MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

O PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Petrolina/PE
2024

MARIA BEATRIZ DO NASCIMENTO

O PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo *campus* Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador(a): Prof. Dra. Clécia Simone Gonçalves Rosa Pacheco
Linha de Pesquisa: Tecnologias Móveis e Recursos Digitais na Educação

Petrolina/PE

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

N244 Nascimento, MARIA BEATRIZ.

O PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA / MARIA BEATRIZ Nascimento. - Petrolina, 2024.
31 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) -Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.
Orientação: Prof. Esp. Clécia Simone Gonçalves Rosa Pacheco.

1. Educação. I. Título.

CDD 370

Gerado automaticamente pelo sistema Geficat, mediante dados fornecidos pelo(a) autor(a)

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
Petrolina - Código INEP: 26036096
Rua Maria Luiza de Araújo Gomes Cabral, S/N, CEP 56316-686, Petrolina (PE)
CNPJ: 10.830.301/0003-68 - Telefone: 87 2101-4300

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Na presente data realizou-se a sessão pública de defesa da Monografia intitulada **O PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA**, sob orientação de Clecia Simone Goncalves Rosa Pacheco , apresentada pela aluna **Maria Beatriz do Nascimento (202327220048)** do Curso **ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS A EDUCAÇÃO - TecDAE_UAB (Petrolina)**. Os trabalhos foram iniciados às **19h** pela Professora presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Clecia Simone Goncalves Rosa Pacheco** (Presidente)
- **Kellison Lima Cavalcante** (Examinador Interno)
- **Christianne Farias da Fonseca** (Examinadora Externa)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo da Monografia, passou à argüição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

[x] Aprovado [ ] Reprovado Nota (quando exigido): **9,0**

Observação / Apreciações:

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Clecia Simone Goncalves Rosa Pacheco** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Petrolina / PE, 26/12/2024

gov.br Documento assinado digitalmente
CHRISTIANNE FARIAS DA FONSECA
Data: 03/01/2025 15:56:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Christianne Farias da Fonseca

Kellison Lima Cavalcante:02802380370

Kellison Lima Cavalcante

gov.br Documento assinado digitalmente
CLECIA SIMONE GONCALVES ROSA PACHECO
Data: 03/01/2025 13:21:27-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Clecia Simone Goncalves Rosa Pacheco

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, pois ele é a razão de tudo em minha vida. Em segundo, dedico a minha família por todo apoio e incentivo dado a mim durante a produção deste estudo e, de maneira especial, dedico aos meus pais, Jocelina Maria dos Rezes Nascimento e Idário Dias do Nascimento, as duas pessoas mais importantes da minha vida, minhas fortalezas e fontes de inspiração.

RESUMO

Com o advento das novas tecnologias digitais, a sociedade atual é caracterizada por uma série de transformações que interferem na maneira como os sujeitos se comunicam e interagem cotidianamente. Antes, o que só podia ser feito por meios físicos e de maneira impressa, agora, também pode ser realizado nos mais variados meios digitais, de modo a otimizar tarefas e ampliar as relações com o mundo e com as pessoas ao redor. Diante disso, o ensino tradicional, que utiliza apenas a mera exposição de ideias, já não surte tanto efeito em uma geração que nasceu em meio a essa realidade. É preciso inovar as metodologias de ensino afim de obter novos e melhores resultados. É necessário integrar as tecnologias, os recursos digitais e móveis à sala de aula, de modo a torná-los aliados ao processo de ensino e aprendizagem. Assim, a questão-problema que norteia o presente estudo é: como a produção de histórias em quadrinhos digital na plataforma *Pixton* contribui para a aprendizagem de língua inglesa na educação básica, sobretudo, no que condiz a aprendizagem do tempo verbal *Past Simple*? Visando responder a esse questionamento, este artigo tem por objetivo investigar como o uso do *Website Pixton* contribui para a criação de HQs em língua inglesa na educação básica e como esse processo contribui para a aprendizagem do tempo verbal *Past Simple*. A metodologia adotada para esta pesquisa foi o estudo de caso com abordagem qualitativa. Os resultados apontaram que o uso do *website Pixton* motivou os estudantes a criarem histórias em quadrinhos autorais em LI utilizando o tempo verbal *past simple*, promovendo assim, a aprendizagem de um elemento estrutural dessa língua em uma situação comunicativa.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais. Ensino de Língua Inglesa. Histórias em Quadrinhos. Pixton.

ABSTRACT

With the advent of new digital technologies, today's society is characterized by a series of transformations that affect the way in which people communicate and interact on a daily basis. Previously, what could only be done in physical media and in print can now also be done in the most varied digital media, in order to optimize tasks and expand relationships with the world and the people around us. Given this, traditional teaching, with the mere exposition of ideas, no longer has much effect on a generation that was born into this reality. It is necessary to innovate teaching methodologies in order to obtain new and better results. It is necessary to integrate digital and mobile technologies and resources into the classroom, in order to make them allies to the teaching and learning process. Thus, the problem question that guides this study is: how does the production of digital comics on the Pixton platform contribute to learning the English language in basic education, especially in terms of learning the Past Simple tense? Aiming to answer this question, this article's general objective is to investigate how the use of the Pixton Website contributes to the creation of comics in English in basic education and how this process contributes to the learning of the Past Simple tense. The methodology adopted for this research was a case study with a qualitative approach.

Keywords: Digital technologies. Teaching English Language. Comics. Pixton.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **15**
2 REFERENCIAL TEÓRICO **17**
3 METODOLOGIA **23**
3.1 DESCRIÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA 24
4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES) **26**
5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS) **29**
REFERÊNCIAS **29**
APÊNDICE A – COMPROVANTE DE SUBMISSÃO **32**
APÊNDICE B – ARTIGO NO MODELO SUBMETIDO **33**
ANEXO A – RESULTADO DAS PRODUÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS **34**

1 INTRODUÇÃO

O século XXI é marcado por inovações tecnológicas que revolucionaram as formas com as quais os sujeitos se organizam e interagem atualmente. As chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (doravante, TDIC), chegaram para ampliar a rede de informação, facilitar a comunicação e otimizar as mais variadas tarefas que são desempenhadas cotidianamente. Essas mudanças provocaram transformações culturais, sociais e individuais. Desse modo, é impossível negar sua existência, bem como a amplitude dos impactos que elas têm gerado na sociedade atual (Paula; Pessoa; Neves, 2023).

Segundo Campeiz; Alencastro; Silva (2017), com a chegada das tecnologias digitais, os estudantes demonstraram dificuldades de adaptação ao ambiente escolar, cuja insatisfação está ligada tanto à infraestrutura do ambiente quanto às metodologias de ensino-aprendizagem ultrapassadas e que não correspondem mais às suas necessidades. Nesse sentido, verifica-se a necessidade de readequar o ensino ao perfil do novo estudante, de maneira que venha a suprir suas necessidades na sociedade atual. Dessa forma, as tecnologias digitais não devem ser vistas como inimigas, mas sim, como verdadeiras aliadas do processo educacional.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação” (Brasil, 2018, p.60). Diante disso, é imprescindível que as práticas de ensino ocorram além da esfera física de maneira a complementar aquilo que está sendo ensinado em sala de aula, uma vez que os ambientes digitais oferecem diversas ferramentas e possibilidade que proporcionam uma aprendizagem lúdica, altamente interativa e autônoma, que promove além de tudo a aquisição crítica do estudante.

