-os opções promissoras para proporcionar a criação de um ambiente propício à aprendizagem, de modo que o aluno possa perceber tanto traços da língua, como aspectos comunicativos, sociais e culturais.

A partir do que é apresentado pela BNCC⁴ (Brasil, 2018), no âmbito das linguagens e da LI, compreende-se que o mundo deve ser apresentado aos alunos abertamente, permitindo-lhes oportunidades de investigação crítica e intervenção quando julgarem necessário acerca de diversos aspectos sociais.

Dessa maneira, através das HQs, é possível trabalhar com perspectivas pessoais dos estudantes de modo entusiástico, uma vez que as temáticas sociais estão presentes em histórias com cenários fantasiosos já conhecidos; assim, por possuírem uma grande diversidade de nichos, torna-se interessante propor o uso dessa diversificação em aulas de LI, pois tal diversidade pode ser positiva ao trabalhar percepções de mundo.

Sendo assim, este artigo tem como finalidade explorar de que forma as HQs podem contribuir positivamente para o ensino e a aprendizagem de LI, uma vez que possuem uma grande variedade de nichos e características que podem ser trabalhados em sala de aula. A importância de investigar o uso das HQs no ensino de LI decorre da necessidade de utilizar práticas pedagógicas efetivas. Ao reunir esses benefícios

³ Materiais autênticos são textos/materiais que emanam da própria língua em uso, em situações de uso real: desde conversas simples registradas, a receitas de bolo, a textos de jornais, a produções musicais e cinematográficas, por exemplo. Sendo assim, a autenticidade está relacionada à veiculação da própria língua, em formatos estabelecidos (Silva; Timmermann, 2023)

⁴ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

específicos, é possível compreender o que as HQs podem oferecer aos alunos, para que, a partir disso, os educadores possam aproveitar plenamente o potencial dos materiais autênticos e maximizar os resultados dos processos de ensino e aprendizagem. Desse modo, é necessário investigar como as HQs podem contribuir efetivamente à aprendizagem da LI, considerando não apenas aspectos gramaticais da língua, mas também aspectos comunicativos, sociais e culturais.

Diante disso, este artigo adota uma abordagem qualitativa, cuja coleta de dados é realizada por meio de revisão sistemática da literatura para investigar o uso das HQs nas aulas de LI. Assim, a partir da busca em bases de dados acadêmicos, como Eric e Scielo e posteriormente, Google Acadêmico, os dados e conceitos foram agrupados e discutidos para identificar os principais benefícios relatados e as melhores práticas para a utilização das HQs no ensino de LI.

Portanto, para melhor compreensão da temática abordada, este artigo se estrutura em introdução; revisão de literatura pautada nas temáticas e conceitos de cultura *pop* no ensino de línguas e HQs; seguido pela metodologia para realizar a pesquisa; os resultados e as análises; e, por fim, as considerações da discussão feita ao longo do trabalho.

Cultura *pop* e ensino de língua inglesa

Este tópico é destinado a apresentar a interseção entre cultura *pop* e ensino de línguas. Busca-se salientar como expressões populares – filmes, músicas, séries, por exemplo – podem ser utilizadas como recursos no ensino de idiomas, por possibilitarem um ambiente de aprendizagem mais autêntico e envolvente, no qual os estudantes têm a oportunidade de desenvolver habilidades linguísticas enquanto se familiarizam com aspectos socioculturais contemporâneos.

Então, faz-se necessário apresentar conceitos. A cultura *pop* é compreendida como a cultura que contempla a população em massa e engloba as produções populares realizadas e idealizadas para diversos grupos sociais que retratam questões recorrentes da sociedade através de filmes, séries, músicas, livros, HQs, entre outros (Tavares; Tiraboschi, 2021).

Em vista disso, para construção do significado de cultura *pop*, há a junção dos conceitos de cultura e popular. O conceito de cultura, ao longo dos anos, se

transformou, diante da compreensão que a sociedade passou a construir a partir de seus questionamentos acerca do que esse termo poderia abranger. Tavares e Tiraboschi (2021), com base em outros autores, discorrem que, apesar das diversas discussões que existem sobre o que, de fato, constitui o conceito de cultura, é notório que há um consenso entre as concepções e que estas se encontram ao descrever os seguintes pontos:

é possível perceber um consenso em relação à visão de que a cultura é uma construção social e não pode existir longe do contato social, é um processo que acontece do externo para o interno, o indivíduo absorve todos os comportamentos, manias e filosofia de vida, que o indivíduo internaliza a partir da convivência com aqueles que estão a sua volta (Tavares; Tiraboschi, 2021, p. 137.)

A partir disso, compreende-se que cultura engloba as práticas sociais e os resultados dessas práticas, que se manifestam de diversas formas, sempre retratando crenças, tradições, costumes, seja no meio artístico, linguístico ou outro setor da sociedade.

Seguindo nas conceitualizações, o termo *popular* é descrito, principalmente, como “algo relativo ou pertencente ao povo”, “algo notório”, “algo de agrado do povo” (Dicio, Oxford, Priberam, 2023). Nessa perspectiva, Rabanni (2015) reforça a definição de popular como algo no qual o povo simpatiza e é pertencente.

A palavra popular refere-se à qualidade de ser querido, bem recebido e fácil de compreender. Portanto, a cultura popular implica as práticas sociais e políticas que são amplamente apreciadas pelas massas ou pelas pessoas comuns. (Rabanni, 2015, p. 91, tradução nossa)⁵.

Apoiando-se nesses conceitos, situamos a cultura popular representando “toda manifestação e consumo de mídia cultural de um povo, seja ela em formato de dança, música, cinema e folclore e seu principal protagonista é o artista, a população, a periferia, quem produz as manifestações, e não o resultado delas” (Tavares; Tiraboschi, 2021, p. 138).

