

Criação de histórias em quadrinhos digitais e desenvolvimento de consciência intercultural nas aulas de Inglês como Língua Adicional: um estudo de caso no ensino fundamental brasileiro /

Digital comic creation and intercultural awareness in English as an Additional Language: a case study in Brazilian primary education

*Gelson Bueno Filho**

Professor de inglês em instituições de ensino privadas em Goiânia, Brasil. Atualmente, está cursando a licenciatura em Letras: Português na Universidade Federal de Goiás (UFG) e Inglês no Centro Universitário Internacional de Goiânia (Uninter).

 <https://orcid.org/0009-0005-6043-696X>

*Iury Aragonez***

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás, com bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). É mestre em Letras e Linguística e licenciado em Letras: Inglês pela mesma instituição.

 <https://orcid.org/0000-0001-7107-1824>

*Neuda Lago****

Doutora em Letras pela Universidade Federal de Goiás e Pós-Doutora pela University of Massachusetts Dartmouth. Líder do Grupo de Pesquisas Literárias e Linguísticas em Educação, cadastrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq (DGP-CNPq). Professora Titular da Faculdade de Letras e docente regular no Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística – UFG.

 <https://orcid.org/0000-0003-0887-9083>

Recebido em: 10 ago. 2026. **Aprovado** em: 15 ago. 2026.

Como citar este artigo:

FILHO, Gelson Bueno; ARAGONEZ, Iury, LAGO, Neuda. Criação de histórias em quadrinhos e desenvolvimento de consciência intercultural nas aulas de Inglês como Língua Adicional: um estudo de caso

*  gelson_bueno@discente.ufg.br

**  iuryaragonez@ufg.br

***  neudalago@ufg.br

no ensino fundamental brasileiro. *Revista Letras Raras*. Campina Grande, v. 15, n. 2, e-7741, ago. 2026. DOI: 10.5281/zenodo.22740797.

RESUMO

Este artigo discute o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos como recurso didático para as aulas de Inglês como Língua Adicional (ILA) no ensino fundamental. O estudo analisa um projeto desenvolvido em outubro de 2023 com 32 estudantes brasileiros/as do quinto ano de uma escola privada, no qual a turma transformou o mito grego de Aracne em histórias em quadrinhos digitais culturalmente contextualizadas. Com base em uma abordagem qualitativa, investigamos como a criação de quadrinhos favoreceu o desenvolvimento linguístico, o letramento multimodal e a consciência intercultural da turma. Também exploramos as dinâmicas de sala de aula, destacando como tarefas colaborativas favoreceram a interação entre pares, a negociação de sentidos e a autonomia dos/as estudantes. A discussão ancora-se nos trabalhos de Chen et al. (2018), Kaptevskaja, Jaramillo e Zorro (2025), Kirtley, Garcia e Carlson (2020), Kusters et al. (2017) e Suseno, Dian e Megawati (2025). Os resultados indicam que produzir quadrinhos engaja os/as estudantes, promove criatividade e colaboração, amplia repertórios semióticos e estimula a reflexão sobre a diversidade cultural. Além disso, o estudo ressalta o papel dos recursos digitais na construção de sentidos multimodais e aponta desafios práticos relacionados à infraestrutura e às limitações de tempo nesse contexto educacional.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Literatura; Educação linguística; Interculturalidade; Multimodalidade.

ABSTRACT

This article discusses the pedagogical potential of comics as a didactic resource for teaching English as an Additional Language (EAL) in primary education. The study analyses a classroom project conducted in October 2023 with 32 fifth-grade students at a private school in Brazil, in which learners adapted the Greek myth of Arachne into culturally contextualised digital comics. Using a qualitative approach, the research examines how the creation of comics fostered linguistic development, multimodal literacy, and intercultural awareness. It also explores classroom dynamics, highlighting how collaborative tasks supported peer interaction, negotiation of meaning, and learner autonomy. The discussion draws on Chen et al. (2018), Kaptevskaja, Jaramillo, and Zorro (2025), Kirtley, Garcia, and Carlson (2020), Kusters et al. (2017), and Suseno, Dian, and Megawati (2025). The findings indicate that creating comics engages young learners, promotes creativity and collaboration, expands students' semiotic repertoires, and encourages reflection on cultural diversity. Furthermore, the study underscores the role of digital resources in shaping multimodal meaning-making and points to practical challenges related to infrastructure and time constraints in this educational setting.

KEYWORDS: Comics; Literature; Language education; Interculturality; Multimodality.

1 Introdução

O cenário educacional passou por uma transformação significativa nos últimos anos, impulsionada pelo surgimento de novas abordagens pedagógicas e de tecnologias emergentes. Essa mudança reflete uma compreensão cada vez maior de que os métodos e materiais de ensino precisam evoluir para atender às diferentes necessidades, interesses e estilos de aprendizagem dos/as

estudantes. No contexto do ensino de língua inglesa para alunos/as do ensino fundamental, educadores/as têm buscado constantemente métodos envolventes e eficazes para alcançar seus objetivos pedagógicos. Ao se discutir os métodos tradicionais em comparação com os inovadores, torna-se evidente que promover uma aprendizagem significativa exige abordagens que ofereçam conteúdos contextualizados, ao mesmo tempo em que estimulem a criatividade e a inovação.

Os métodos tradicionais de ensino de línguas costumam ser centrados no/a professor/a, orientados pelo uso de livros didáticos e voltados para resultados mensuráveis, frequentemente priorizando o “domínio” das regras gramaticais. Em contrapartida, as práticas inovadoras tendem a enfatizar a interação, a adaptabilidade, a relevância para situações da vida real e a autonomia do/a aluno/a (Hashim, 2025). Outra característica marcante das abordagens contemporâneas é a integração das tecnologias digitais aos materiais didáticos e às atividades desenvolvidas em sala de aula. De acordo com Hashim (2025), a aprendizagem de línguas mediada por tecnologias abrange o uso de ferramentas digitais e plataformas on-line, recorrendo a recursos como aplicativos, realidade virtual e multimídia interativa, entre outros.

No âmbito dessas práticas emergentes, este artigo examina uma iniciativa educacional implementada em uma turma de 5º ano de língua inglesa de uma escola privada de Goiânia, Goiás, Brasil, que oferece ensino ampliado de inglês. O projeto introduziu o uso de adaptações em quadrinhos digitais como recurso didático com o objetivo de explorar formas alternativas de ensinar Inglês como Língua Adicional (ILA), valendo-se de uma mídia que é particularmente atrativa para estudantes mais jovens (Lazarinis *et al.*, 2015). À luz dessa perspectiva, nossa discussão insere-se no campo da pedagogia dos quadrinhos, uma vez que a iniciativa descrita busca compreender de que maneira os quadrinhos podem potencializar a experiência de aprendizagem dos/as estudantes (Kirtley; Garcia; Carlson, 2020b).