No que corresponde ao ensino de língua inglesa, o documento normativo destaca que o estudo da língua franca proporciona o acesso a saberes linguísticos essenciais à participação e ao engajamento dos estudantes a um mundo social cada vez mais globalizado e pluralizado (Brasil, 2018). Nesse sentido, o ensino dessa disciplina nas escolas deve preparar os estudantes para as demandas de uma sociedade, cada vez mais globalizada, e com um ambiente de trabalho cada vez mais exigente.

Segundo o documento, “o estudo do léxico e da gramática, envolvendo formas e tempos verbais, estruturas frasais e conectores discursivos, entre outros, tem como foco levar os alunos, de modo indutivo, a descobrir o funcionamento sistêmico do inglês” (Brasil, 2018, p.245). Sendo conhecimentos linguísticos, um dos eixos presentes no componente curricular de língua inglesa na BNCC, é que cabe ao professor a missão de rever as metodologias de ensino desses conteúdos afim de transformar o modo como os estudantes o recebem, uma vez que, sua aprendizagem é essencial para compreensão e funcionamento da língua. No entanto, esse ensino deve se dar de maneira intuitiva e atrelada à realidade dos estudantes.

Diante disso, a questão-problema que norteia o presente estudo é: como a produção de histórias em quadrinhos digital na plataforma *Pixton* contribui para aprendizagem do tempo verbal *Past Simple* nas aulas de língua inglesa?

Visando responder a esse questionamento, este artigo tem por objetivo geral investigar como o uso das HQs, bem como sua produção, contribui para a aprendizagem da língua inglesa na educação básica. Os objetivos específicos são: a) desenvolver uma sequência didática com o gênero histórias em quadrinhos digital; b) explorar o conteúdo *past simple* em histórias em quadrinhos; c) explorar a ferramenta Pixton enquanto recurso educacional de produção de textos multissemióticos.

A justificativa para realização deste estudo está na necessidade de inovar o ensino de língua inglesa na educação básica, sair da mera exposição de conteúdos e colocar o estudante como ser ativo no produção do seu próprio conhecimento, pois, como afirma Paulo Freire, é preciso “saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 2002, p. 21).

Desta forma, a escolha do conteúdo *Past Simple* se deu exclusivamente pela necessidade de alinhar os conteúdos programáticos do livro didático da escola à prática experimental de integração da sequência didática com o gênero digital HQ e o uso da tecnologia digital *Pixton*. No contexto atual ainda é uma exigência da escola privada o uso dos livros didáticos, pois os pais pagam por ele, e outro fator que contribuiu para essa escolha foi o tempo, visto que a carga horária da disciplina de língua inglesa é curta, sendo apenas duas aulas por semana. Portanto, essa articulação foi necessária.

Além disso, este estudo deixa em evidência uma estratégia para trabalhar conteúdos linguísticos e gramaticais em língua inglesa na educação básica, utilizando a tecnologia digital e móvel. Trata-se de construir conhecimentos com recursos que já fazem parte da vivência dos alunos, mostrando a eles que é possível utilizar essas ferramentas para mobilizar os conhecimentos adquiridos em sala de aula para se expressar e encontrar seu lugar no mundo.

Esta pesquisa teve como procedimento metodológico um estudo de caso de abordagem qualitativa. A sequência didática foi desenvolvida em uma escola privada no município de Santa Maria da Boa Vista-PE, e o público-alvo foram estudantes do 7ª ano do ensino fundamental.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Ensino de Língua Inglesa na Educação Básica

A língua inglesa é, atualmente, considerada uma Língua Franca. Isso significa que ela é adotada para estabelecer a comunicação entre pessoas que falam línguas diferentes. Esse fator, a caracteriza como uma língua global utilizada em diversos aspectos sociais como: econômico, profissional, político e cultural.

De acordo com a BNCC (2018) concepção da língua inglesa como um língua franca, implica na ideia de que não há um inglês mais correto que outro, ou seja, um modelo ideal a ser alcançado, pois uma vez que ele é falado por pessoas de diferentes lugares do mundo, a forma como elas a falam também é legítima (Brasil, 2018). Nessa perspectiva, o professor, ao ensinar essa língua em sala de aula, deve explorar essa característica e mostrar aos estudantes mais de uma forma de pronunciar e até mesmo de escrever determinadas palavras. Isso fará com que eles percebam a pluralidade da língua estrangeira e promoverá o respeito e a normalização dessas diferenças.

Nesse sentido, no viés educacional, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) defendem que o ensino de língua estrangeira contribui em diversos aspectos para o processo educacional, uma vez que auxilia na compreensão do funcionamento da linguagem, no entendimento de como funciona a própria língua, além da apreciação dos valores e costumes de uma outra cultura (PCN, 1998).

Nesse sentido, o ensino de língua estrangeira assume um caráter social, cultural e inclusivo muito importante para a formação do ser humano, indo muito além do ensino sistêmico cuja finalidade é a aquisição das habilidades.

De acordo com os PCNs (1998, p. 37):

> O desenvolvimento da habilidade de entender/dizer o que outras pessoas, em outros países, diriam em determinadas situações leva, portanto, à compreensão tanto das culturas estrangeiras quanto da cultura materna. Essa compreensão intercultural promove, ainda, a aceitação das diferenças nas maneiras de expressão e de comportamento.

Assim, fazer com que o estudante se coloque na posição do outro, simulando diferentes situações comunicativas, contribui para que ele não só aprenda a mobilizar os conhecimentos necessários referentes a essa situação comunicativa, como também, compreenda as crenças, os gostos, e as razões pelos quais as pessoas se comportam e interagem na cultura de um determinado país.

Ainda, para a BNCC, o ensino de língua inglesa contribui para:

> O agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos (Brasil, 2018, p.241).

Dessa forma, ao aprender a língua inglesa, o estudante tem a possibilidade de ampliar o seu conhecimento, estabelecer novas relações comunicativas com pessoas de culturas diferentes, expandir sua rede de pesquisa e informação, além de desempenhar um papel social mais ativo e crítico. Isso só será possível pois ele não estará condicionado a apenas uma língua.

Aprender uma língua estrangeira, abre caminhos para aprimorar conhecimentos e desenvolver habilidades. Ter a capacidade de se comunicar em outras línguas, além da materna, implica ao sujeito maior liberdade e autonomia para desempenhar suas funções e atuar com criticidade nos meios sociais.