Dessa forma, o conceito de cultura *pop*, apresentado nesta pesquisa, trata de uma expressão cultural que surge de forma orgânica e espontânea, atendendo aos

⁵ Popular refers to the quality of being well liked, well received and easy to understand. Therefore, Popular culture implies the social and political practices which are widely liked by the masses or the ordinary people. It is a culture made by the people for themselves. (texto original)

anseios e aspirações do público, representando uma vertente particular da cultura popular, caracterizada pelo amplo consumo e influência das mídias culturais, como dança, música, cinema e folclore.

Consequentemente, surgem as produções pertencentes a essa cultura, as quais, por serem de conhecimento popular de diversos grupos sociais, se tornam atrativas para serem utilizadas como materiais nas aulas de LI, nesse sentido, Rets (2015) afirma que “esse tipo de material expõe os alunos aos fenômenos culturais e sociais mais atuais e avançados, assim, eles atraem o interesse dos alunos ao máximo e, ao mesmo tempo, os mantêm informados sobre o que está acontecendo na sociedade no momento”⁶. Assim, esses materiais conseguem produzir um impacto positivo no aprendizado e na vida dos alunos que os consomem, podendo influenciar seu modo de agir e pensar.

Sendo assim, a cultura *pop* pode proporcionar para os alunos de LI mais detalhes dos costumes, linguagens e ideologias que os falantes dessa língua ao redor do mundo possuem. Dessa maneira, ao observar mais atentamente os aspectos culturais, os alunos conseguem encontrar seu lugar como falantes da língua.

Nesse contexto, é importante ressaltar a necessidade de tratar a cultura como parte do ensino e da aprendizagem, ao invés de considerá-la um fator isolado. Como salienta Liddicoat (2004), existe, em alguns livros didáticos, seções específicas sobre aspectos culturais, como festivais e artes, por vezes não relacionados à língua; dessa forma, em certo nível, ignorando informações culturais relevantes para o aprendiz da língua.

A partir disso, compreende-se a necessidade de adotar uma abordagem intercultural no ensino de LI, que é o foco deste trabalho, em contraposição à abordagem isolada da cultura frequentemente encontrada nos livros didáticos.

Ao que se refere à interculturalidade no ensino de LI, pode-se dizer que ela envolve a incorporação da cultura ao ensino, incentivando o diálogo, a reflexão crítica e a conscientização intercultural, preparando os estudantes para a sociedade globalizada e multicultural; é necessária para promover a compreensão e valorização das diversas perspectivas culturais dos alunos.

⁶ This kind of materials expose students to the most current and state-of-the-art cultural and social phenomena, thus they appeal to the interests of the students to the greater extent and at the same time keep them informed about the things that happen in the society right at the moment of speaking. (texto original)

Nesse sentido, White (1985) pontua que a cultura *pop* funciona como uma ferramenta que pode contribuir para a construção da identidade dos alunos, principalmente dos jovens, que tendem a absorver aspectos das produções e mesclar a suas personalidades. Portanto, ensinar a língua através de cultura *pop* para os alunos acarreta diversas possibilidades positivas de resultados dentro de sala de aula. Cheung (2001, p. 58) corrobora a ideia ao apontar que

o uso da cultura popular no ensino cria um ambiente que potencializa o aprendizado. Quando os professores planejam aulas usando exemplos desenhados da cultura popular, os alunos os acharão fáceis de seguir. O ambiente de sala de aula se tornará mais harmonioso à medida que o aprendizado lugar de uma forma descontraída, mais agradável à medida que os alunos se envolvem em atividades de que gostam e mais orientadas para o desempenho, à medida que os alunos se tornam mais dispostos a participar, pois podem desfrutar de seu sucesso respondendo corretamente⁷

Fukunaga (2006, p. 220) aponta que a cultura *pop* age como “um gancho para chamar a atenção dos alunos”, uma vez que, ao ato de se identificar com um material, o aluno pode criar uma conexão com os demais consumidores daquela produção. Esse vínculo resulta em um desempenho positivo dentro da sala de aula, devido ao alto grau de motivação despertado pelo material escolhido. Ressalta-se que não reduzimos o material autêntico ao papel de engajamento, pois sua riqueza ultrapassa os limites da língua, cultura e sociedade.

Em suma, a interseção entre cultura *pop* e ensino de línguas revela uma abordagem pedagógica promissora, na qual o uso de filmes, músicas, séries e outros elementos da cultura popular pode enriquecer o processo de aprendizagem de idiomas. Assim, ao adotar os produtos da cultura *pop*, os estudantes têm a oportunidade não apenas de desenvolver habilidades linguísticas, mas também de se familiarizar com aspectos culturais, tornando o ambiente de aprendizagem mais autêntico e envolvente. As HQs proporcionam uma configuração única para explorar aspectos culturais e promover o aprendizado de idiomas. Por isso, as HQs foram selecionadas como foco

⁷ The use of popular culture in teaching creates an environment that enhances learning. When teachers design lessons using examples drawn from popular culture, students will find them easy to follow. The classroom atmosphere will become more harmonious as learning takes place in a relaxed manner, more enjoyable as students are engaging in activities they like, and more achievement-oriented, as students become more willing to participate, since they can enjoy their success in answering correctly. (texto original)

deste texto e, na próxima seção, discorreremos sobre elas e sua relevância para o ensino e a aprendizagem de LI.

Histórias em quadrinhos (HQs): configurações e relevância

As HQs, também conhecidas como *comic books* em inglês, consistem em narrativas que integram elementos verbais e não verbais, empregando a combinação de textos e desenhos como meio de expressão (Silva, 2001). Essas narrativas abrangem uma ampla variedade de temas, como aqueles envolvendo super-heróis, ficção científica, fantasia, crime, drama e comédia, dentre outros. Nesse contexto, é imprescindível considerá-las como gênero discursivo, no sentido bakhtiniano (Bakhtin, 2003). A HQ possui suas próprias convenções e expectativas específicas em relação aos personagens, enredos e atmosfera geral da história, à linguagem e à comunicação.

Para Bakhtin (2003), os gêneros discursivos surgem da interação social e pela variedade de situações comunicativas e são influenciados por elas:

o emprego da língua efetua-se em forma de enunciados, (orais e escritos), (em em outras semioses) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo seu estilo da linguagem, ou seja pela seleção dos recursos, fraseológicos e gramaticais da língua mas acima de tudo, por sua construção composicional (Bakhtin, 2003, p. 206).