Neste artigo, investigamos a concepção, a implementação e os resultados desse projeto inovador. Analisamos como os quadrinhos se tornaram uma ponte envolvente entre as linguagens verbal e visual, proporcionando uma apreensão mais aprofundada do texto e promovendo a criatividade, a colaboração, o pensamento crítico e a consciência intercultural entre os/as estudantes. Ao compartilhar essa experiência, buscamos evidenciar o potencial (trans)formador de novas práticas

pedagógicas e inspirar outros/as educadores/as a explorarem estratégias de ensino criativas que enriqueçam as trajetórias de aprendizagem de suas turmas.

Em vez de simplesmente apresentar os quadrinhos como um recurso atrativo para a sala de aula, defendemos que a criação de quadrinhos digitais pode funcionar, simultaneamente, como uma prática de letramento, uma forma de investigação intercultural e um espaço de expansão semiótica em contextos de ensino de ILA. Mais especificamente, este artigo contribui para as discussões atuais no campo da pedagogia dos quadrinhos ao demonstrar como a adaptação de uma narrativa literária para quadrinhos produzidos digitalmente pode possibilitar que estudantes em fase inicial de aprendizagem negociem significados de forma colaborativa, reinterpretem representações culturais e mobilizem recursos verbais e visuais de maneira situada.

A próxima seção apresenta as bases praxiológicas do estudo.

2 Literatura, interculturalidade e histórias em quadrinhos

O uso da literatura na sala de aula de língua inglesa tem sido amplamente discutido como um recurso consistente para promover o engajamento e o desenvolvimento linguístico (Oliveira; Lago, 2020). O papel dos textos literários no ensino de línguas passou de principal material de instrução até o século XIX para um processo de demonização e exclusão ao longo do século XX. No entanto, as últimas décadas testemunharam um ressurgimento da literatura na aprendizagem de línguas. Um exemplo disso é o relatório da Modern Language Association (MLA), publicado em 2007, que critica fortemente a separação entre literatura e ensino de línguas nos cursos de formação de professores. A MLA (2007) defende um currículo holístico que integre competência linguística, letramento cultural e apreciação literária. Nessa linha, a literatura não deve ser marginalizada na educação linguística, mas reconhecida como um componente essencial, capaz de promover a criatividade, o pensamento crítico e a consciência intercultural.

Assim, a incorporação de textos literários na aprendizagem de inglês enriquece o ambiente educacional e pode favorecer um envolvimento mais profundo dos/as estudantes, ao mesmo tempo em que aprimora suas habilidades linguísticas. Nesse sentido, Hossen e Al-Musayeb (2022, p. 16)

afirmam que “a literatura pode proporcionar uma excelente oportunidade para o desenvolvimento da proficiência linguística”¹. Por meio das narrativas, os/as estudantes são transportados/as para um universo de imaginação e criatividade, sendo motivados/as a compreender o enredo, as personagens, o contexto e as nuances culturais da história. Ao analisar personagens e acontecimentos, são incentivados/as a aprimorar suas habilidades de leitura por meio do contato com diferentes gêneros e estilos de escrita. Além disso, podem desenvolver suas habilidades de expressão oral ao compartilhar interpretações e opiniões em discussões em grupo. As habilidades de escrita também podem ser fortalecidas por meio de atividades voltadas à produção de textos literários (poemas, crônicas, histórias em quadrinhos, entre outros), o que, por sua vez, contribui para a consolidação da autoria criativa (Bobkina; Domínguez, 2014).

Como argumentam Oliveira e Lago (2020), para além do desenvolvimento linguístico, a literatura amplia os repertórios cognitivos dos/as alunos/as ao integrar pensamento crítico, experiências pessoais e criatividade. Paralelamente, as autoras destacam que a aprendizagem de línguas adicionais possibilita o acesso a conhecimentos sobre outras culturas. Nesse contexto, a literatura pode funcionar como um recurso intercultural que nos ajuda a compreender “o/a outro/a”, especialmente por meio de textos que abordam questões sociais e culturais relevantes, como raça e etnia, classe social, trabalho, papéis de gênero, direitos civis, imigração etc.

Sob uma perspectiva crítica, a interculturalidade abre caminhos para uma compreensão mais autêntica da língua por parte de estudantes de ILA na América Latina, ultrapassando os limites estritamente linguísticos para abarcar complexidades históricas e culturais. Kramsch (2019) enfatiza que as novas práticas pedagógicas romperam a associação tradicional entre a aprendizagem de línguas e uma variante considerada padrão, como o inglês britânico ou o inglês estadunidense. Em vez disso, essas variantes coexistem com variedades menos prestigiadas, ampliando os repertórios linguísticos e culturais dos/as alunos/as. Essa perspectiva também desafia ideologias eurocêntricas ao legitimar identidades linguísticas marginalizadas a partir de seus próprios referenciais locais.

A integração desse princípio à educação empodera os/as estudantes e promove um ambiente de aprendizagem inclusivo, que valoriza as vozes e as experiências de comunidades locais e globais.

¹ Nossa tradução para: “literature can provide a great opportunity to build up one’s language proficiency”.

Nesse sentido, a práxis intercultural oferece aos/às alunos/as uma oportunidade singular de explorar a língua inglesa e os contextos sociais e históricos em que ela é utilizada. Ao contrastar criticamente elementos de culturas locais e não locais, os/as estudantes são incentivados/as a participar ativamente do próprio processo de aprendizagem, reconhecendo o valor de suas origens e identidades enquanto desenvolvem seus repertórios linguísticos.

Os quadrinhos podem desempenhar um papel significativo nesse processo, pois “revelam e permitem que os/as aprendizes questionem o mundo a seu redor”² (Kirtley; Garcia; Carlson, 2020a, p. 245). Esse potencial decorre do fato de que todas as “histórias estão relacionadas a um contexto cultural específico, com um determinado espaço, tempo e ideias ou referências prévias que o público precisa possuir para compreendê-las”³ (EdComix, [2026a], p. 37). Ao interagir com essas narrativas culturalmente situadas, os/as alunos/as podem identificar diferenças de perspectivas e práticas, favorecendo o desenvolvimento da consciência intercultural no ambiente de aprendizagem. Além disso, esse suporte incentiva a reflexão crítica sobre as formas de representação, especialmente no que diz respeito às identidades que são incluídas ou excluídas das narrativas (EdComix, [2026a]), desafiando estereótipos e promovendo compreensões mais complexas e nuançadas acerca de questões sociais e identitárias.

Para além de seu potencial intercultural, os quadrinhos também apresentam grande valor pedagógico em razão de sua natureza multimodal. Como argumenta Lima (2022), a multimodalidade dos quadrinhos os torna especialmente relevantes em contextos educacionais, pois combinam elementos linguísticos e visuais que favorecem a inteligibilidade. Essa característica é particularmente valiosa na aprendizagem de línguas adicionais, uma vez que imagens, cores e a organização espacial funcionam como recursos de apoio à compreensão e à aquisição de vocabulário. Além disso, a combinação de pistas visuais e textuais pode reduzir a ansiedade dos/as alunos/as, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento do letramento multimodal, da confiança e do engajamento (Karap, 2017).

² Nossa tradução para: “reveal and allow learners to question the world around them”.