Diante disso, os PCNs, afirmam que é papel da escola preparar os estudantes para atuar em um mundo cada vez mais moderno, marcado, principalmente, pelo rápido acesso e compartilhamento das informações (Brasil, 1998). Ao aprender uma nova língua, sobretudo o inglês, um universo de oportunidades de aprendizagem e aprimoramento se abre para os estudantes. A busca por informação de qualquer âmbito (acadêmico, pessoal ou profissional), não estará condicionada apenas à

língua materna, e isso abrirá um leque de possibilidades de respostas e opções à pesquisa realizada.

O ensino de língua inglesa nas escolas inicia pela aprendizagem de vocabulários, e, no decorrer das séries, o foco passa a ser a estruturação de frases de acordo com um determinado tempo verbal, em outras palavras, o foco passa a ser o léxico e a gramática. Para a BNCC “O estudo do léxico e da gramática, envolvendo formas e tempos verbais, estruturas frasais e conectores discursivos, entre outros, tem como foco levar os alunos, de modo indutivo, a descobrir o funcionamento sistêmico do inglês” (Brasil, 2018). Desse modo, para aprender uma nova língua, é preciso compreender como ela funciona e se organiza, assim como é feito ao se ensinar uma língua materna. No inglês isso não é diferente. No entanto, essa aprendizagem deve ocorrer de maneira contextualizada e articulada ao desenvolvimento das práticas de leitura, oralidade e escrita, objetivando sempre o seu uso e reflexão acerca da língua (Brasil, 2018).

2.2 O *Pixton* e as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no Contexto Educacional

As TDICs são um conjunto de mídias digitais que atuam de modo a otimizar o acesso à informação e facilitar a comunicação entre os sujeitos. Na educação, as TDICs ampliaram as formas de aprender e ensinar. Atualmente, elas têm proporcionado um ensino-aprendizagem interativo, no qual as práticas pedagógicas são mediadas por meio do computador, *notebook*, mídias digitais e/ou celular.

O uso das tecnologias digitais favoreceu o desenvolvimento de uma nova cultura que configurou o modo de pensar, agir, produzir, comunicar e aprender (Almeida, 2011). Na era da *Web* 2.0, as relações sociais e comunicativas se dão de forma instantânea, ultrapassando o espaço e tempo a fim de promover maior interatividade e atuar de maneira significativa na construção do conhecimento.

Nesse sentido, Almeida (2011) destaca que, com o uso das TDICs é possível estabelecer conexão entre diferentes contextos de práticas sociais, alinhado aos variados suportes digitais (textos, sons, imagens etc.) para a representação do pensamento. No entanto, para que os sujeitos possam desfrutar produtivamente das possibilidades que elas importam, bem como do uso dessas ferramentas em prol do próprio aprendizado, a escola precisa inteirar-se dessas transformações

socioculturais de modo que as TDICs possam ser incorporadas adequadamente às práticas pedagógicas.

Como afirma Almeida e Valente (2011) a tecnologia digital, atualmente, está imersa no imaginário das pessoas, fazendo parte de suas atividades e diálogos rotineiros. Devido a esse constante contato que os estudantes têm com os meios digitais em sua vida pessoal, elas entram facilmente na escola. Todavia, isso não implica afirmar que esses estudantes estão fazendo um uso crítico de tais ferramentas e das informações as quais são expostos. Por isso, é necessário orientá-los para que assim possam aprender a ler e interpretar criticamente tais informações e os textos que circulam nos meios digitais, bem como refletir sobre as novas possibilidades de aprendizagem que elas propiciam.

Atentando-se a isso e objetivando um ensino significativo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe a inserção dos estudantes em atividades atreladas à cultura digital e ao uso crítico das TDICs. Entre as competências gerais da educação básica, a BNCC (2018) descreve que é necessário compreender e utilizar as TDICS de forma reflexiva e ética em práticas sociais, sobretudo as escolares, para se comunicar, acessar e disseminar informações de modo a exercer o protagonismo, bem como a autonomia da vida pessoal e coletiva. Sendo assim, o contato com essas tecnologias digitais na escola deve promover o desenvolvimento de habilidades e competências que permitem aos estudantes ter domínio e autonomia em meio às possibilidades provenientes das ferramentas e meios digitais (Brasil, 2018).

À vista disso, utilizar as tecnologias digitais na escola não corresponde somente ao seu uso como um meio ou suporte para realizar atividades ou promover o engajamento dos estudantes, mas sim para que se construa o conhecimento a partir delas e com elas.

O *Pixton*, por sua vez, é uma plataforma digital *online* de criação de cartaz e histórias em quadrinhos. Está disponível na versão paga e gratuita. De maneira intuitiva, o usuário pode criar diversas histórias e configurar diversos cenários. Com essa plataforma é possível criar personagens do zero, bem como, os cenários onde ocorrerão suas ações. Como pode ser verificado em sua própria página, o *Pixton* é vencedor de vários prêmios em diversas categorias, tendo sido eleito em 2024 a melhor ferramenta digital para ensino e aprendizagem pela American *Association of School Librarians* (AASL).

De acordo com a American Library Association, “Pixton é uma plataforma de criação de quadrinhos que permite que pessoas de todas as idades e habilidades desenvolvam habilidades de narrativa, aprimorem a escrita e a comunicação visual, demonstrem aprendizado e celebrem identidade e cultura por meio de avatares personalizados” (*American Library Association*, 2014).

Mostrando ser uma ferramenta dinâmica e intuitiva, o *Pixton* é organizado por categorias de cores. A cor rosa corresponde ao fundo do cenário, tendo como opção modificar a cena, abstrato, clima e a foto. O roxo, diz respeito ao personagem, podendo criar um avatar do zero ou utilizar e modificar um já existente. As opções disponíveis são: adicionar pessoas e adicionar animais. Já o azul é dividido em subtons que tem como opção modificar ou acrescentar palavras e mudar o foco da ação. Suas subcategorias são: foco do personagem, discurso e balões, rubrica, expressão, direção dos olhos e ações (pose do corpo, adereço de mão e efeito). E o verde, por sua vez, corresponde aos “extras”, cuja função é adicionar criaturas, filtros de cor, gráficos e luz.

2.3 Gêneros Digitais e as Histórias em Quadrinhos (HQS)

O estudo sobre os gêneros textuais é antigo. Segundo Marcuschi (2008) teve início no Ocidente com Platão, e logo depois, se estabeleceu na Grécia Antiga com Aristóteles. Durante muito tempo os gêneros foram associados ao campo da literatura, sendo divididos entre épico, lírico e dramático. Na atualidade, os gêneros textuais ganharam novas formas e significados, demonstrando ser um recurso valioso no processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Marcuschi (2008) os gêneros textuais são textos que se materializam a partir de situações comunicativas recorrentes da interação entre os sujeitos. Desse modo, todo texto produzido - seja ele oral ou escrito, verbal ou não-verbal - emite um gênero textual “que apresenta padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas” (MARCUSCHI, 2008, p. 155). Assim, os gêneros textuais são compostos por particularidades, que lhe são próprias, e que os diferenciam uns dos outros. As formas de se produzir um cartaz, por exemplo, vai se diferenciar da forma de se

produzir um panfleto. Dessa maneira, é necessário compreender os gêneros textuais que circulam no meio social, bem como ter domínio sobre eles.

