
O USO DOS RECURSOS MIDIÁTICOS, HISTÓRIA EM QUADRINHOS E QUIZ, NO ENSINO DE LITERATURA INGLESA PARA TURMAS DE ENSINO FUNDAMENTAL

MYLENA DE CASTRO SANT'ANNA¹
<https://orcid.org/0009-0005-2966-3398>
castromylena96@gmail.com

RESUMO

Este trabalho propõe demonstrar a interação entre a utilização de gamificação e o ensino de literatura em sala de aula, a fim de propiciar uma reflexão acerca do uso dos recursos midiáticos (HQ e quiz) e como auxiliam no ensino de literatura clássica. O manuscrito relata a experiência vivenciada em uma classe de ensino fundamental, a qual tinha como propósito a apresentação da obra literária *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, através da história em quadrinho e do quiz. O intuito de promover a literatura clássica inglesa por intermédio de recursos midiáticos é explorar os recursos a fim de dinamizar o ensino da literatura clássica inglesa e tornar o aprendizado dos alunos mais autônomo.

Palavras-chave: Gamificação. *Romeu e Julieta*. HQ. Quiz.

1. APRESENTAÇÃO

Desde muitos séculos, a Literatura Clássica é associada a uma leitura erudita e hermética pertencente à classe social dominante, além de ser distante da cultura dos alunos de escolas públicas. Nesse sentido, para mudar esse cenário, deve-se derrubar algumas barreiras e preconceitos acerca da literatura clássica e expor suas potencialidades sociais por meio de ferramentas metodológicas. Para que haja esses avanços, o papel dos professores e do uso desses recursos que despertam o interesse nos alunos são essenciais na busca de uma educação mais eficaz e próxima da realidade dos alunos. Dessa maneira, este relato de experiência busca compreender como a leitura de clássicos pode ser desassociada de preconceitos, obrigatoriedades e normas, ao ser livre e prazerosa.

Nesse contexto, o uso da HQ e do quiz como ferramentas para introduzir os clássicos nas práticas docentes é de suma relevância para formação de futuros

¹ Pós-graduanda em Mídias na Educação, UFJF. Graduada em Letras Inglês (2022), UNIMONTES. Professora particular de Língua Inglesa, com experiência em Prática docente, pelo Programa de Iniciação à Docência (PIBID). Residência Pedagógica (RP) e NAP, pela Universidade Estadual de Montes Claros e experiência em revisão ortográfica, linguística e normas da ABNT em trabalhos acadêmicos. <http://lattes.cnpq.br/5790801475873387>

leitores críticos, disruptivos, questionadores e protagonistas. Desse modo, a literatura vai muito além dos cursos de letras, ela é capaz de formar cidadãos livres e ativos. Por isso, faz-se necessário a valorização da literatura nos currículos escolares e a sua exploração interdisciplinar.

Quando se utiliza ferramentas midiáticas, como a história em quadrinhos (HQ) e o quiz, a literatura clássica fica mais próxima da realidade dos alunos; além de proporcionar uma metodologia mais palpável. O uso da HQ e do quiz como um recurso digital multimodal possibilita, de forma mais didática, a apresentação da literatura clássica, despertando o interesse dos alunos em histórias atemporais, que não por acaso, são tão presentes até hoje devido à sua relevância literária. O presente relato de experiência tem como objetivo demonstrar o uso de recursos midiáticos no ensino de literatura em sala de aula, com intuito de propiciar uma reflexão acerca do uso desses recursos e como podem auxiliar no ensino de literatura clássica inglesa.

O relato descreve aulas ministradas em turmas de ensino fundamental de uma escola pública, na qual se estuda da obra literária uma adaptação, no formato de história em quadrinhos (HQ), de *Romeu e Julieta*, original de William Shakespeare. O relato tem como embasamento teórico, referências que falam sobre a importância das práticas literárias em sala de aula, assim como, o uso de HQ como ferramenta para dinamizar o ensino. Além dessa ferramenta, o quiz auxilia na didática proposta. A pesquisa tem como metodologia de trabalho uma pesquisa bibliográfica. Após a aula, pode-se notar que aulas de literatura clássica inglesa, ministradas por intermédio de recursos midiáticos, dinamizam o ensino e tornam o ensino-aprendizado dos alunos mais autônomo.

No entanto, a literatura, muitas vezes, é aplicada nas escolas de forma mecânica, obrigatória e desprendida de algum contexto. Nessa perspectiva, essas práticas pedagógicas mecanicistas fazem com que a literatura seja marginalizada pela maioria dos alunos. O caminho para mudar a situação é justamente pensar em uma educação que desperte neles o interesse de conhecer mais sobre a história e os motive sobre o poder de transformação social da literatura. É por intermédio de

uma leitura visual a partir da HQ e do quiz que se pretende instigar os discentes e os fazer pensar.