³ Nossa tradução para: “stories are related to a cultural context that has a specific setting, time, with preconceived ideas or references that the audience must be equipped with to understand”.

Pesquisas recentes têm reforçado a relevância pedagógica dos quadrinhos nas aulas de ILA. Habeahan (2025) constatou que professores/as avaliam os quadrinhos como um recurso envolvente e eficaz para a aprendizagem de línguas, argumentando que a interação entre os modos visual e verbal cria um ambiente semiótico em camadas que favorece processos de leitura inferencial e reduz a carga cognitiva associada à leitura de textos lineares extensos. De modo semelhante, Suseno, Dian e Megawati (2025) destacam o potencial dos quadrinhos digitais para o desenvolvimento das habilidades de produção oral, enfatizando sua capacidade de ampliar a motivação, a participação e o desenvolvimento do vocabulário por meio da articulação entre narrativa, diálogos e imagens. Esses estudos posicionam os quadrinhos como textos multimodais legítimos para a educação linguística, superando a visão de que seriam apenas materiais de entretenimento e evidenciando seu papel na construção de significados em contextos sociais situados.

Seguindo essa ótica, a criação de quadrinhos pode ser entendida como uma prática produtiva que amplia as habilidades de escrita, a consciência semiótica e o senso de autoria dos/as alunos/as. Visto que combinam elementos verbais concisos com representações visuais sequenciais, os quadrinhos possibilitam que os/as estudantes construam significados de maneira acessível, mobilizando diferentes formas de conhecimento e expressão (Cheng *et al.*, 2018; EdComix, [2026b]). Esse potencial é particularmente relevante para crianças, cujos repertórios na língua-alvo ainda estão em desenvolvimento, uma vez que a produção de quadrinhos lhes permite experimentar a elaboração de narrativas ao incorporar suas próprias experiências, ideias e interesses (Kaptevskaia; Jaramillo; Zorro, 2025). Além disso, quando a criação de quadrinhos ocorre de forma colaborativa, os/as alunos/as deixam de ocupar o papel de meros/as consumidores/as de textos e tornam-se autores/as ativos/as, negociando significados, tomando decisões coletivas e assumindo responsabilidades compartilhadas ao longo do processo de produção. Como sugere Lan (2018), essa mudança favorece os sentimentos de autonomia e de protagonismo, dado que a escritura do roteiro constitui uma prática reflexiva por meio da qual os/as estudantes aprendem a apresentar e desenvolver suas ideias (Chen *et al.*, 2018).

Em conjunto, essas perspectivas permitem apreender a criação de quadrinhos como muito mais do que uma atividade motivadora ou um complemento criativo. Na sala de aula de ILA, ela pode constituir um espaço em que adaptação literária, composição multimodal e reflexão intercultural se

entrelaçam. Ao adaptar um texto literário para a linguagem dos quadrinhos, os/as estudantes não apenas recontam uma história, mas também fazem escolhas interpretativas, negociam significados e ressignificam representações culturais por meio de diferentes elementos semióticos. Esse processo é especialmente relevante na educação básica, em que a construção de sentidos frequentemente ocorre pela articulação entre palavras, imagens, disposição gráfica e interações compartilhadas em sala de aula.

Sob essa perspectiva, defendemos que os quadrinhos podem ampliar os repertórios semióticos dos/as alunos/as, entendidos como o conjunto abrangente de recursos por meio dos quais significados e sentidos são produzidos — fala, imagens, sons, gestos, sinais e outros modos de expressão. Segundo Kusters *et al.* (2017, p. 228-229), “a perspectiva dos repertórios semióticos possibilita um enfoque holístico (considerando ideologias, histórias, potencialidades e limitações) sobre ações que são simultaneamente multilíngues e multimodais”⁴, deslocando o foco de uma orientação exclusivamente linguística para uma compreensão da construção de sentidos como um processo complexo e emergente.

Com base nessas discussões, a criação de quadrinhos em sala de aula pode ser vista como uma prática produtiva de natureza multifacetada. Ao elaborarem seus próprios quadrinhos, as crianças mobilizam recursos linguísticos, fazem escolhas visuais intencionais e organizam sequências narrativas, envolvendo-se em um processo de autoria criativa que amplia as concepções tradicionais de escrita no contexto do ILA e favorece o desenvolvimento da consciência semiótica.

Apesar de seus inúmeros benefícios, os quadrinhos também podem apresentar desafios na educação linguística. Atividades de leitura e produção de quadrinhos podem demandar um tempo considerável, o que representa um obstáculo para professores/as que trabalham com cargas horárias reduzidas. No ensino fundamental brasileiro, as aulas de inglês costumam ter duração aproximada de 50 minutos e ocorrer apenas duas vezes por semana, o que limita o espaço para atividades que exigem um tempo mais prolongado de produção. Além disso, a criação de quadrinhos pode requerer

⁴ Nossa tradução para: “the lens of semiotic repertoires enables a holistic focus (addressing ideologies, histories, potential and constraints) on action that is both multilingual and multimodal”.

habilidades específicas — como desenho, fotografia ou familiaridade com ferramentas digitais — que nem todos/as os/as estudantes possuem.

Ao trabalhar com quadrinhos digitais, os/as professores/as também se deparam com limitações de infraestrutura, como a escassez de equipamentos e a instabilidade da conexão com a internet. Vale destacar que “mesmo em áreas que não são desfavorecidas nem remotas, ter vários computadores disponíveis e funcionando simultaneamente por várias horas e com velocidade adequada pode ser inviável em escolas com recursos limitados”⁵ (EdComix, [2026b], p. 45). Além disso, plataformas e softwares para a criação de quadrinhos digitais podem exigir assinaturas pagas, um custo que está além das possibilidades financeiras de algumas instituições de ensino.

Ainda assim, um planejamento estratégico, a atuação articulada entre a gestão escolar e professores/as de diferentes áreas, o apoio da família e responsáveis, bem como a disposição dos/as próprios/as estudantes para trabalhar com quadrinhos, podem contribuir para minimizar parte desses desafios e criar as condições pedagógicas necessárias para a implementação da produção de quadrinhos em sala de aula. Na seção seguinte, são descritos os procedimentos metodológicos adotados neste estudo.

3 O estudo: contexto, participantes e procedimentos⁶

Adotamos uma abordagem qualitativa para examinar a estratégia pedagógica implementada na sala de aula de língua inglesa em questão, uma vez que ela possibilita uma análise detalhada das interações sociais, das percepções dos/as estudantes e dos processos de aprendizagem, oferecendo uma visão holística do fenômeno investigado. Como afirma Cardano (2017, p. 15), “a pesquisa qualitativa envolve o uso de uma forma de observação mais atenta e o alinhamento dos procedimentos

⁵ Nossa tradução para: “[e]ven in areas that are neither underprivileged nor remote, having multiple computers available and able to run simultaneously for several hours and at a reasonable speed can be problematic in schools with limited resources”.