A partir dessa perspectiva, o uso da linguagem não se limita apenas ao conteúdo, mas também diz respeito à forma como é apresentada. Desse modo, a estrutura e composição dos enunciados revelam a natureza e as particularidades do gênero questão. Compreende-se que a HQ, como gênero, é um conjunto de enunciados que possuem elementos que as caracterizam como tal, sejam eles pautados em aspectos gramaticais, lexicais ou estilísticos, que possuem a função de expressar um sentido, além de sua forma particular convencionalizada.

Os discursos presentes nas HQs são transmitidos e representados através dos vários elementos gráficos que podem ser encontrados nos quadrinhos. Diante disso, Guimarães (2002, p. 11) enfatiza a presença de diversos elementos nas HQs: “além do quadro, que delimita a imagem, há os balões e legendas que delimitam diálogos, pensamentos e textos do narrador, as onomatopéias, e também alguns códigos gráficos

que representam sentimentos e emoções dos personagens”, os quais desempenham um papel fundamental na clareza e na distinção visual da transmissão dos enunciados, contribuindo com a compreensão da história e a construção da experiência.

Dos elementos presentes em uma HQ, encontra-se uma representação da vinheta ou quadro – esse é o elemento que cede espaço para a cena acontecer. Para Poai (2018), a vinheta é o elemento mais básico na construção de uma HQ, podendo agrupar vários elementos verbais ou não verbais; nela, os personagens, as falas e efeitos são posicionados de acordo com o que a história quer transmitir, podendo se conectar ou não com outras vinhetas.

Outra característica presente nas HQs é a figura de linguagem *onomatopeia*. Para Meirelles (2007), as onomatopeias são de extrema importância dentro da linguagem estabelecida nas HQs e é impossível não estabelecer uma relação elas, uma vez que são utilizadas para representar sons.

Assim, as onomatopeias indicam a prioridade de algum elemento que está incluso na história mas que não necessariamente se faz presente dentro da fala dos personagens. Elas podem estar posicionadas dentro ou fora dos balões (Acevedo, 1990), indicando a sonoridade dos acontecimentos do ambiente externo.

Para Silva (2001), outro fator primordial das configurações das HQs são os balões, pois possuem a função de conectar os elementos visuais aos elementos verbais que se apresentam dentro dos quadros da história, nos quais as falas e pensamentos dos personagens são expostos ao leitor, através da linguagem ou por símbolos. Nesse sentido, há uma diversidade de balões para representar funções diferentes.

Essa diversidade de balões nas HQs desempenha um papel crucial na comunicação visual e na narrativa. Por meio de diferentes tipos de balões, como os de fala, pensamento, grito e sussurro, é possível transmitir de forma clara as falas e pensamentos dos personagens, enriquecendo a experiência do leitor e contribuindo para a construção da HQ.

Ao que se refere às falas posicionadas nos balões, Silva (2001, p. 2) discute que a forma como as letras são representadas é imperativa para compreensão do tom da fala:

O tamanho das letras informam diferentes intensidades de voz; dessa maneira letras maiores indicam uma voz dita num tom mais alto enquanto letras menores indicam o oposto. Outras possibilidades de expressão ocorrem quando a forma da letra é ondulada imitando o som

de uma música; ou quando as letras saem dos balões e invadem todo o texto indicando que aquele som tomou conta de todo o ambiente.

Dentro dessas configurações (e tantas outras que compõem o gênero HQ), diversos temas podem ser abordados. Inicialmente, entre 1900 e 1920, as HQs possuíam teor cômico (Xavier, 2017). Por isso, o termo *comic* se instaurou na definição do termo *Comic books* em inglês, fazendo referência à palavra cômico (*comic*) (Jarcem, 2007). No entanto, nos anos seguintes, com a mudança do cenário político-social global, o teor das narrativas passou a refletir acontecimentos reais.

Em 1939, no que se considera ter sido a era de ouro das HQs, surgiram os primeiros personagens com superpoderes, Namor e Tocha humana (*Human torch*), Anjo (*Warren Worthington III*), que primeiramente protagonizaram suas histórias isoladas na revista intitulada *Marvel Comics #1*. Contudo, os personagens Namor e Tocha humana passam a ser aliados, juntamente a outros personagens para derrotar a grande ameaça nazista, fazendo referência ao contexto político social da época, quando França, Inglaterra, EUA e URSS se juntam formando o grupo denominado de aliados, com o intuito de derrotar outro grupo composto pela Alemanha, Itália e Japão. Nesse período, surge o personagem Capitão América (*Capitan America*) representando os ideais estadunidenses e protagonizando referências ao papel no qual os EUA desempenharam no conflito (Cunha, 2012).

Levando em consideração as características das histórias, nas quais os personagens participavam, é evidente a relação que as HQs podem ter com o mundo fora das vinhetas, representando fatores que vão além do teor humorístico, como políticos, sociais e culturais que expõem mais de uma vertente. Desse modo, as HQs carregam a função não só de entreter o público, mas também de expor distintas realidades, podendo mostrar ao leitor algo que está fora da sua realidade diária, trazendo uma carga significativa de conhecimentos a respeito de diversas temáticas. Nesse sentido, Cavalcanti (2018, p. 10) descreve que HQs

contribuem para a representatividade de grupos minorizados e que tal fato está diretamente relacionado à identificação de seus leitores com a figura do super-herói e com a importância desta. Tais fatores também estão associados ao potencial que as HQs de super-heróis possuem de agir como ferramentas de engajamento identitário.

Assim, ter contato com as HQs e refletir sobre diversas áreas também pode resultar na transformação do seu próprio eu-social, uma vez que, o leitor passa a compreender a luta e as vivências de outros indivíduos. Nesse sentido, Norton e Vanderheyden (2003) observam que se envolver no consumo da cultura popular, como ler HQs em uma língua estrangeira, como o inglês, pode beneficiar o senso de pertencimento dos alunos a uma nova comunidade, bem como o desenvolvimento de seu idioma. O resultado que tal influência pode gerar no sujeito é indubitável quando se considera que além da compreensão do mundo a sua volta, o leitor poderá encontrar e compreender a si próprio através da representatividade gerada pelas HQs.