Nesse caminho, a HQ e o quiz são uma estratégia de ensino mais lúdicas, que auxiliam no ensino de literatura clássica em sala de aula. Desse modo, os enredos clássicos são contextualizados e os alunos se interessam pelas histórias e podem estar mais interessados em ler a obra devido a essa forma de abordagem. Como exemplo disso, ao aplicarmos esses recursos, eles se interessaram bastante na obra de William Shakespeare, *Romeu e Julieta*. Ademais, utilizamos outros recursos como uma animação em vídeo, além de lembrar algumas adaptações deste clássico em filmes e desenhos.

Portanto, para que haja uma valorização literária no currículo escolar, deve-se buscar uma abordagem de forma mais descontraída, ao fazer com que os alunos vivam a literatura e explorem a sua subjetividade. Assim sendo, espera-se que a literatura seja envolvida de sentimentos leves e que os docentes abordem esses temas sem tanto rigor ou restrições.

2. CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA E DA TURMA

As aulas foram ministradas em uma escola municipal, que atende turmas de ensino fundamental I e II e Ensino de Jovens e Adultos (EJA). A escola atende alunos de famílias carentes que nem sempre possuem interesse nos estudos, o que afeta na nota do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) e colabora para o aumento da indisciplina no ambiente escolar. A prática descrita foi executada nas turmas matutinas de 8º e 9º anos, que possuíam alunos com defasagem série/idade, alto índice de indisciplina e com cerca de 30 alunos cada, com faixa etária entre 13 e 15 anos.

3. A LITERATURA EM SALA DE AULA

A literatura é transformadora e permite aos leitores entrarem em seus mundos diversos, os transformar e serem transformados, ajudando o aluno na construção de seu pensamento crítico.

A leitura do texto literário permite o envolvimento de sentimentos como a emoção, o prazer e o deleite, revelados pela maneira que o texto literário se organiza: fugindo ao padrão hegemônico dos textos em circulação, exigindo habilidades e conhecimentos específicos dos leitores para desvendar o repertório desestabilizado pelo autor. (Machado; Souza, 2016, p. 1)

Em decorrência dessas características, é evidente que a prática literária é de suma importância no ensino, devendo ser de maneira direta e eficaz, não somente funcionando como suporte no reforço de algumas disciplinas, mas servindo como ferramenta para salientar pontos gramaticais específicos da língua portuguesa e língua inglesa. “[...] O ensino de literatura precisa unir teoria e prática na aquisição de novas alternativas de ensino que elevem o direito à literatura a todos, na promoção do deleite aos jovens pelo prazer de debruçar-se sobre uma obra literária sem fins utilitários” (Machado; Souza, 2016, p. 5), cabendo ao professor enfatizar a importância da literatura sem um fim específico, mesmo que seja pelo prazer, salientando que qualquer leitura é válida e, leitura é para todos, não deve ser um privilégio de um grupo minoritário da sociedade.

Segundo Machado e Souza (2016), o texto literário, nas salas de aula, não deve servir como desculpa para outras atividades e integrar atividades já propostas nos livros didáticos, pois essas didáticas propiciam a visão de que o estudo literário é enfadonho e não agrega ao ensino. Relembrando que a literatura não deve servir, apenas, como reforço de habilidades linguísticas, mas pode e deve ser trabalhada a partir de uma perspectiva mais crítica e, também, prazerosa para os estudantes.

Infelizmente, sabemos que a literatura nem sempre é apresentada nas salas de aula devido ao receio dos professores em expor tais temáticas (como, inveja, política, adultério, entre outros), principalmente, quando se trata de textos da literatura clássica. Nesse sentido, vale ressaltar que cabe à escola “[...] auxiliar e desenvolver no aluno sua formação leitora, de modo a levá-lo a perceber o texto literário como reflexo de seus sentimentos; manifestação ativa da cultura de uma sociedade e veículo que transmite um ser/estar no mundo [...]” (Machado; Souza, 2016, p. 3). A literatura é importante e precisa estar presente no currículo das

escolas, não somente em disciplinas dos cursos de Letras, mas em outras áreas, a fim de mostrar aos estudantes que a literatura transforma, além de estimular nos alunos e professores a ideia de que as salas de aula são locais propícios para a troca de experiência e conhecimentos que não devem ser feitos de forma passiva.

3.1 O USO DE HQ E QUIZ NO ENSINO

O mundo atual vive em constante mudança com o advento da internet e novas tecnologias, e com elas, a escola precisa se inovar cada vez mais, a fim de acompanhar as mudanças e manter seus alunos interessados: “os estudantes ficam entusiasmados diante do inovador, do diversificado, do diferente, do comumente visto e exigido nos onze anos de permanência na escola.” (Machado; Souza, 2016, p. 5). A partir dessas ideias, o ensino precisa passar por uma reforma, pensar novas medidas de incluir as disciplinas no currículo, e com isso, o uso de história em quadrinhos (HQ) e de games (quiz) no ensino de línguas é uma didática interessante para propor em sala de aula.