Os gêneros textuais não são formas estanques, ou seja, a serviço das necessidades comunicativas e expressivas dos sujeitos, eles são modificados conforme a influência de fenômenos sociais, históricos e culturais (Marcuschi, 2008). Dito isso, os gêneros textuais demonstram ser entidades dinâmicas que estão submetidas a sofrer alterações de acordo com o tempo, de uma cultura para outra ou dentro de uma mesma cultura, podendo evoluir ou até mesmo entrar em desuso.

Assim, ao considerar o gênero textual história em quadrinho, é preciso compreender que há registros desse tipo de texto desde a Pré-história. Assim como afirma Rahde (1996, p.103) “Desde a Pré-História podem-se verificar registros de imagens exercitadas pelo homem, com traçados representativos de animais selvagens que cercavam e ameaçavam a existência e o universo primitivos”. Ao que indica, esses registros não foram utilizados de maneira aleatória, mas sim, para contar uma história, por meio de imagens, de um fato vivenciado por esses indivíduos. Desde então, esse gênero tem passado por diversas transformações, de acordo com a época ou o espaço em que atua.

De acordo com Lucchetti e Lucchetti (1993, p.23) a história em quadrinho é “uma narrativa formada por uma sequência de pequenos quadros desenhados [...] cujo texto vem, via de regra, dentro do quadro e circunscrito num balão, que expressa a fala dos personagens”. Ainda, segundo os autores, é preciso criar a ideia de movimento nas ações dos personagens, que só pode ser alcançada com as interrupções entre os acontecimentos, ou seja, a passagem de tempo e ação entre um quadro e outro. Nesse sentido, é atribuída ao leitor a capacidade de perceber as lacunas deixadas pelo autor e completá-las de maneira a dar sentido à história, tornando-se assim, um coautor do texto.

Para Vergueiro (2015, p.30) “as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal”. Apesar de cada um desses códigos desenvolver um papel dentro das HQS, eles se complementam de maneira a construir um significado e garantir que a mensagem seja transmitida em sua plenitude.

Outra característica marcante desse gênero textual é a maneira como é organizado. Vergueiro (2015, p.32) afirma que “a sua menor unidade narrativa será o quadrinho ou a vinheta”, cuja organização indica a sequência dos atos. Nas histórias

em quadrinhos, há uma maneira correta de ler essas ações, que vai depender da ordem de leitura escrita de uma determinada cultura. No mundo Ocidental, a leitura deve ser realizada da esquerda para direita e de cima para baixo, enquanto nos países Asiáticos, a leitura é da direita para a esquerda.

De acordo com Vergueiro (2015, p. 35):

> O quadrinho ou a vinheta constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante especifico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento.

Assim, em um mesmo quadrinho pode conter várias ações que passam para o leitor a ideia de ser apenas um momento específico. Em uma história de combate entre herois e vilões, por exemplo, em um único quadro pode ter a imagem do heroi atingindo o seu antagonista com seu poder e ele sofrendo ou reagindo ao impacto. Os quadros e vinhetas constituem a parte visual das HQS, assim como os balões de fala, fonte das letras, cenários, personagens, gestos e os efeitos utilizados.

Na sociedade atual, as novas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, ocasionaram em novos gêneros textuais, agora chamados de gêneros digitais, pois são ambientados no meio virtual, com uma nova linguagem e ancorada na velocidade exigida pela cultura digital. Segundo Marcuschi (2005) a versatilidade do meio virtual compete a esses gêneros uma importância significativa com relação a comunicação e o impacto que tem gerado nas formas de linguagens e na vida social. Ainda, segundo o autor, uma das principais características dos gêneros digitais é o aspecto de serem altamente interativos, além de integrar diversos recursos semiológicos, como imagens, cores, textos e animações.

Com as ferramentas digitais as pessoas, não satisfeitas em apenas consumir as histórias em quadrinhos, agora também podem criá-las, ocasionando em uma revolução na maneira de se expressar, ensinar e aprender, além de criar novas possibilidades de leitura e produção de texto. Santos, Silva e Lucena (2016, p. 5) afirmam que as HQS “são valiosas para comunicar conhecimentos de qualquer área, porém de forma criativa e lúdica”. Assim, ao propor uma situação de imersão digital em sala de aula para criação de histórias em quadrinhos em inglês, o professor possibilita que os estudantes desenvolvam e demonstrem a aprendizagem do conteúdo de maneira ativa e lúdica por meio da escrita e do uso de imagens.

Segundo Moura e Franca (2016, p.4):

> Ao desafiar o estudante a elaborar sua própria história em quadrinhos, ele poderá se sentir motivado a fazer uso de habilidades que poderão ser reveladas nas imagens, no enredo, a cada escolha que instigue sua criatividade e evoque seus conhecimentos ainda que de diferente natureza.

Nesse sentido, utilizar esse recurso nas aulas de língua inglesa é um caminho viável para quebrar as barreiras marcadas principalmente pelo receio em se comunicar em uma língua, que não a materna, além de promover um ensino motivador e adequado à realidade do estudante.

3 METODOLOGIA

O presente estudo teve como procedimento metodológico um estudo de caso de abordagem qualitativa. De acordo com Prodanov e Freitas (2013) o estudo de caso consiste em uma metodologia em que há a aplicação prática dos conhecimentos para a solução de problemas sociais em uma realidade circunstancial. Para Prodanov e Freitas (2013) corresponde a um estudo profundo de um ou mais objetos, de maneira que se tenha um conhecimento amplo sobre ele. Ainda, para os autores, trata-se de uma estratégia de pesquisa que visa examinar um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto (Prodanov; Freitas, 2013). Desse modo, entende-se que o estudo de caso tem como objetivo compreender um dado objeto dentro de um contexto social específico de grande relevância para a sociedade.

A abordagem qualitativa “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 70). Assim sendo, a relação entre a objetividade do mundo e a subjetividade do sujeito é indissociável e dessa forma, não pode ser mensurável. Desse modo, ela permite uma análise subjetiva dos dados.

O modelo de sequência didática (SD) proposto por Dolz, Noverraz, Schneuwly (2004) é dividido em etapas que visam o desenvolvimento da aprendizagem sistemática dos estudantes (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004). Para estes autores a SD tem a finalidade de ajudar o estudante a dominar um gênero textual, de modo que ele seja capaz de escrever ou falar de forma mais adequada

em determinadas situações comunicativas. Assim, a figura 1, traz um esquema e visa ilustrar as etapas que compõem esse modelo.