Em síntese, esta seção abordou a natureza das HQs, destacando sua combinação de elementos verbais e não verbais, bem como caracterização como gênero e suas convenções específicas. Por fim, ressaltou-se o potencial das HQs para a construção da identidade cultural e representatividade, bem como seu impacto no desenvolvimento da linguagem e pertencimento dos leitores. A próxima seção irá abordar a metodologia utilizada para realizar a pesquisa e alcançar os objetivos estabelecidos.

Metodologia

Este artigo busca compreender os benefícios do uso das HQs nas aulas de Língua Inglesa como língua estrangeira. Sendo assim, conduzimos uma revisão de literatura (RL) nas bases de dados Eric e Scielo, com as seguintes palavras-chave: *Cultura Pop*, *Histórias em Quadrinhos* e *Ensino de Língua Inglesa*. Posteriormente, foi acrescentada a plataforma Google Acadêmico, devido ao número limitado de trabalhos disponibilizados nas demais plataformas utilizadas.

Com o fim das buscas, foram selecionados 6 trabalhos (Williams, 1995; Chou, Hsu, Chen, 2015; Norton e Vanderheyden, 2003; Santos; Dalben, 2021; Apriani, Vianty, Loeneto, 2014) para fazerem parte do *corpus* de análise deste artigo. Organizou-se um quadro com os resultados mais relevantes encontrados em cada trabalho, os quais são discutidos na seção de análise deste texto.

Apesar das HQs em formato digital contarem com as mesmas características na sua construção, visou-se a escolha de textos que utilizaram como material as HQs regulares, para construção de uma revisão de literatura acerca dos aspectos que envolvem a escolha desse material como recurso nos processos de ensino e aprendizagem e os benefícios que essa escolha proporciona. Assim, materiais que

exploraram as HQs em âmbito digital não foram analisados nesta pesquisa, pois o formato digital engloba outras teorias e justificativas que vão além das informações discutidas a seguir.

Textos selecionados

Esta seção é destinada a expor os resultados encontrados a partir da busca realizada acerca da temática nas plataformas mencionadas. No Quadro 1, estão dispostos 6 resumos referentes aos artigos encontrados na RL, seus títulos e autores. Cada resumo traz pontos importantes das reflexões feitas nos trabalhos originais acerca do uso das HQs nas aulas de LI, que se distinguem por seus contextos variados.

Quadro 1: Resumo das pesquisas encontradas

Título	Autores (as)	Resumo
The Comic Book as Course Book: Why and How.	Williams (1995)	Neste artigo teórico-reflexivo, a discussão se fundamenta na crença que as HQs podem despertar o aprendizado de aspectos de linguagem que não são enfatizados em cursos de idioma com frequência. Esse estudo foi realizado com alunos de nível pré-intermediário. Por meio das HQs, por se tratarem de materiais autênticos, acredita-se que os alunos são expostos à Língua Inglesa como um todo e não somente às estruturas sequenciais que compõem a língua. Desse modo, o artigo traz o porquê de utilizar HQs como material para aulas de língua e como utilizar, pautando os atributos que as HQs têm para o aprendizado da língua, tais como, aspectos linguísticos da fala que não são enfatizados com frequência nas aulas de língua, como características relacionadas a sons, entonação, vocabulário.
Will Aesthetics English Comic Books Make Junior High School Students Fall in Love with English Reading?	Chou, Hsu e Chen (2015)	O artigo apresenta, a partir de uma revisão bibliográfica e uma pesquisa qualitativa realizada com 28 alunos do ensino médio de uma escola pública, localizada na cidade de Pingtung em Taiwan, as finalidades das HQs em prol da aquisição de vocabulário e melhor compreensão de leitura. Assim, os resultados são pautados, principalmente, a partir da motivação alcançada no processo de aprendizagem dos alunos, em função das informações dispostas no cenários construídos dentro da HQ.
Comic book culture and second language learners	Norton e Vanderheyden (2003)	Esse artigo discute a relação que as HQs podem estabelecer com aprendizes do inglês como segunda língua, a partir da análise dos dados coletados em um estudo que possuiu objetivo de compreender de que forma as HQs canadenses <i>Archie</i> facilitam a aprendizagem da língua para alunos do 5º, 6º e 7º anos. Além de buscar compreender como esses recursos da cultura <i>pop</i> poderiam engajar os alunos na cultura de seus colegas e também na cultura da língua-alvo, os alunos tiveram a compreensão de práticas sociais que ocorrem dentro de diferentes contextos, fazendo com o que percebessem aspectos da língua que vão além de sequências gramaticais.