O romance foi adaptado para um novo formato, o formato de HQ, incluindo ao texto escrito, já existente, o texto visual, através de desenhos, em imagens, “[...] a inserção da imagem tem desempenhado importante papel para o ensino de Línguas” (Cerqueira; Lima, 2017, p. 161), devido a maior facilidade em interpretação de imagens, em vez do texto escrito em língua inglesa.

A leitura é um modo de expressar significado ao texto ou a uma imagem. O mesmo texto pode provocar um conceito diferente para cada leitor, de acordo com a realidade de cada um, ou seja, as experiências vivenciadas por cada leitor. O ato da leitura não é simplesmente enxergar a palavra escrita, e sim, mergulhar nos significados que estão ocultos no texto (Cerqueira; Lima, 2017, p. 163).

O ato de ler, até mesmo a leitura de HQ, vai além de leitura de imagem e texto escrito, é a leitura de contexto, de mundo. Ela é uma ferramenta excelente para introduzir literatura nas salas de aula, pois com suas características multimodais (imagem e texto escrito), instigam os alunos e os interessa. Além disso, com o auxílio da gamificação, é possível tornar as aulas mais dinâmicas e os alunos mais

autônomos em suas próprias práticas pedagógicas. Em decorrência disso, as aulas foram pensadas para propiciar um momento de interação prazerosa com os alunos, uma troca de experiências e de conhecimento.

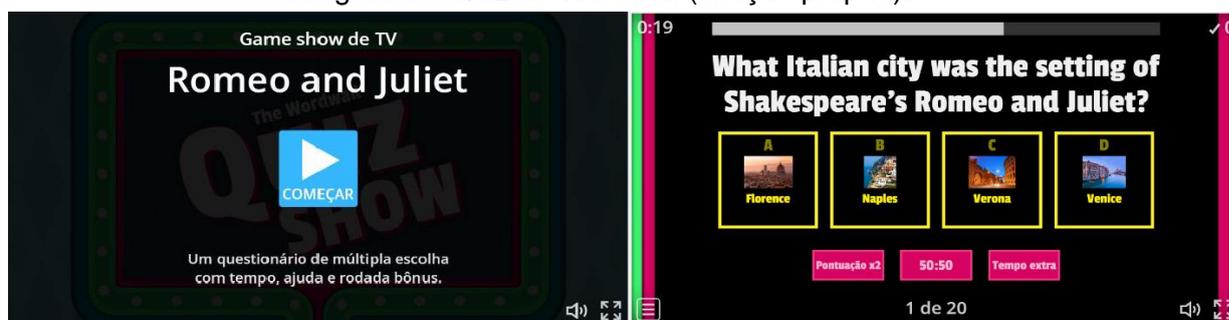
4. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A HQ de *Romeu e Julieta*, adaptada da peça teatral de William Shakespeare, publicada em 1597 - foi trabalhada, em uma aula, no ensino fundamental, em que buscamos ensinar aos nossos alunos as quatro habilidades em língua inglesa (*reading, speaking, listening e writing*), o objetivo era, principalmente, introduzir clássicos da literatura inglesa, e para isso selecionamos a HQ supracitada. As aulas foram divididas em alguns momentos. Começamos a aula fazendo perguntas aos alunos acerca da obra, como: “Vocês conhecem a obra?”; “Sabem quem é Romeu e Julieta?”; “Já ouviram falar dos personagens? “Se, sim, onde?”. Esse primeiro momento foi importante para compreendermos o conhecimento prévio dos alunos, muitos disseram que conheciam o personagem por intermédio de adaptações como *Cartas para Julieta* (2010) e *Gnomeu e Julieta* (2011), e nos falaram o que eles conheciam sobre a história dos personagens.

Após essas primeiras interações divulgamos uma sinopse curta sobre o romance de William Shakespeare, falamos um pouco da sua história e perguntamos o que eles achavam dela. Para a aula com a HQ, primeiro, propomos uma leitura individual das partes selecionadas da HQ, selecionamos uma versão em mangá – são histórias em quadrinhos japonesas, possuem estética própria - e separamos duas partes, uma inicial, uma no meio e elaboramos algumas questões para nortear a conversação, - como “o que você compreender desta parte?”, “quais são os personagens que estão na cena?”, entre outras - então, mostramos os trechos que foram retirados e pedimos aos alunos para lerem em conjunto com a turma, fazendo uma breve encenação – como um breve teatro, para os alunos treinarem a fala no idioma, cada uma representava um personagem - do trecho, após a leitura conferimos o vocabulário e seguimos para questões norteadoras - essa sequência foi feita nas duas cenas selecionadas.