Figura 1- Esquema da Sequência Didática

Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004)

A primeira etapa, apresentação da situação, visa estabelecer o primeiro contato com o gênero textual e apresentar a SD que será executada. A produção inicial busca fazer um diagnóstico da turma a fim de identificar suas principais dificuldades. A função dos módulos é intervir nas adversidades identificadas na produção inicial por meio de atividades e recursos que auxilie o professor e a turma nesse processo. Em cada módulo, é possível trabalhar diferentes aspectos do gênero, permitindo assim, que o professor acompanhe a compreensão e o desenvolvimento da turma. A produção final tem como função identificar os resultados da turma após a finalização dos módulos, buscando identificar se os objetivos de aprendizagem foram alcançados.

3.1 DESCRIÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Esta sequência didática, conforme quadro 1, foi desenvolvida em uma turma composta por onze alunos do ensino fundamental II, mas especificamente, em uma turma do sétimo ano. No entanto, para esta experiência, apenas dez estudantes participaram. Isso ocorreu porque um dos estudantes está em um outro nível de aprendizagem, ainda na fase da alfabetização, e por isso, tem as suas atividades diferenciadas dos demais.

A faixa etária dos estudantes varia entre doze e treze anos. O nível de comunicação e conhecimento da língua inglesa é básico. A escola faz parte da rede privada do interior do município de Santa Maria da Boa Vista – PE. O

desenvolvimento dessa SD teve início na primeira semana de agosto e encerramento na última semana de setembro de 2024.

Quadro 1 – Sequência Didática do Gênero Histórias em Quadrinhos

ETAPAS	Nº AULAS	DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES
Apresentação da situação	3 aulas	Inicialmente, foi apresentado aos estudantes as etapas que sucederiam a sequência didática, o Pixton e a proposta de produção final afim de gerar expectativa e despertar o engajamento deles durante o desenvolvimento das atividades. Em seguida, foi realizado um jogo de adivinhação com algumas pistas sobre o gênero textual que seria estudado. O jogo foi realizado em slide e exibido via Datashow. Após o jogo, deu-se início a aula expositiva sobre o gênero textual histórias em quadrinhos. Foi abordado aspectos como o contexto histórico do gênero, sua função social, particularidades e suas características em diferentes regiões do mundo.
Produção inicial	2 aulas	Foram exibidos alguns exemplos de histórias em quadrinhos, tanto em inglês quanto em português, para que os estudantes analisassem os elementos da sua construção e tentassem identificar a temática da história e o que estava acontecendo em cada quadrinho. Foi solicitado que eles anotassem no caderno as impressões e compartilhassem posteriormente com a turma. A segunda atividade foi um quiz no site *wordwall* para que os alunos identificassem e relacionassem onomatopeias a imagem correspondente. A terceira e última atividade desta etapa foi uma atividade impressa para

		identificar e relacionar os balões de fala, pensamento etc. a função correspondente.
Módulo 1	3 aulas	Foi entregue uma história em quadrinho em inglês, impressa, aos estudantes para que eles identificassem na história os verbos que estivessem nesse tempo verbal. Após a análise das respostas da atividade, foi feita uma explanação aprofundada e teórica sobre o conteúdo *past simple- regular verbs and irregular verbs* seguindo o livro didático da turma. Em seguida, foi solicitado aos alunos que respondessem a atividade do livro didático correspondente a seção "*Reading Comprehension*" sobre a biografia de Steven Jobs. Mas primeiro, com o auxílio do professor, eles traduziram, de maneira coletiva, a biografia (que estava majoritariamente no tempo verbal *past simple*) que era o texto base para responder às questões. Para finalizar a aula, foi realizada uma correção coletiva.
Módulo 2	3 aulas	Para iniciar a aula, foi feita uma revisão com a interação dos estudantes sobre as regras que moldam o tempo verbal *past simples* e uma leitura rápida da lista de verbos irregulares nesse tempo verbal que estava ao final do livro didático. Logo depois, eles realizaram a primeira atividade, que ainda tinha como base o texto que eles haviam traduzido na aula anterior sobre a biografia de Steve Jobs, mas que desta vez tinha como foco o uso dos verbos regulares e irregulares do *past simple*. A segunda atividade foi correspondente a seção "Oral *Skills*", que pretende desenvolver a habilidade EF07LI03, prevista na BNCC. Para realizar esta atividade, os estudantes tiveram que ouvir um áudio

		sobre um inventor famoso, Alexander Graham Bell (também predominava o uso do tempo verbal *past simple*) e responder as perguntas no livro didático. A questão número seis desta seção, era um diálogo sobre Alexander (quem ele era, onde nasceu, quando nasceu e o que ele havia inventado) que serviu como base para que os alunos produzissem um diálogo, em vídeo, semelhante a essa, mas sobre um inventor da escolha deles. Essa atividade ficou como atividade de casa a ser compartilhada com a turma na próxima aula.
Módulo 3	3 aulas	A princípio, foi exibido o vídeo dos diálogos de alguns alunos. Após esse momento, deu-se início ao tutorial do *website Pixton*. Conforme o professor ia transmitindo o website via Datashow e orientado sobre como manuseá-lo, os alunos acompanhavam, individualmente ou em duplas, e iam realizando as etapas em seus *smartphones* ou *notebooks.* Além disso, eles também realizaram anotações das dicas compartilhadas pelo professor no caderno. Ao final, foi organizado um momento de conversa sobre a impressão dos estudantes acerca do *Pixton*, se gostaram ou não, se houve dificuldade para manuseá-lo, se eles já haviam criado uma história em quadrinhos digital, se já conheciam o *Pixton* etc.
Produção final	5 aulas	Após o tutorial, foi entregue um roteiro aos estudantes para ajudá-los na criação de suas histórias. Os alunos foram orientados a criar uma história em quadrinho em inglês, no Pixton, e utilizando o tempo verbal *past simple*. Eles poderiam realizar a atividade de maneira individual ou em dupla, ficou a critério deles, assim como a temática escolhida. Foi recomendado que não

		utilizassem tradutores online para traduzir os textos na íntegra, apenas as utilizassem como ferramenta de consulta para algumas palavras e/ou expressões. A maior parte da criação foi realizada fora da escola, no entanto, foram organizados encontros para que eles criassem as HQs na sala de aula, bem como encontros para correção e reescrita dos textos.

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Foi escolhido utilizar a metodologia de sequência didática pela possibilidade de realizar um trabalho contínuo que poderia ser dividido em etapas alinhadas aos objetivos que se pretendia alcançar. Além disso, as etapas da SD eram realizadas com vista a desenvolver habilidades específicas relacionadas a cada conteúdo.

4 ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

A sequência didática foi elaborada de modo que pudesse unir as etapas que envolvem a experiência com os conteúdos programáticos do livro didático da escola: Saber mais, Um sistema de ensino FTD, de Língua Inglesa, do ano 2024. O livro segue a Base Nacional Comum Curricular e conta com uma estética lúdica com alguns elementos do universo de *games*.