<p>O gênero textual-discursivo 'História em Quadrinhos' no ensino da Língua Inglesa</p>	<p>Santos e Dalben (2021)</p>	<p>Com base em um grande desinteresse da parte dos alunos com a LI observado pelos autores, principalmente com os gêneros formais, uma discussão se inicia com base em uma pesquisa bibliográfica acerca de como os gêneros textuais-discursivos GTD, em específico, as HQs, podem contribuir para que os alunos possam melhorar sua relação com a aprendizagem da língua. Como resultado dessa pesquisa, concluiu-se que, além da competência comunicativa, através das HQs, pode-se construir um pensamento crítico-reflexivo, estimulando e incentivando o aluno a ter contato com variados tipos de leitura, assim mantendo o leitor em contato com temas transversais atuais ou antigos. Além disso, foi discutido o aumento da criatividade dos alunos junto ao desenvolvimento de competências culturais e comunicativas da língua. Diante dos achados da pesquisa, uma proposta de aula foi desenvolvida utilizando o gênero HQ.</p>
<p>The Use Of English Comic Book Series In Teaching Reading Comprehension</p>	<p>Apriani Vianty e Loneto, (2014)</p>	<p>O objetivo principal da pesquisa foi compreender se as HQs poderiam melhorar a compreensão leitora de alunos da Sétima série da escola SMP Negeri 32 Palembang, na Indonésia. Para isso, foi realizado um estudo quali-quantitativo, no qual os autores ensinaram inglês utilizando as HQs e aplicaram um pré-teste e um pós-teste para verificar a compreensão dos alunos, coletando os dados necessários para análise do problema de pesquisa. Como resultado, concluiu-se que, através da leitura das HQs, os alunos tiveram não só uma maior facilidade de expressar suas ideias, mas também demonstraram mais interesse no ato da leitura.</p>
<p>Histórias Em Quadrinhos: Um Estudo Sobre Ensino E Aprendizagem Da Língua Inglesa</p>	<p>Zilio (2020)</p>	<p>Essa dissertação foi elaborada em torno de queixas recorrentes de alunos acerca do aprendizado de LI e o descaso em escolas públicas, pois os alunos não percebiam sentido em aprender a língua. O autor se propõe a utilizar HQs para contribuir com o aprendizado de 52 adolescentes do nono ano, em uma escola de Porto Alegre. O trabalho é dividido em sete capítulos, sendo o primeiro destinado a expor a relevância das HQs na educação; o segundo apresenta HQs nacionais relevantes; o terceiro é destinado ao referencial teórico; o capítulo 4 detalha a metodologia; os capítulos 5 e 6 narram e analisam os relatos das atividades realizadas; a pesquisa conclui com o capítulo 7, expondo as reflexões feitas após a aplicação de atividades, que apresentando de que modo as HQs podem contribuir para o aprendizado dos alunos participantes da pesquisa.</p>

Fonte: Organizado pelos autores (2023)

Com a leitura dos artigos, obteve-se o seguinte panorama das contribuições das HQs para o ensino de LI: a contribuição que as HQs têm para formação da identidade cultural do aluno; como esses textos auxiliam na construção de diversas representações sociais necessárias; a contribuição significativa das HQs para o desenvolvimento da competência de de leitura em LI e aquisição de novos vocábulos. Conclui-se esta seção e avança-se para a discussão desses resultados e sua relevância no contexto educacional e de pesquisa.

Análise

Esta seção apresenta a análise dos resultados, que se concentra na investigação de três pontos fundamentais relacionados às HQs. Em primeiro lugar, a HQ como gênero textual, considerando tanto seus elementos linguísticos quanto não linguísticos, como os recursos visuais que compõem essa forma de expressão.

Explora-se as HQs, suas temáticas e sua relação com desenvolvimento da identidade cultural de leitores, ao retratar diversidade, representatividade e proporcionar espaço para expressão de diferentes perspectivas. Esta seção aborda, também, como as HQs podem contribuir para a compreensão leitora e aquisição de vocabulário, através do contexto/uso de recursos visuais, oferecendo experiências multimodais.

HQs como gênero textual e elemento da cultura *pop*

Ao analisar os conteúdos presentes nas HQs, torna-se evidente a existência de diversos aspectos que as tornam recursos viáveis para serem utilizados em aulas de língua. Dentre esses elementos, destacam-se características intrínsecas desse gênero, tais como: a vinheta, os balões contendo diálogos e pensamentos, as onomatopéias e os códigos gráficos que expressam os sentimentos e emoções dos personagens.

Esses elementos, ao possibilitarem a compreensão da linguagem e seus objetivos, desempenham um papel fundamental na compreensão das histórias como um todo, uma vez que representam e transmitem os enunciados específicos que caracterizam as HQs. Portanto, esses elementos presentes nas HQs não apenas facilitam a compreensão da linguagem e dos objetivos das narrativas, mas também enriquecem a experiência de leitura, tornando-a mais envolvente e impactante, assim, atuando em conjunto, complementando-se mutuamente para transmitir as mensagens e construir sentidos.

Ao que se refere a esses elementos, Apriani, Vianty e Loneto (2014) destacam que são pontos efetivos para compreensão de leitura, uma vez que as HQs, por possuírem uma grande quantidade de elementos como imagens, cenários, balões de fala e outros recursos gráficos, conseguem prender a atenção dos alunos por mais tempo do que textos regulares e, assim, possibilitam que o leitor compreenda a natureza do contexto da cena em questão e determine o tipo de interação entre os personagens, a partir do local onde os personagens se encontram, suas expressões faciais, posturas e onomatopéias dispostas no quadro da HQ.

Nesse sentido, Zilio (2020) ressalta a relevância dos elementos visuais na construção do significado nas HQs. Conforme observado por ele em suas aulas, ao utilizar HQs como recurso, as ilustrações desempenham um papel fundamental. Através de suas cores vibrantes e sequências de imagens cuidadosamente elaboradas, elas permitem que os alunos atribuam sentido ao texto presente nas páginas das HQs. Essas evidências são intrinsecamente relacionadas à função desses elementos na narrativa.

Ao considerar os escritos de Bakhtin (2003) acerca dos elementos que compõem/caracterizam um gênero, embora não trate diretamente de ensino, é possível compreender a importância dos elementos mencionados por Zilio (2020), o qual afirma que as cores, as imagens sequenciadas e outros recursos visuais utilizados nas HQs desempenham um papel crucial na comunicação e no entendimento global dessas narrativas. Em suma, os elementos, verbais e não verbais, que são partes integrantes do gênero HQ, no contexto de ensino e aprendizagem de LI, tornam o desenvolvimento linguístico mais significativo.

Assim, Zilio (2020) evidencia como a combinação harmônica desses elementos visuais e textuais nas HQs proporciona aos alunos a oportunidade de construir o significado de forma mais rica e completa. Essa interação entre os aspectos visuais e linguísticos estimula a imaginação, a interpretação e a compreensão do conteúdo, possibilitando uma experiência de leitura mais envolvente e significativa.