⁶ Este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP/UFG), no âmbito do projeto *A educação em língua e literatura* (CAAE: 67697923.1.0000.5083; parecer consubstanciado nº 6.796.850).

de construção dos dados às características do objeto ao qual se aplicam, submetendo o método às peculiaridades do contexto empírico em que é empregado”.⁷

Nossa pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, o qual possibilitou um exame detalhado do engajamento, das interações e das dinâmicas de aprendizagem dos/as estudantes durante a implementação do projeto (McDonough; McDonough, 2014). O material empírico é composto por oito quadrinhos digitais produzidos pelos/as alunos/as ao longo de um mês, e nossa análise considera três dimensões intimamente relacionadas. A primeira diz respeito às escolhas linguísticas dos/as estudantes, especialmente à organização da narrativa e à construção dos diálogos. A segunda envolve a construção multimodal de sentidos, com atenção para elementos como quadros, balões de fala, sequenciamento visual, gestos e cenários. A terceira concentra-se nas representações interculturais, sobretudo na maneira como os/as estudantes ressignificaram aspectos históricos, simbólicos e cotidianos dos países que pesquisaram. Em diálogo com pesquisas sobre a pedagogia dos quadrinhos e a interculturalidade, a análise possibilitou interpretações críticas acerca das compreensões linguísticas e culturais dos/as participantes, da integração de elementos multimodais e da incorporação de perspectivas interculturais em suas produções.

O estudo foi realizado em uma escola privada localizada em um bairro de classe média da região sudeste de Goiânia, capital do estado de Goiás, Brasil, em outubro de 2023. A instituição adota oferece cinco aulas semanais de inglês, ministradas integralmente na língua-alvo e centradas nas quatro habilidades linguísticas tradicionais: compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita. Participaram da pesquisa 32 estudantes, sendo 19 meninas e 13 meninos, com idades entre 10 e 11 anos e níveis de proficiência em inglês variando entre A2 e B1, de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (QECR). O quadro a seguir apresenta as informações gerais dos/as participantes.

⁷ Nossa tradução para: “qualitative research involves using a form of closer observation and aligning data construction procedures with the characteristics of the object to which they apply, subjecting the method to the peculiarities of the empirical context to which it is applied”.

Quadro 1: Perfil dos/as estudantes

Pseudônimo	Idade	Gênero	Tempo de instrução em língua inglesa
Agatha	11	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Alice	10	Feminino	3 anos (desde o 3° ano)
Ana	10	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
Arthur	10	Masculino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Augusto	10	Masculino	5 anos (desde o 1° ano)
Caio	10	Masculino	1 ano (desde o 5° ano)
Caroline	10	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
Clara	10	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Daniel	10	Masculino	5 anos (desde o 1° ano)
David	10	Masculino	5 anos (desde o 1° ano)
Eduarda	10	Feminino	3 anos (desde o 3° ano)
Emily	10	Feminino	3 anos (desde o 3° ano)
Gabriela	11	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
George	10	Masculino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Harry	10	Masculino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Helena	10	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
Isabela	10	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
James	11	Masculino	8 anos (desde a Educação Infantil)
John	11	Masculino	5 anos (desde o 1° ano)
Julia	10	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Karen	10	Feminino	3 anos (desde o 3° ano)
Lisie	10	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Louise	10	Feminino	3 anos (desde o 3° ano)
Marina	11	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
Mary	10	Feminino	4 anos (desde o 2° ano)
Pablo	11	Masculino	2 anos (desde o 4° ano)
Patricia	10	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)
Peter	11	Masculino	1 ano (desde o 5° ano)
Saymon	10	Masculino	5 anos (desde o 1° ano)
Valentina	10	Feminino	5 anos (desde o 1° ano)
Victoria	11	Feminino	8 anos (desde a Educação Infantil)

William	11	Masculino	8 anos (desde a Educação Infantil)
---------	----	-----------	------------------------------------

Fonte: Elaborado pelos autores e pela autora (2026).

Em outubro de 2023, a escola organizou uma mostra cultural na qual os/as professores/as das áreas de Humanidades e Linguagens apresentaram os trabalhos desenvolvidos pelos/as estudantes naquele período. Como parte desse evento, a área de inglês adotou o tema *Países de língua inglesa*, articulando-o ao conteúdo de colonialismo previsto no currículo de História do 5º ano do ensino fundamental. Ao explorarem nações anteriormente colonizadas nas quais o inglês desempenha a função de língua oficial, os/as estudantes foram incentivados/as a comparar esses contextos com a experiência colonial brasileira e a refletir sobre questões como hibridismo cultural, diversidade linguística e os efeitos duradouros da expansão imperial. Com base nesses objetivos, o professor responsável (primeiro autor deste artigo) elaborou as atividades do projeto.

Conforme estabelecido pela escola, o projeto incorporou a obra *Arachne* (2016), de Hannah Fish. Trata-se de uma releitura do mito grego em que uma jovem e talentosa tecelã desafia a deusa Atena em uma competição que culmina na transformação da mortal em aranha. Posteriormente, essa narrativa serviu de base para as adaptações em quadrinhos produzidas pelos/as estudantes, que realocaram a história para os contextos culturais dos países pesquisados por seus grupos.

O projeto foi organizado em diferentes etapas, cada uma voltada ao alcance de objetivos específicos. Inicialmente, o professor dividiu a turma em oito grupos de quatro estudantes, com o intuito de promover o trabalho colaborativo e garantir uma diversidade de países a serem investigados. Em seguida, foram selecionados oito países — Austrália, Canadá, Índia, Jamaica, Nigéria, África do Sul, Uganda e Estados Unidos da América — com base em dois critérios: terem sido colonizados e possuírem o inglês como língua oficial. Em seguida, esses países foram sorteados entre os grupos, assegurando uma distribuição aleatória e equitativa dos temas. A organização final foi esta:

Quadro 2: Grupos e seus respectivos países do estudo dirigido

Grupo	Estudantes	Países
1	Alice, David, Lisie e Victoria	Austrália
2	Caio, Daniel, Emily e Karen	Canadá

3	Arthur, Augusto, Julia e Patricia	Índia
4	Eduarda, George, Harry e Helena	Jamaica
5	Isabela, John, Saymon e Valentina	Nigéria
6	Agatha, Clara, Pablo e Peter	África do Sul
7	Ana, Caroline, Mary e Louise	Uganda
8	James, Marina, Victoria e William	Estados Unidos da América

Fonte: Elaborado pelos autores e pela autora (2026).

Em casa, cada grupo realizou uma pesquisa detalhada sobre a cultura, a história, a culinária e as identidades linguísticas do país que lhe foi atribuído. Essa etapa permitiu que os/as estudantes se familiarizassem com as características específicas de cada nação e desenvolvessem uma compreensão ampla e contextualizada dos impactos históricos e culturais da colonização britânica. Nesse momento, eles/as começaram a identificar paralelos entre os processos de formação identitária de muitas dessas regiões e o do Brasil, como a coexistência de elementos culturais indígenas e coloniais, a influência duradoura da língua do colonizador e a constituição de identidades nacionais híbridas, moldadas pelo intercâmbio cultural.