O objetivo dos autores da FTD (2024, p.?), como consta na apresentação do livro, é “desenvolver a capacidade de utilizar a língua inglesa em diversos contextos e situações, seja para ler, ouvir, falar ou escrever em inglês”. Não só isso, os estudantes ainda poderão “conhecer aspectos da cultura de países de língua inglesa e da diversidade linguística” (*Ibidem*). Desse modo, o livro didático envolve atividades que visam desenvolver não só as habilidades de comunicação dos estudantes, como também aquelas que buscam despertar o olhar deles para o aspecto cultural dos países que adotam essa língua.

Uma das maiores questões que não contribui para o desenvolvimento efetivo da aprendizagem de língua estrangeira na educação básica, é a pouca carga horária atribuída a essas disciplinas. Sendo apenas duas aulas por semana, o professor não tem como desenvolver atividades diferenciadas sem prejudicar o andamento dos

conteúdos na semana seguinte. Esse foi um dos desafios durante a aplicação da SD. Mesmo incluindo os conteúdos programáticos na sequência didática e fazendo uso dos recursos tecnológicos, é preciso considerar que cada estudante tem seu próprio tempo para realizar uma tarefa e compreender determinado conteúdo.

Como caminho para seguir o cronograma das atividades, foi preciso utilizar algumas aulas de língua portuguesa, por ser a professora dessas duas disciplinas, isso foi possível. No entanto, essa questão apenas evidencia o problema com a curta carga horária dada para a disciplina de língua inglesa. Nesse quesito, poder utilizar recursos móveis e a tecnologia digital foi um dos pontos positivos, e também necessários para essa experiência, isso porque os estudantes puderam finalizar as atividades no conforto da sua casa, com o acompanhamento do professor, otimizando uma tarefa que estaria condicionada ao ambiente de sala de aula.

De acordo com Paula, Pessoa e Neves (2023, p.38) a tecnologia digital "auxilia no processo de obtenção de informações e conteúdos", no entanto, sua inserção na educação não deve ocorrer de maneira avulsa, mas sim que possa ser proveitosa para os estudantes. Diante disso, além da carga horária da disciplina, um outro fator a ser considerado é o próprio *website* de criação das HQs, o *Pixton*.

De modo geral, a ferramenta de criação de histórias foi recebida de maneira muito positiva pelos estudantes. No entanto, a versão utilizada para criação das histórias foi a gratuita (devido ao valor significativo da assinatura) que oferece diversos serviços, mas ainda assim de maneira limitada, cujo prazo de uso expira com sete dias e não tem acesso a todos os recursos que a plataforma oferece. Isso corresponde ao que afirma Kenski *apud* Paula, Pessoa e Neves (2023, p. 39) o "problema da utilização dessas tecnologias é que elas não são acessíveis para todos, seja por conta de seus altos preços ou pela necessidade de certo conhecimento em seu manuseio".

Sendo assim, seis alunos conseguiram entregar o trabalho como queriam, um faltou fazer uma pequena correção em um quadro da narrativa, outro aluno faltou inserir o tempo verbal *past simple* na sua história, um aluno iniciou a produção horas antes do tempo expirar e não conseguiu finalizar e um aluno sequer iniciou a produção. A esses estudantes que não conseguiram finalizar suas produções, foi sugerido uma ferramenta alternativa (e ofertado o devido auxílio), mas ainda assim eles optaram por não realizar a atividade.

No *Pixton* foi possível criar uma sala de aula virtual, na qual pude acompanhar

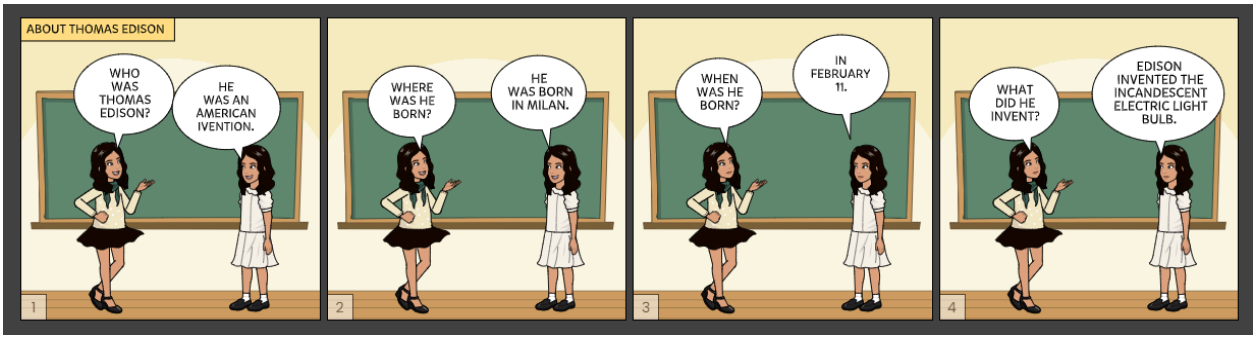
todo o processo de criação das HQs dos estudantes. O processo de criação da sala de aula foi simples, apenas tive que compartilhar um *link* ou código com a turma, e à medida que eles iam entrando, a sala de aula ia ganhando forma. Porém, eles precisavam ter *e-mail* para entrar na plataforma, isso não foi problema para a maioria, pois já tinham o *e-mail* dos pais logado no celular, mas outros tiveram que acompanhar o tutorial formando duplas para tentar o acesso em casa. Ao final, todos conseguiram ter acesso a sala de aula e usufruir dos serviços gratuitos ofertados pela plataforma.

A possibilidade de criar narrativas autorais e dar um visual a elas, os deixaram bastante empolgados. Como o nível de inglês deles é o de iniciante, foi permitido que eles utilizassem ferramentas de tradução apenas para traduzir palavras ou expressões que eles ainda não haviam estudado. Eles ainda valeram-se do livro didático como instrumento de consulta para realizar certas traduções. Contudo, no início, a maioria dos estudantes recorreram ao *Google* tradutor para traduzir toda a história, mesmo sendo orientados a não fazer isso, e por esse motivo tiveram que refazer as narrativas adequando-as ao nível de conhecimento deles. Outros optaram por aproveitar a atividade do módulo II, a construção do diálogo, como base para sua criação.

Com relação ao uso do tempo verbal *past simple*, os estudantes fizeram o uso correto em suas produções, não demonstram dificuldade para tal e com isso demonstraram ter compreendido esse conteúdo. Além de utilizar esse tempo verbal nas formas afirmativas, interrogativas e negativas, eles ainda recorreram ao livro didático para utilizar os verbos irregulares, cuja dificuldade é maior por sua escrita ser diferente dos verbos regulares.

Por fim, os estudantes entregaram histórias em quadrinhos muito criativas, envolvendo diferentes contextos e situações, além de terem demonstrado felicidade por conseguirem construir narrativas em inglês. Com relação ao uso da ferramenta *Pixton*, eles conseguiram manusear sem grandes dificuldades após o tutorial realizado. Surgiram dúvidas apenas sobre como mudar a posição dos personagens. No mais, eles construíram bons visuais relacionados às suas histórias e ao contexto de fala dos personagens, mudando de acordo com cada situação.