Williams (1995), Santos e Dalben (2021) destacam pontos importantes sobre o conteúdo das HQs e o que as torna tão favoráveis para o ensino e aprendizagem de LI, que vão além dos elementos gráficos/visuais presentes no gênero, sendo estes, a interação entre personagens, a forma em que a língua é apresentada, assemelhando-se ao inglês falado no dia a dia, e o fato de que a língua apresentada é a representação da ideia que uma pessoa (autor) tem da língua, além de apresentar histórias ricas em contextos históricos, socioculturais e políticos que podem ser utilizadas em prol da melhor compreensão da língua, da cultura e da sociedade que engendram a língua-alvo.

Desse modo, um fator importante a se reconhecer é apresentado por Zilio (2020, p. 150): a HQ, por ser “uma mídia de massa abundantemente difundida na internet e no cinema”, torna-se o recurso ideal para o ensino, uma vez que, por ser popular entre os meios midiáticos e “seus personagens serem facilmente reconhecidos pelo grande público, promovem identificação e ativação dos conhecimentos prévios gerados por

eles, sejam léxicos, narrativos, sociais ou mesmo filosóficos, beneficiando o processo de aprendizagem”.

Nesse sentido, é possível estabelecer uma relação entre as HQs e o conceito de cultura *pop* apresentado por Fukunaga (2006), que sugere que a cultura popular pode servir como um atrativo para os estudantes. Nesse contexto, Zilio (2020) destaca a importância das HQs como um elemento da cultura *pop*, reforçando sua relevância no contexto do ensino de inglês. Por serem consumidas e produzidas pela grande massa, as HQs apresentam aspectos que podem ser atraentes para os alunos, uma vez que refletem vivências populares e cotidianas.

HQs e suas temáticas relevantes

As HQs têm sido um meio poderoso de comunicação e expressão artística há décadas. Ao longo dos anos, elas evoluíram e se diversificaram, abordando uma ampla gama de temáticas relevantes, apresentando narrativas visuais e textuais que exploram questões sociais, políticas, ambientais e emocionais, fornecendo um espelho para a sociedade e oferecendo comentários perspicazes sobre o mundo. Desde super-heróis icônicos até histórias intimistas e emocionais que exploram a complexidade das relações humanas.

Ademais, as HQs contêm personagens intrigantes, detentores de características únicas e especiais, os quais podem vivenciar histórias em contextos semelhantes aos do leitor, ou diferentes, proporcionando-lhe a oportunidade de explorar novos cenários, culturas e realidades, ampliando sua visão de mundo e estimulando sua imaginação.

Dessa forma, as HQs não apenas entretêm, mas também incentivam a criatividade e a empatia, contribuindo para o desenvolvimento integral e cidadão do aluno, além de aspectos específicos de linguagem. Conforme Santos e Dalben (2021, p. 282), pode-se esperar que, “com leitura e discussões sobre os temas abordados, é possível promover um aprimoramento, de forma estimulante, da habilidade de fala, e, como consequência, auxiliar no desenvolvimento da escrita do discente”.

Outro panorama que pode ser explorado a partir das HQs como elemento da cultura *pop*, parte do ponto da construção de aspectos que vão além dos pontos linguísticos. Em sua pesquisa, Norton e Vanderheyden (2003) retratam que, a partir da leitura das HQs, os alunos conseguem ter uma visão de parâmetros culturais de outras realidades e podem compreender as dinâmicas sociais exercidas em outro contexto.

Os autores ilustram sua argumentação ao abordar o uso específico das HQs da série *Archie comics* em sua pesquisa, destacando que “os alunos indicaram que as HQs de Archie lhes deram algumas noções de como pode ser a vida de um adolescente, como os amigos se relacionam e quais atividades de lazer são populares entre os jovens na América do Norte” (Norton; Vanderheyden, 2003, p. 210, tradução nossa)⁸.

No entanto, é possível fornecer outros *insights* para os leitores de acordo com a HQ escolhida e a relação que será estabelecida entre o aluno e a obra, assim, promovendo o contato dos alunos com diversas dinâmicas sociais. Eles podem conhecer e identificar o que se assemelha com sua realidade, além de compreender de que forma os ciclos sociais e aspectos culturais ocorrem em outras localidades.

Assim, Zilio (2020) aponta que as HQs podem ser utilizadas para compreensão de conceitos diversos, ao mencionar a profundidade das temáticas, as quais podem, por exemplo, retratar como as pessoas se relacionam, como o caso apresentado por Norton e Vanderheyden (2003), ao descrever que seus alunos perceberam como os adolescentes norte-americanos se relacionam. Zilio (2020, p. 45) pontua que,

por meio de uma narrativa atraente, fazem com que o leitor visualize exemplos com os quais se identifica, possui empatia ou mesmo repulsa (como o racismo). Assim, pode-se afirmar que as HQs parecem auxiliar no processo de aprendizagem, não somente de aspectos relacionados à cultura de determinado contexto ou conteúdos de diferentes componentes curriculares ou áreas de ensino, mas, também, a aprendizagem de um idioma, como no exemplo adotado neste estudo: a Língua Inglesa.

Essa relação é explorada nas atividades propostas por Zilio (2020), Santos e Dalben (2021). Em suas pesquisas, eles descrevem aulas que incluíam momentos de discussão e reflexão acerca de temas atuais voltados para o contexto ambiental e social, guiadas pelos autores através de conversações e atividades discursivas. Com essa perspectiva, é possível visualizar como os temas presentes nas HQs contemplam o aprendizado de aspectos da língua que vão além de pontos que encontrados em livros didáticos (Williams, 1995).

HQs, ensino e aprendizagem de Língua Inglesa

⁸ Students indicated that Archie comics gave them some insight into what life might be like as a teenager, how friends relate to one another, and what leisure activities are popular among young people in North America. (texto original)

Considerando diversas temáticas que podem ser abordadas nas HQs, Lima (2018) destaca que, no processo de aprendizagem de uma segunda língua, uma segunda identidade é construída pelo aluno diante das suas interações com os aspectos de tal língua. Nesse sentido, Lima (2018, p. 3) discorre que

o sujeito não abrirá mão de sua identidade como falante da língua materna, mas que, durante o processo de aquisição de L2, poderá agregar elementos a esta, de forma a modificá-la. Assim, este aprendiz será capaz construir uma nova identidade com base nos dados internalizados da segunda língua, que resultará numa constante reconstrução dessa primeira, sempre buscando ressignificá-la.