A fim de instigarmos o *listening* dos alunos, foi proposto assistir um pequeno vídeo, o qual resumia a obra, com o propósito de permitir um panorama total da obra literária. O *listening* foi trabalhado através de um resumo escrito, em português e em inglês, do vídeo exposto. Ao final da exposição, com todo o enredo trabalhado, nosso foco foi a discussão da obra com o auxílio do quiz de *Romeu e Julieta*, de autoria própria através do *wordwall*, a fim de uma discussão mais teórica sobre a obra e o enredo. Separamos a turma em pequenos grupos e projetamos o quiz numa tela, cada pergunta tinha que ser respondida em um determinado tempo e a equipe que sabia a resposta, erguia a mão, gritava o nome da equipe e tinha a chance de responder a pergunta, caso a resposta fosse errada, outra equipe tinha a chance.

Imagem 1 – Quiz do *Wordwall* (criação própria).



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/36983072>

5. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

Após uma dinâmica com competição e jogos, tivemos um resultado muito positivo, podemos notar que os recursos midiáticos, como a HQ e o quiz, são importantes para auxiliar a apresentação da literatura clássica inglesa na escola, visto que poucos conhecem essa obra atemporal da literatura mundial. Com a didática proposta, através dos recursos midiáticos, os alunos participaram, interagindo, lendo, discutindo e expondo opiniões e querendo saber mais sobre a obra *Romeu e Julieta*. A literatura inglesa é pouco vista nas turmas de ensino fundamental e nosso objetivo foi mostrar que os recursos midiáticos são ferramentas interessantes que instigam o interesse dos alunos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, nota-se que a literatura clássica pode pertencer a todas as classes sociais, crenças, culturas e etnias. Do mesmo modo que pode ser muito bem explorada pelos docentes e não deve ser, jamais, um fardo para os alunos. A apresentação dos clássicos, bem como ministramos com a obra de *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, demonstra que o ensino deles pode ser prazeroso, libertador, instigante e próximo da realidade dos alunos, através do uso de recursos midiáticos. A literatura deve estar presente no cotidiano das futuras gerações, uma vez que é de fundamental relevância para formação cidadã crítica.

Além disso, é preciso considerar que o corpo docente deve estar preparado para o manuseio e elaboração de recursos multimidiáticos lúdicos, por intermédio de ferramentas digitais, para atender aos novos alunos que estão cada vez mais imersos nessa nova era digital. Nesse sentido, faz-se necessário a formação docente alinhada às tecnologias digitais. Assim, é possível o ensino de literatura de forma mais palpável e significativa para os discentes atuais.

Por fim, é preciso compreender que a literatura e os clássicos são fundamentais para o currículo escolar. No entanto, a sua relevância deve ser desconectada de normas. O seu ensino deve ser disruptivo e capaz de transformar os indivíduos em pensadores críticos. Nessa perspectiva, o uso de recursos midiáticos são alternativas para potencializar a prática pedagógica docente a fim de ministrar conteúdos tão necessários socialmente. Dessa forma, espera-se que, acima de tudo, a literatura seja capaz de despertar sentimentos nos leitores.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 08 nov. 2021.

BRUNET, Marise. O uso das histórias em quadrinhos para o ensino de inglês nos 6º anos. In: **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. PDE: Paraná, 2013. Disponível em:
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pd

[e/2013/2013_utfpr_lem_artigo_marise_brunet.pdf](#) Acesso em: 08 nov. 2021

CERQUEIRA, Maiara Gonçalves; LIMA, Regivânia Almeida Moreira. Uma experiência de literatura em língua inglesa: leitura multimodal versus leitura semiótica. **Revista Práticas de linguagem**, v.7, n.2, 2017.

LAVARDA, Tabatta C. F. da Silva. **Sugestões do uso de histórias em quadrinhos como recurso didático**. In: IV Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação. Paraná.

LIN, Yali; SEXTON, Adam. **Romeo and Juliet**. Wiley Publishing Inc.: New Jersey, 2008.

MACHADO, Karina Torres; SOUZA, Eunice Prudenciano. O papel da literatura em sala de aula. In: **Anais do VIII Simpósio Internacional de Ensino da Língua Portuguesa**: Políticas de Ensino de Língua Portuguesa. Uberlândia: UDUFU, 2016. Disponível em: <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/11/953.pdf> Acesso em: 26 out. 2021.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. **Revista da Abralín**, v. 18, n. 1, p. 02-26, 2019.

ROMEO and Juliet. Wordwall, 2023, jogo eletrônico. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/36983072/romeo-and-juliet> Acesso em: 13 mar. 2024.

VIDEOSPARKNOTES. Video SparkNotes: **Shakespeare's Romeo and Juliet summary**. Youtube, 12 de out. de 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dRrvQ1vZxcg> Acesso em: 13 mar. 2024.