Após a etapa de pesquisa, a turma discutiu coletivamente as informações levantadas, com o professor mediando a conversa e incentivando os/as estudantes a aprofundarem os conhecimentos que haviam trazido. Esse momento foi fundamental para que compartilhassem suas descobertas, comparassem seus achados e refletissem sobre as semelhanças e diferenças entre os países investigados. Como resultado, a discussão fortaleceu uma aprendizagem colaborativa, crítica e baseada na troca entre os grupos.

Na sequência, a turma realizou a leitura de *Arachne*, conforme solicitado pela escola, e foi desafiada a adaptar a história, criando uma nova narrativa. O professor orientou os/as estudantes a manterem a sequência de acontecimentos do texto-fonte, modificando, entretanto, todas as personagens e os elementos do cenário para que retratassem o contexto do país pesquisado por seu grupo. Essa etapa estimulou a autoria criativa e os/as incentivou a mobilizar os conhecimentos adquiridos para elaborar um enredo que incorporasse aspectos históricos e culturais das nações estudadas.

Por fim, os/as estudantes transformaram suas narrativas em quadrinhos utilizando o *Pixton*, uma plataforma digital que possibilita a criação de histórias em quadrinhos por meio de personagens, cenários e diálogos personalizáveis. De acordo com o estudo de Lazarinis *et al.* (2015, p. 307), que analisou 30 plataformas de criação de quadrinhos, o Pixton destacou-se como “a ferramenta on-line mais completa”⁸, em razão da variedade de recursos oferecidos, incluindo ajuste do tamanho dos quadros, inserção de imagens, formas diversas e arquivos de áudio, além de funcionalidades de gravação e publicação, entre outras. O uso desse recurso digital permitiu que a turma explorasse diferentes formas de expressão artística e semiótica, ao mesmo tempo em que consolidava os conhecimentos construídos sobre os países colonizados. Como etapa culminante do projeto, os/as alunos/as apresentaram os resultados de seus trabalhos na mostra cultural promovida pela escola.

Na seção seguinte, discutimos os resultados da experiência de criação de quadrinhos.

4 Criação de histórias em quadrinhos como um recurso didático para a ampliação de repertórios semióticos e da consciência intercultural

Conforme discutido anteriormente, a atividade de criação de quadrinhos foi composta por uma série de procedimentos estruturados, em consonância com o princípio de que todo trabalho com “linguagem expressiva deve responder a um planejamento didático consistente, no qual as intenções pedagógicas do uso desse meio estejam claramente explicitadas” (Rodríguez-Vázquez; Aguaded, 2016, p. 28). A primeira etapa consistiu na definição da estrutura das histórias — número de personagens, cenários, diálogos, entre outros aspectos —, evidenciando que a produção de quadrinhos envolve não apenas criatividade, mas também planejamento e organização (Kaptevskaja; Jaramillo; Zorro, 2025). O professor conduziu esse momento inicial utilizando tanto o português quanto o inglês, a fim de facilitar a compreensão da turma.

Na segunda etapa, os/as estudantes elaboraram os primeiros rascunhos de suas histórias. Instruções simples orientaram o processo de escrita: eles/as deveriam definir o foco narrativo (em

⁸ Nossa tradução para: “the most complete web tool”.

primeira ou terceira pessoa), organizar a sequência dos quadros e elaborar os diálogos das personagens de acordo com a estrutura narrativa escolhida. À medida que desenvolveram essa sequência estruturada de ações e imagens, os/as alunos/as aprimoraram suas habilidades de escrita de roteiros ao construírem “histórias coerentes, com começo, meio e fim bem definidos, componentes fundamentais de uma narrativa eficaz”⁹ (Kaptevskaja; Jaramillo; Zorro, 2025, p. 8804). Durante essa etapa, podiam consultar dicionários e solicitar auxílio ao professor quanto a possíveis traduções dos significados que desejavam expressar. Nesse sentido, o professor atuou como “um orientador da escrita, guiando as intenções comunicativas dos/as estudantes”¹⁰ (Gutiérrez-Huancayo, 2025, p. 2393). Além disso, os grupos puderam utilizar a internet para realizar pesquisas relacionadas à língua e aos aspectos culturais dos países estudados.

Embora “[o]s/as estudantes tendam a considerar a escrita de roteiros uma tarefa difícil, pois seus processos mentais frequentemente são divergentes”¹¹ (Chen *et al.*, 2018, p. 964), a dinâmica de trabalho em grupo mostrou-se especialmente produtiva. Ao trabalharem de forma colaborativa, os/as estudantes mobilizaram diferentes conhecimentos culturais para negociar significados, comparar interpretações e justificar suas escolhas. Nesse processo, articularam ideias, consideraram perspectivas alternativas, refinaram seus próprios posicionamentos e praticaram vocabulário enquanto elaboravam explicações durante o processo criativo. Essa interação está em consonância com estudos que demonstram que a produção de quadrinhos favorece a participação significativa e o engajamento na aprendizagem de línguas (Suseno; Dian; Megawati, 2025). Mais do que simplesmente motivar, a atividade criou oportunidades autênticas de comunicação que fortaleceram a precisão linguística, a autonomia e o protagonismo dos/as estudantes em seu processo de aprendizagem (Chen *et al.*, 2018; Suseno; Dian; Megawati, 2025).

Com base nessas discussões colaborativas, os/as alunos/as formularam, então, suas histórias. Utilizando a premissa central do mito grego — duas personagens competindo para superar uma à outra —, criaram novas protagonistas e transferiram o enredo e o cenário para os países

⁹ Nossa tradução para: “coherent stories with a clear beginning, middle, and ending, which are important components of effective storytelling”.

¹⁰ Nossa tradução para: “a writing advisor, guiding the student’s communication intentions”.

¹¹ Nossa tradução para: “Students tend to find scriptwriting difficult because their thought processes are often divergent”.

investigados ao longo do projeto. Cada grupo incorporou à narrativa um aspecto histórico ou cultural do país que lhe foi atribuído, adaptando a história-fonte de modo a favorecer um envolvimento criativo com os contextos dos estudos dirigidos.

Os resultados demonstram que os grupos seguiram a estrutura narrativa do mito grego de Aracne, conforme orientado pelo professor. Dentro dessa configuração, muitas das histórias reproduzem arcos narrativos amplamente difundidos, centrados em conflitos hierárquicos entre personagens privilegiadas e marginalizadas (deusa *versus* mortal, rainha *versus* plebeia, rica *versus* pobre). O quadro a seguir apresenta uma breve descrição das histórias produzidas.