Desse modo, julga-se o uso das HQs como uma possibilidade para garantir que os alunos possam estar em contato com particularidades que auxiliam na construção de sua identidade como falantes de LI, pois, a partir da leitura e discussões acerca das características culturais, os alunos percebem quais pontos podem agregar em sua conduta, considerando o que é necessário nos diversos âmbitos sociais e locais dos falantes dessa língua.

Há diversos estudos (Apriani; Vianty; Loneto, 2014; Chou; Hsu; Chen, 2015; Zilio, 2020) que destacam o desenvolvimento de habilidade de leitura como um dos principais benefícios do uso das HQs nas aulas de LI. Segundo Apriani, Vianty e Loneto (2014, p. 103), os alunos obtiveram um desempenho muito superior quando utilizavam HQs em vez de outros formatos de texto.

Portanto, pode-se concluir que a aplicação da série de Histórias em Quadrinhos em inglês pode melhorar a compreensão de leitura dos alunos da sétima série. Os alunos que foram ensinados usando Histórias em Quadrinhos em inglês tiveram melhores pontuações de compreensão de leitura do que os alunos do grupo controle.⁹

Com esse resultado, assim como os demais obtidos nas pesquisas dos autores previamente mencionados, pode-se justificar a relevância das características encontradas no gênero HQ, as quais são compostas, principalmente, de elementos visuais ou não verbais, como, por exemplo, o formato do balão que contém o diálogo –

⁹ Therefore, it can be concluded that the application of English Comic book series could improve the reading comprehension of the seventh grade students. The students who were taught by using English comic books had better reading comprehension scores than those students in the control group. (texto original)

de acordo com o seu formato pode expressar um tom diferente para a fala do personagem –, ou códigos gráficos que representam emoções. Guimarães (2002, p. 11) explica como são utilizados esses elementos para construção de sentido na narrativa:

o personagem que se segura na linha superior do quadro para fugir de um perigo; o uso do balão de fala como um balão de gás para flutuar; o pedaço de toco de madeira serrado – convenção gráfica usada para representar o ronco – que cai na cabeça do personagem, acordando-o; o personagem que tropeça numa onomatopéia; etc.

Apesar de serem descritos pelo autor como um exemplo de cenário com contexto humorístico, eles podem ser utilizados para construção de sentido de outros contextos.

Com relação à aquisição de vocabulário, a partir da leitura de HQs, esta é apontada como eficaz nas pesquisas (Chou; Hsu; Chen, 2015; Zilio, 2020; Williams, 1995; Apriani Vianty; Loneto, 2014) e pode estar atrelada justamente pelos recursos visuais dispostos na HQ que auxiliam na sua compreensão e as palavras que a compõe.

Chou, Hsu e Chen (2015) destacam em sua pesquisa que, ao trabalhar com as HQs, não só houve melhorias no ato da leitura por prazer como aumentou significativamente a aquisição de novos vocábulos sem o ato de procurar o significado da palavra e isso se tornou possível pela percepção dos sentidos criados a partir dos elementos dispostos nas HQs.

De forma geral, as atividades trabalhadas nas pesquisas partem da leitura para construção de significação dos eventos envolvidos no contexto das histórias, entrelaçando-os com pautas recorrentes na sociedade. Ademais, tais ações utilizam estratégias de leitura com apoio da tradução e discussão guiadas acerca do que está sendo lido para o entendimento dos demais aspectos, sejam eles gramaticais ou relacionados à construção do gênero, variando de acordo com a temática pautada na aula.

Considerações finais

O objetivo geral deste trabalho foi explorar de que forma as HQs podem contribuir positivamente para os processos de ensino e aprendizagem de LI como língua estrangeira, apresentando, através de uma revisão de literatura, os resultados encontrados sobre o usos desses recursos da cultura *pop* nas aulas de inglês.

Apesar dos poucos artigos encontrados acerca do uso desse gênero textual nas aulas de língua, construiu-se um panorama sobre as principais contribuições que as HQs podem oferecer. Evidenciou-se, neste trabalho, as concepções de cultura *pop*, HQs e as principais contribuições do seu uso que ocorre, principalmente, a partir da ligação do gênero com a cultura *pop*, possibilitando que as HQs possam proporcionar uma relação mais próxima entre os alunos e diversos aspectos linguísticos.

Ao longo deste trabalho, foi possível identificar as principais contribuições das HQs para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa como língua estrangeira. Dentre essas contribuições, destaca-se a sua influência na construção da identidade cultural do aluno, através da representação de realidades diversas que envolvem crenças, tradições e práticas de inúmeros grupos sociais. Essas particularidades culturais presentes nas HQs podem agir como um guia para que os alunos compreendam tanto a sua própria identidade quanto a identidade do outro, contribuindo para uma educação mais ampla, cidadã e inclusiva. Além disso, as HQs apresentam benefícios para a construção da competência de compreensão de leitura e aquisição de vocabulário, tornando-se um recurso pedagógico valioso para professores de LI.