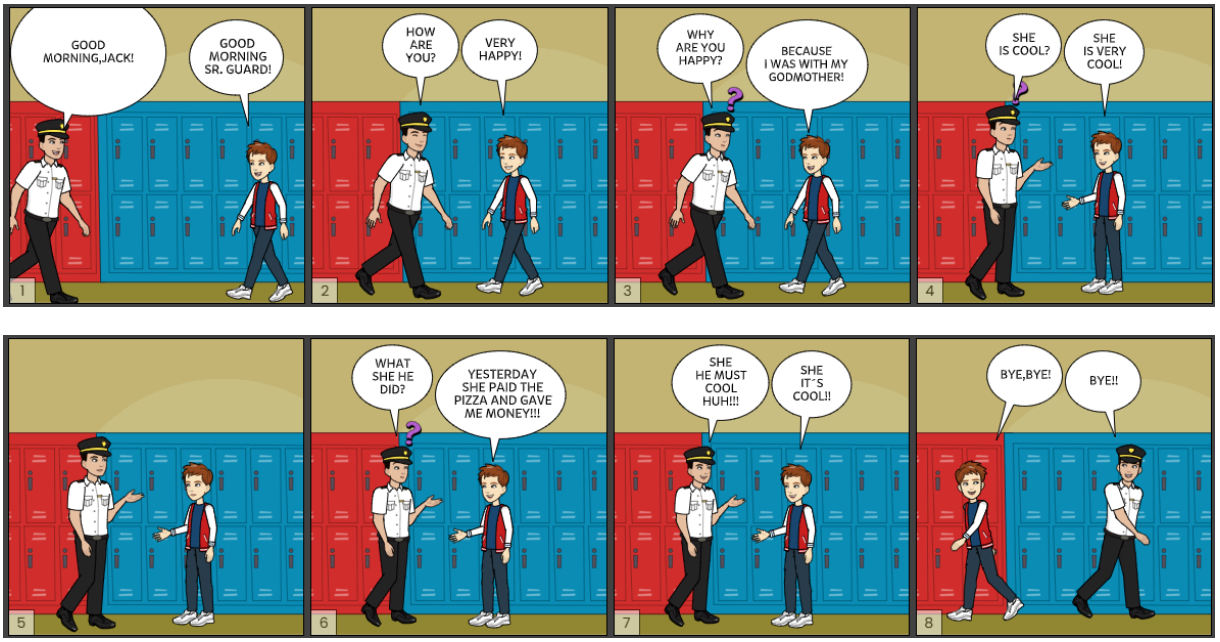
1 - Produção em Dupla dos Estudantes “A” E “B”



Produzido pelos estudantes (2024)

Na produção textual acima, percebe-se que os estudantes optaram por aproveitar o diálogo criado na aula seis como base para criação do quadrinho. Dessa maneira, o *past simple* foi utilizado corretamente para narrar fatos relacionados a vida de Thomas Edson, como a invenção da lâmpada elétrica. O enredo da conversa dialoga também com o cenário onde as personagens estão: a escola, um lugar de aprendizado. Com relação às personagens, nota-se que as expressões se repetem no quadro 1 e 2, assim como as expressões do quadro 3 e 4. Apesar delas também gesticular, os gestos são os mesmos em todos os quadros. É uma história simples, curta e coerente.

2- Produção do estudante “C”

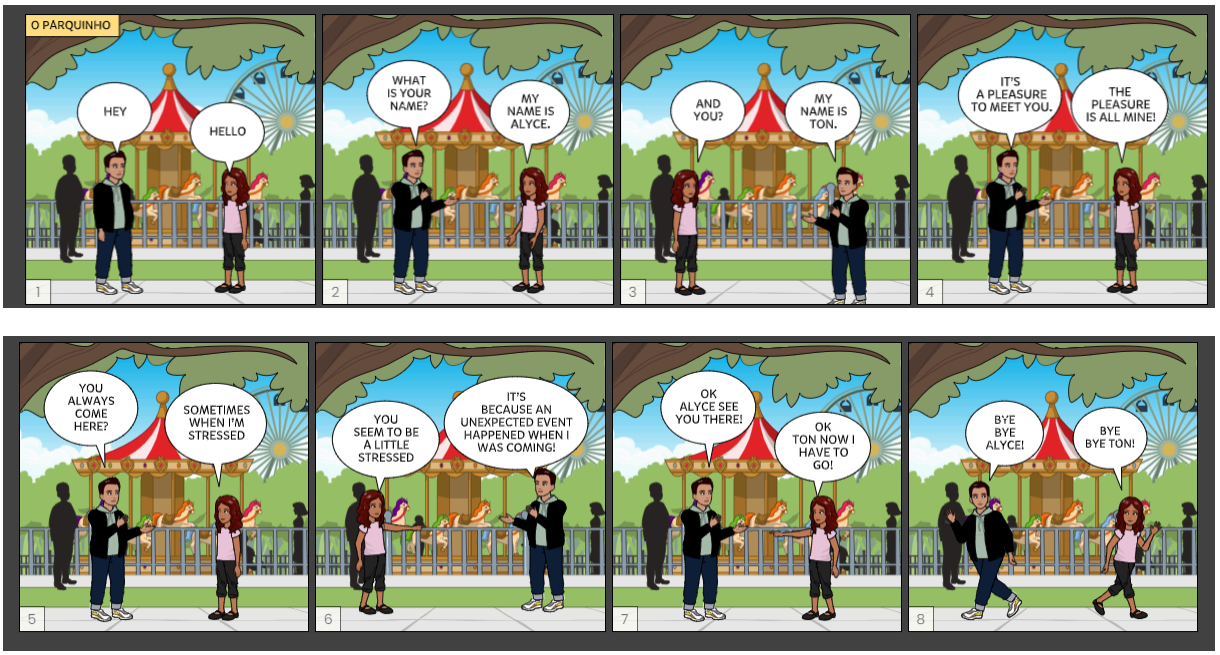


Produzido pelo estudante (2024)

A história em quadrinho produzida pelo estudante “C”, utiliza o *past simple* para criar um diálogo entre um estudante e o segurança da sua escola, com quem

aparenta ter uma boa relação, sobre uma visita a sua madrinha que o deixou muito feliz. Nessa produção o estudante faz o uso parcialmente correto do tempo verbal em questão. Isso porque na maioria dos quadros ele usa corretamente o *past simple*, mas no quadro 6 e 7 ele comete um erro ao usar dois pronomes pessoais, na sequência, para se referir a *"Godmother"* (*she* e *he*). O correto teria sido utilizar apenas o *she*, pronome usado para se referir a pessoa do sexo feminino. Na construção da história, o quadro 5 parece ter sobrado. Nele não há conversa e a reação dos personagens não condizem com a fala do quadrinho anterior. No mais, o estudante demonstrou domínio ao manusear o *Website Pixton*, uma vez que adequa a reação, os gestos e cria até movimento com os personagens de acordo com o ritmo e teor da conversa.