Quadro 3: Histórias criadas pelos/as estudantes

Grupo	Título	Enredo
1	A flautista australiana	Isla, uma menina aborígene apaixonada por tocar flauta, está praticando na Ópera de Sydney quando Ella a desafia para uma competição musical. Uma multidão se reúne para assistir à disputa, e a performance de Isla encanta o público. Um renomado maestro a convida para se apresentar em um espetáculo futuro, e ela se torna a musicista mais famosa da Austrália.
2	A pintora canadense	Hannah descobre pinturas rupestres antigas em uma caverna no Canadá, o que desperta sua paixão pela arte. Ela se torna uma artista consagrada, cuja fama enfurece Amelia, a deusa das artes. Disfarçada de criança, Amelia a desafia a pintar um ponto turístico canadense. Hannah vence, e a deusa, enraivecida, transforma-a em uma pintura, mas posteriormente a restaura à forma humana depois que a obra alcança fama.
3	A dançarina indiana	Anika, a maior dançarina da Índia, afirma que seu talento vem de sua mãe, e não da deusa Dya. Ofendida, Dya a desafia para uma competição, mas Anika sai vitoriosa. Enfurecida, a deusa transforma Anika em um tigre. Anika assusta Dya, recupera sua forma humana, e a deusa promete nunca mais punir mortais talentosos/as.
4	A cantora jamaicana	Amelia, uma famosa cantora de reggae da Jamaica, é frequentemente comparada a seu primo Dankan. Após uma discussão acalorada, ele e ela concordam em participar de uma competição de canto transmitida pela televisão. O público escolhe Amelia como vencedora, levando Dankan a pedir desculpas. Ela e ele se reconciliam e decidem formar uma banda.
5	A cozinheira nigeriana	Adoalisa, uma rainha nigeriana, visita uma feira de produtores/as locais e conhece Ebunaluwa, que se gaba de preparar a melhor sopa da Nigéria. Ofendida, a rainha a desafia para uma competição culinária. Após provar os dois pratos, um renomado jurado declara Adoalisa uma das maiores cozinheiras da África.

6	A chefe de cozinha sul-africana	Zuri, uma menina de um bairro pobre da Cidade do Cabo, participa de uma competição culinária contra Kaya, uma rival rica que sabota seu prato. Zuri improvisa uma nova receita e vence o concurso. Mais tarde, torna-se proprietária de uma famosa rede de restaurantes, e Kaya acaba trabalhando para ela.
7	A cozinheira ugandense	Lydia, uma talentosa cozinheira ugandense, rejeita a ideia de que seu talento venha da deusa Aisha. Irritada, Aisha a transforma em um leopardo. Depois de ser perseguida, a deusa devolve Lydia à forma humana, e as duas pedem desculpas, reconhecendo que suas atitudes anteriores foram equivocadas.
8	O jogo de basquete	Bella, uma menina de São Francisco, participa de uma competição de basquete e acaba enfrentando Luanna, uma rival de infância que costumava praticar bullying contra ela. Determinada a provar seu valor, Bella joga com habilidade e dedicação, supera Luanna e vence a partida.

Fonte: Elaborado pelos autores e pela autora (2026).

Ao examinarmos atentamente as adaptações, torna-se evidente o notável desempenho linguístico dos/as estudantes, aliado a uma integração cuidadosamente elaborada entre elementos visuais e verbais. Cada quadro demonstra uma apropriação adequada da língua inglesa e a capacidade de utilizar o contexto visual para enriquecer a narrativa, apesar de ocasionais desvios relacionados à pontuação, à escolha vocabular, à ortografia e à estrutura das sentenças. Os grupos selecionaram imagens que complementam e ampliam os significados do texto, enquanto gestos, expressões faciais e cenários acrescentam profundidade emocional e transmitam nuances de tom e conotação.

As produções revelam uma compreensão consistente das convenções básicas dos quadrinhos, incluindo quadros, legendas, sequenciação narrativa e as diferentes formas e funções dos balões de fala e de pensamento. Os balões arredondados foram utilizados de maneira consistente para representar diálogos cotidianos; os balões com contorno pontiagudo, para expressar emoções como raiva, agitação, hostilidade ou frustração; e os balões em formato de nuvem, para representar o monólogo interior das personagens. A principal dificuldade observada diz respeito ao posicionamento dos balões: alguns grupos nem sempre preservaram a ordem convencional de leitura dos quadrinhos (da esquerda para a direita e de cima para baixo), comprometendo o fluxo narrativo e sugerindo uma

familiaridade limitada com os códigos visuais e narrativos próprios desse gênero. De modo geral, entretanto, as adaptações evidenciam a ampliação do letramento semiótico dos/as estudantes.

A pesquisa desempenhou um papel fundamental para assegurar a pertinência das adaptações interculturais e evitar representações equivocadas de identidades raciais, étnicas e socioculturais. Esse processo investigativo ampliou a compreensão dos/as aluno/as acerca dos contextos específicos dos países estudados, favorecendo o desenvolvimento de sua sensibilidade e consciência culturais. Os resultados desse trabalho de pesquisa são perceptíveis nos cenários, nas paletas de cores, nos nomes das personagens, nas vestimentas e nos desdobramentos narrativos escolhidos pelos grupos. Também se manifestam nos símbolos nacionais representados, conforme será discutido adiante. Em alguns casos, contudo, observam-se momentos de interpretação equivocada e pequenos deslizes quanto à precisão das informações.

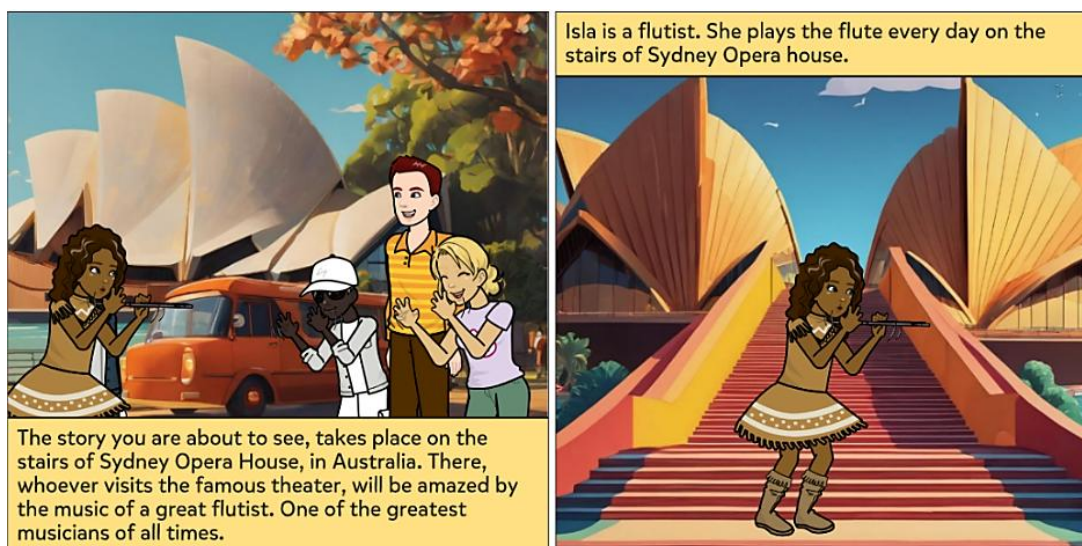
Quando analisados em conjunto, os quadrinhos podem ser agrupados em duas categorias gerais: *expressões culturais performáticas* e *práticas culturais cotidianas*. A primeira categoria abrange formas de expressão artística, como música, dança e pintura, presentes nas adaptações ambientadas na Austrália, no Canadá, na Índia e na Jamaica. A segunda categoria reúne atividades por meio das quais as pessoas manifestam interesses pessoais e aspectos de suas tradições locais, especialmente a culinária e o esporte. Esses elementos aparecem nos quadrinhos situados na Nigéria, na África do Sul, em Uganda e nos Estados Unidos. A seguir, apresentamos uma análise detalhada dessas duas categorias, discutindo de que maneira cada uma delas contribui para as releituras que os/as estudantes realizaram da narrativa-fonte.