Dessa forma, este estudo foi capaz de apresentar de forma abrangente o potencial das HQs como recursos pedagógicos, destacando suas vantagens em relação a outros materiais e estratégias de ensino. Portanto, espera-se que estes resultados possam oferecer uma reflexão sobre os benefícios as HQs podem possibilitar para os professores que as utilizam ou gostariam de utilizar, uma vez que, através das informações dispostas ao longo do trabalho, pode-se compreender por que utilizar este recurso e quais os resultados já foram obtidos com sua utilização.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. *Como fazer história em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.
- APRIANI, Winda; VIANTY, Machdalena; LOENETO, Bambang A. The use of English comic book series in teaching reading comprehension. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language, Indonesia*, v. 1, n. 2, p. 100-105, 2014. Disponível em: <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jenglish/article/view/2078/886> Acesso em: 30 jun. 2023.
- BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *Estética da criação verbal*. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- CAVALCANTI, Marina de Simone. *Muito além dos superpoderes: As Histórias em Quadrinhos de super-heróis como força social*. 2018. 78 p. Monografia (Bacharelado em

- Produção Cultura) - IFRJ – Campus Nilópolis, 2018.
- CHEUNG, Chi-Kim. The use of popular culture as a stimulus to motivate secondary students' English learning in Hong Kong. **ELT Journal**, [S. l.], v. 55, p. 55-66, 1 jan. 2001. DOI <https://doi.org/10.1093/elt/55.1.55>. Disponível em: <https://academic.oup.com/eltj/article-abstract/55/1/55/3114081?redirectedFrom=fulltext&login=false>. Acesso em: 7 jun. 2023.
- CUNHA, Rodrigo Moraes. História em Quadrinho: um olhar histórico. **Revista Científica Semana Acadêmica**, Fortaleza, v. 1, 2012. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2023.
- FUKUNAGA, Natsuki. “Those anime students”: Foreign language literacy development through Japanese popular culture. *Journal of adolescent & adult literacy*, [S. l.], v. 50, n. 3, p. 206-222, 2006. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/227759662_Those_Anime_Students_Foreign_Language_Literacy_Development_Through_Japanese_Popular_Culture Acesso em: 30 Jun. 2023.
- GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos. In: **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**. Salvador/BA, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/837ee4a468b4e1f03fc058ea804eaec3.pdf> Acesso em: 30 jun. 2023.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. *História, imagem e narrativas*, Marília/SP v. 3, n. 5, p. 1-9, 2007. Disponível em: https://www.appai.org.br/Media/Arquivos/BEC/06-historia-hq-jarcem_092530.pdf Acesso em: 30 jun. 2023.
- LIDDICOAT, Anthony. Intercultural language teaching: Principles for practice, *New Zealand Association of Language Teachers*, Australia, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/281571069_Intercultural_language_teaching_principles_for_practice Acesso em: 07 jun. 2023.
- LIMA, Luana Anastácia Santos De. Aquisição de L2 e identidade: uma reflexão teórica sobre a (re) construção da identidade cultural do falante-aprendiz. *Anais VII CONEDU - Edição Online*, Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/67987>>. Acesso em: 30 jun. 2023.
- MEI-JU, Chou; YUNG-HUNG, Hsu; CHING-CHI, Chen. Will Aesthetics English Comic Books Make Junior High School Students Fall in Love with English Reading? *Universal Journal of Educational Research*, Taiwan, v. 3, n. 10, p. 671-679,. 2015. DOI 10.13189/ujer.2015.031003. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1077622>. Acesso em: 7 jun. 2023.
- NORTON, Bonny; VANDERHEYDEN, Karen. 11 Comic book culture and second language learners. *Critical pedagogies and language learning*, New York: Cambridge University Press, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/241882078_11_Comic_book_culture_and_second_language_learners Acesso em: 20 jun. 2023.

- RABBANI, Farhanaz. The millennial generation and popular culture in EFL classroom. *Indonesian EFL journal*, Indonesia, v. 1, n. 1, p. 88-97, 2015. Disponível em: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/IEFLJ/article/view/618> Acesso em: 30 jun. 2023.
- RATNAWATI, Ratnawati. Effects of Pop Culture for improving student-teachers' writing skill (A case study at Galuh University) *Bahasa Inggris*, v. 4, n. 1, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331705819_Effects_of_Pop_Culture_for_Improving_Student-Teachers'_Writing_Skill_A_Case_Study_at_Galuh_University. Acesso em: 30 jun. 2023.
- RETS, Irina. Teachers' Perceptions on Using Popular Culture when Teaching and Learning English. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Turquia, v. 232, p. 154-160, 2016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042816312721> Acesso em: 30 jun. 2023.
- SANTOS, Jhonatan Carvalho; DALBEN, Tatianny Pertel Sabaini. O gênero textual-discursivo 'História em Quadrinhos' no ensino da língua inglesa. **Tabuleiro de Letras**, Bahia, v. 15, n. 2, p. 274-289, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/11551> Acesso em: 30 Jun. 2023.
- SILVA, Nadilson M. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. INTERCOM– Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2023.
- SILVA, C. M. G.; TIMMERMANN, S. R. Materiais autênticos e ensino de Língua Inglesa: Conceitos e desdobramentos. *Revista de Letras Juçara*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 314–331, 2023. DOI: 10.18817/rlj.v7i1.3233. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/jucara/article/view/3233>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- TAVARES, Fernando Guimarães; TIRABOSCHI, Fernanda Franco. A cultura Pop na perspectiva dos Letramentos Queer no ensino de Língua Inglesa. *Educação e Cultura em Debate*, Goiânia/GO v. 7, n. 1, p. 132-147, 2021. Disponível em: <https://revistas.unifan.edu.br/index.php/RevistaISE/article/view/682> Acesso em: 30 jun. 2023.
- WHITE, Arden. Meaning and effects of listening to popular music: Implications for counseling. *Journal of Counseling & Development*, [S. l.], v. 64, n. 1, p. 65-69, 1985. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.1556-6676.1985.tb01008.x> Acesso: 30 jun. 2023.
- WILLIAMS, Neil. *The comic book as course book: Why and how*, Annual Meeting of the Teachers of English to Speakers of Other Languages; Long Beach/CA, 1995. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/234607767_The_Comic_Book_as_Course_Book_Why_and_How. Acesso em: 30 jun. 2023.
- XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *Darandina Revisteletrônica*, Juiz de Fora, p. 1-20, RE-UNIR, v. 11, n. 1. p. 58-79. 2024. ISSN 2594-4916

2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>. Acesso em: 30 jun. 2023.

ZILIO, Talize. *Histórias em quadrinhos: um estudo sobre ensino e aprendizagem da língua inglesa*. 2020. 175 f. Dissertação (mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11690/1607>. Acesso em: 30 Jun. 2023.

Re-Unir