3- Produção do Estudante "D"



Produzido pelo estudante (2024)

Nessa produção, o estudante optou por um cenário aberto, um parque de diversões, onde duas pessoas acabam de se conhecer e desenvolver uma conversa sobre a frequência e os motivos que faz um dos personagens frequentar o local. Nessa história o *past simple* é usado corretamente, como se pode observar nos verbos *"stressed"; "happened" e "was"*. Com relação a criação e ao manuseio dos personagens no *pixton*, o aluno demonstra domínio ao modificar as expressões faciais, os gestos e a posição deles a cada fala. No que condiz aos recursos

linguísticos, a ausência dos sinais de pontuação em alguns momentos do texto dificulta a compreensão do mesmo. No mais, o aluno desenvolveu uma história em quadrinho, curta, concisa, criativa e coerente.

5 CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Conclui-se que as TDICs representam uma nova forma de construir um processo de ensino e aprendizagem moderno nas escolas públicas e privadas do país. Elas têm sido incorporadas por professores de diferentes níveis da educação com o objetivo de garantir aos seus alunos um ensino de qualidade e significativo. Por serem ferramentas da esfera digital, elas oferecem uma variedade de serviços que complementam o processo de ensino e aprendizagem, e que podem ser muito benéficas quando alinhadas aos objetivos pedagógicos.

Nesse sentido, respondendo à questão-problema, esses estudantes estavam habituados a ler HQs para aprenderem novos conteúdos ou por mero deleite, mas dessa vez, eles foram inseridos em uma situação em que precisariam construir o próprio conhecimento, tornando-se assim verdadeiros protagonistas. A história em quadrinho digital, por ser um gênero textual atual, o qual estavam familiarizados e que é bem dinâmico, proporcionou aos estudantes a sensação de segurança e disposição para construírem suas narrativas em uma outra língua que não a materna.

O *Pixton*, por sua vez, transformou em prazeroso um processo que poderia ter sido estressante para eles. Utilizando essa ferramenta, eles tiveram uma diversidade de caminhos a seguir para construir e inserir suas histórias dentro de um determinado contexto. Desse modo, os estudantes não só aprenderam um novo conteúdo, como também se deleitaram com todo o processo.

Assim, os resultados mostraram a importância de as tecnologias digitais serem introduzidas de maneira articulada com os gêneros textuais nas escolas, de modo a promover um ensino contextualizado e integrado à realidade dos estudantes, pois, como pode ser notado, além dos conteúdos programáticos aprendidos, os estudantes também adquiriram novos conhecimentos relacionados ao meio digital que poderão inserir em outras áreas de ensino para atingir seus objetivos de aprendizagem, como ocorreu na aprendizagem de língua inglesa e do tempo verbal *past simple*.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA; M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulo, 2011.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Estrangeira**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2018.

CAMPEIZ, Ana; ALENCASTRO, Lidiane; SILVA, Marte. Os Novos Estudantes Na Era Digital: Possibilidades E Desafios. *In:* FERNANDES, Natalia; VIEIRA, M. Helena; AZEVEDO, Fernando; PEREIRA, Beatriz. **Atas I Jornadas em Estudos da Criança**. 2017.

DE PAULA, J.; KAUÊ PESSOA, L.; D ALKMIN NEVES, J. E. Os impactos da tecnologia na educação. **Revista Brasileira em Tecnologia da Informação**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 35 - 45, 2023. Disponível em: <https://www.fateccampinas.com.br/rbti/index.php/fatec/article/view/90>. Acesso em: 1 dez. 2024.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. *In:* DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard et al. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 2003.

FTD. **Sistema de Ensino: ensino fundamental: anos finais**. São Paulo: FTD, 2024. – (coleção saber mais).

LUCCHETTI, Marco Aurélio; LUCCHETTI, Rubens Francisco. História em quadrinhos: uma introdução. **Revista USP**, n. 16, p. 24-35, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/25683/27420>. Acesso em: 15 de outubro de 2024.

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

MARCUSCHI, Luiz A. Gêneros Textuais Emergentes No Contexto Da Tecnologia Digital. *In:* MARCUSCHI, Luiz A; XAVIER, Antonio. **Hipertexto E Gêneros Digitais**: **Novas Formas De Construção De Sentido**. Local de publicação: Editora Lucerna, 2005. p. 1- 45. Disponível em: <HIPERTEXTO E GÊNEROS DIGITAIS Novas formas de construção>. Acesso em: 12 de novembro de 2024.

MELHORES FERRAMENTAS DIGITAIS PARA ENSINO E APRENDIZAGEM. **American Library Association**, 29 de outubro de 2014. Disponível em: <https://www.ala.org/aasl/awards/best>. Acesso em: 7 de outubro de 2024.

MOURA, Maria; FRANCA, Amanda. **Contextualização das grandezas e medidas em quadrinhos**. 2016. UFPE, Recife, 2016.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista FAMECOS**, 3(5), 103–106, 2008.. Disponivel em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/2954/2238>. Acesso em: 15 de outubro de 2024.

SANTOS, Hádallan; SILVA, Raíke; LUCENA, Rosilângela. Funções matemáticas em quadrinhos: contextualização com o pixton. 2016. **Revista: Educação e tecnologia na era do conhecimento**. BRASIL, Recife, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. O uso das HQS no ensino. *In*: RAMA, Angela. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. Brasil. Editora Contexto. 2015. Disponivel em: <https://www.google.com.br/books/edition/Como_usar_as_hist%C3%B3rias_em_quadrinhos_na/YctnAwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=0>. Acesso em: 17 de outubro de 2024.

APÊNDICE A – COMPROVANTE DE SUBMISSÃO

UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO

MARIA BEATRIZ DO NASCIMENTO <beatriz.nascimento2@upe.br>

[EADTDE] Agradecimento pela submissão

1 mensagem

Marco Antonio Rodrigues Paulo via Portal de Periódicos UFGD <ufgd@zeus.ojsbr.com> 23 de março de 2025 às 15:18

Responder a: Marco Antonio Rodrigues Paulo <marcopaulo@ufgd.edu.br>
Para: MARIA BEATRIZ NASCIMENTO <beatriz.nascimento2@upe.br>

MARIA BEATRIZ NASCIMENTO:

Obrigado por submeter o manuscrito, "O PIXTON E A CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA" ao periódico EaD & Tecnologias Digitais na Educação. Com o sistema de gerenciamento de periódicos on-line que estamos usando, você poderá acompanhar seu progresso através do processo editorial efetuando login no site do periódico:

URL da Submissão: https://ojs.ufgd.edu.br/ead/authorDashboard/submission/19925
Usuário: beatriznascimento

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato conosco. Agradecemos por considerar este periódico para publicar o seu trabalho.

Marco Antonio Rodrigues Paulo

EaD e Tecnologias Digitais na Educação

http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/ead