Iniciando pela categoria das *expressões culturais performáticas*, na adaptação que se passa na Austrália, a competição é transposta para um concurso musical centrado na execução de flauta (Fig. 1). Inicialmente, os/as estudantes haviam planejado que a personagem tocasse um *didgeridoo*, instrumento fortemente associado às tradições musicais dos povos aborígenes australianos. Entretanto, a plataforma digital utilizada para a criação dos quadrinhos não disponibilizava recursos visuais para esse instrumento, e as tentativas de gerar ou inserir imagens externas resultaram em representações que destoavam do estilo gráfico da plataforma. Como consequência, o grupo optou pela flauta como a alternativa mais próxima disponível dentro das limitações da ferramenta. Embora a flauta não seja um instrumento tradicional da maioria das práticas musicais aborígenes, sua

semelhança visual com outros instrumentos de sopro, como o *didgeridoo* e o *didgeribone*, fez dela a adaptação mais viável. Na tentativa de dar ênfase à cultura e ao patrimônio musical dos povos aborígenes, os/as estudantes traduziram estrategicamente esses símbolos para referências ocidentais mais familiares.

Por outro lado, a caracterização da protagonista merece destaque: o grupo retrata uma jovem de pele escura vestindo trajes tradicionais aborígenes, desafiando representações hegemônicas da identidade australiana centradas na população branca. Essa escolha revela um compromisso crítico com a valorização das culturas indígenas do país, possibilitado pela pesquisa prévia realizada pelo grupo sobre a história da colonização da região. Além disso, ao colocar no centro da narrativa a trajetória de Isla até tornar-se “a musicista mais famosa da Austrália de todos os tempos” (História em quadrinhos de Alice, David, Lisie e Victoria, 2023), a adaptação constrói uma narrativa contra-hegemônica que reposiciona um grupo historicamente marginalizado como protagonista de uma conquista cultural.

Figura 1: A flautista australiana



Fonte: História em quadrinhos de Alice, David, Lisie e Victoria (2023).

No Canadá, Hannah enfrenta Amelia, a deusa das artes, em um desafio para representar importantes pontos turísticos canadenses por meio da pintura (Fig. 2). Esse enfoque em marcos

turísticos amplamente conhecidos enfatiza a importância da identidade nacional e do orgulho cultural na constituição da expressão artística. As obras produzidas pelas personagens retratam tanto paisagens naturais (as Cataratas do Niágara) quanto um cenário urbano residencial (uma rua da cidade de Digby), refletindo a diversidade das paisagens canadenses. Entretanto, observamos uma pequena imprecisão quando os/as estudantes descrevem Digby como uma “cidade pobre”. Embora se trate de uma pequena cidade de caráter rural, ela não é classificada como uma área empobrecida, o que sugere que o grupo pode ter associado a ruralidade à pobreza. Essa interpretação evidencia como concepções prévias podem influenciar a forma como os/as alunos/as compreendem determinados contextos culturais. Assim, embora a pesquisa sobre destinos turísticos canadenses tenha contribuído para que a adaptação incorporasse aspectos característicos da cultura do país, alguns detalhes — especialmente aqueles relacionados à cidade escolhida — poderiam ter sido reproduzidos com maior precisão.

Figura 2: A pintora canadense



Fonte: História em quadrinhos de Caio, Daniel, Emily e Karen (2023).

Na Índia, o processo de adaptação intercultural não apenas respeita, mas também celebra as tradições artísticas específicas da região, demonstrando a nuançada consciência intercultural dos/as estudantes. Na história, a competição de dança ocorre tendo como pano de fundo uma construção inspirada no Taj Mahal, integrando formas tradicionais de dança clássica indiana e elementos da mitologia local (Fig. 3). Essa história em quadrinhos apresenta uma marcante inversão hierárquica: a

personagem mais poderosa — uma deusa — é moralmente derrotada ao confrontar sentimentos de insegurança e inveja, transformando uma figura tradicionalmente dominante em alguém que precisa reconhecer e enfrentar as próprias vulnerabilidades.

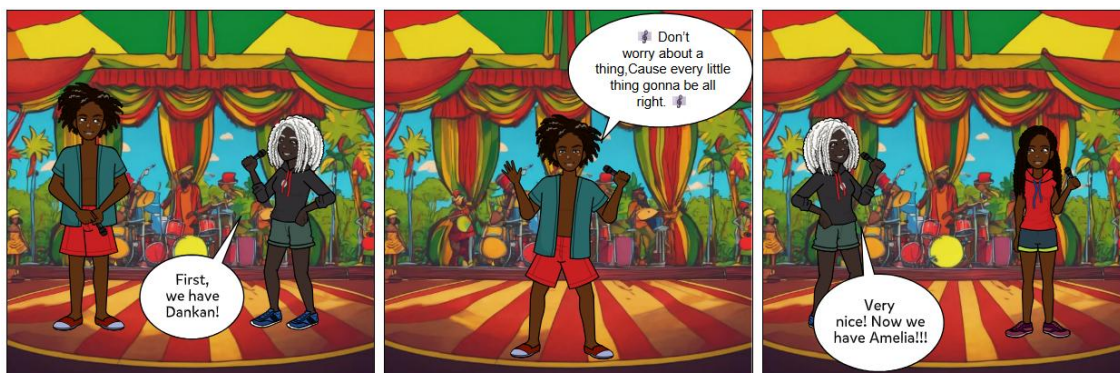
Figura 3: A dançarina indiana



Fonte: História em quadrinhos de Arthur, Augusto, Julia e Patricia (2023).

Os elementos artísticos também estão presentes no caso da Jamaica. Em *A cantora jamaicana* (Fig. 4), o grupo criou um duelo musical com foco no reggae, gênero profundamente enraizado nos valores e nas tradições da região. A história em quadrinhos faz referência às canções *Three little birds*, de Bob Marley and the Wailers, e *Don't worry, be happy*, de Bobby McFerrin. Embora esta última possa ter sido escolhida em razão de sua ampla popularidade, os/as estudantes poderiam ter aprofundado a pesquisa para identificar outro/a artista jamaicano/a que melhor se adequasse à narrativa. Nesse caso, inferimos que uma investigação insuficiente pode tê-los/as levado a supor, de maneira equivocada, que todas as músicas de reggae são originárias da Jamaica, reproduzindo, assim, uma visão estereotipada da identidade cultural desse país. Ao mesmo tempo, o desfecho da narrativa reforça valores frequentemente associados ao reggae, transmitindo uma mensagem de reconciliação e colaboração.

Figura 4: A cantora jamaicana



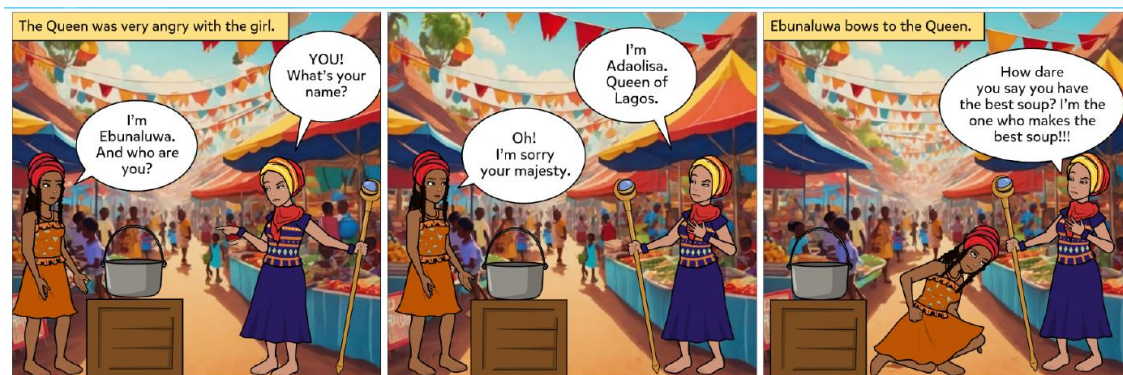
Fonte: História em quadrinhos de Eduarda, George, Harry e Helena (2023).

Voltando-nos agora para a categoria das *práticas culturais cotidianas*, é interessante observar que os três grupos responsáveis pelas nações africanas optaram por centrar suas histórias na culinária. Essa convergência pode indicar uma pesquisa limitada sobre as características específicas de cada país, resultando em uma compreensão reducionista de seus símbolos culturais. Ela também reflete uma visão generalizadamente difundida e homogeneizadora da África, moldada por narrativas coloniais que apagam as distinções nacionais e obscurecem a riqueza cultural de cada local. Tais tendências são reforçadas pelo persistente apagamento das histórias e culturas africanas dos currículos escolares, processo que Carvalho, Silva e Almeida (2023) denominam *africanicídio*. Esses resultados ilustram um desafio mais amplo do trabalho intercultural organizado em torno de contextos nacionais: ainda que atividades dessa natureza possam expandir o contato dos/as estudantes com diferentes histórias e tradições, elas também podem reforçar representações culturais simplificadas quando não são mediadas de forma crítica.

Na Nigéria, a competição gira em torno da rivalidade entre a Rainha de Lagos e uma plebeia pela preparação da melhor sopa (Fig. 5). O enredo está em consonância com as pesquisas realizadas pelos/as estudantes sobre a história do país, uma vez que a região foi historicamente organizada em reinos independentes. A escolha da sopa — um prato tradicional e culturalmente significativo na Nigéria — como objeto da disputa também demonstra um certo grau de consciência intercultural. Diferentemente da maioria das adaptações, essa versão não apresenta punição para a personagem socialmente menos privilegiada. Embora a rainha não aceite a derrota de forma serena e reaja com

indignação, ela não busca vingança. Intencionalmente ou não, essa escolha narrativa dialoga com a cosmologia iorubá, em especial com o princípio do Ìwà Pèlẹ́, que “se refere a um caráter definido pela humildade, pela bondade, pela paciência e pela integridade”¹² (Àjàgùnnà, 2025, para. 2).

Figura 5: A cozinheira nigeriana



Fonte: História em quadrinhos de Isabela, John, Saymon e Valentina (2023).

Em Uganda, a narrativa também se centra na culinária, com a deusa Aisha transformando Lydia em um leopardo (Fig. 6). Essa adaptação enfatiza as práticas culinárias ugandenses e a relação entre habilidade e influência divina, ilustrando como aspectos culturais podem enriquecer a narrativa. No entanto, as estudantes poderiam ter aprofundado sua pesquisa para incorporar um prato tradicional de Uganda, em vez de mencionar de forma genérica “frango” e “carne”, alimentos comuns em diversas regiões do mundo. A especificidade de um prato típico teria contribuído para ampliar sua consciência intercultural. Em contrapartida, a escolha de transformar Lydia em um leopardo evidencia uma apropriação mais consistente de elementos da fauna local, sugerindo que a pesquisa realizada sobre a biodiversidade da região foi mais aprofundada do que aquela dedicada a sua culinária. Além disso, na sequência final da história em quadrinhos, tanto Aisha quanto Lydia assumem a responsabilidade por suas atitudes e pedem desculpas por seus comportamentos inadequados — um desfecho que, intencionalmente ou não, está em consonância com princípios ugandenses de perdão e reconciliação (Hansen, 2009).

¹² Nossa tradução para: “refers to a character defined by humility, kindness, patience, and integrity”.

Figura 6: A cozinheira ugandense



Fonte: História em quadrinho de Ana, Caroline, Mary e Louise (2023).

Na África do Sul, a culinária move o enredo por meio de uma competição de sopas entre Zuri e Kaya (Fig. 7). Essa história em quadrinhos contém diversas inconsistências narrativas. Por exemplo, após ter seu prato sabotado por Kaya, Zuri consegue preparar uma refeição completamente nova em apenas dois minutos, o que compromete a verossimilhança da narrativa. No desfecho, Zuri torna-se proprietária de uma rede de restaurantes de sucesso, enquanto Kaya passa a ser retratada como sua funcionária. Embora essa inversão de destinos seja um recurso recorrente em narrativas populares, a história não explica como uma personagem inicialmente rica se torna subitamente pobre. Além disso, apesar de a premissa ser uma competição de sopas, as imagens mostram que nenhuma das competidoras efetivamente apresenta essa iguaria. Zuri, inclusive, opta por preparar espaguete, prato que não faz parte da culinária tradicional sul-africana. De modo geral, a produção desse grupo sugere que seria necessário mais tempo tanto para desenvolver uma narrativa mais coerente quanto para realizar uma pesquisa mais aprofundada sobre aspectos culturais da África do Sul, o que poderia ter fortalecido a sensibilidade intercultural de seus componentes.

Figura 7: A chefe de cozinha sul-africana



Fonte: História em quadrinhos de Agatha, Clara, Pablo e Peter (2023).

Por fim, nos Estados Unidos, a narrativa é reimaginada em uma partida decisiva de basquete (Fig. 8), refletindo os profundos vínculos culturais do país com esse esporte e seu *ethos* de competitividade. A adaptação envolve uma transmissão em rede nacional e uma rivalidade pessoal, enfatizando temas como integridade e conquista esportivas, frequentemente associados à cultura estadunidense. É digno de nota que o grupo tenha optado por retratar duas meninas competindo em um esporte historicamente dominado por homens, introduzindo uma subversão significativa de normas de gênero amplamente difundidas. Contudo, chama a atenção o fato de terem escolhido os nomes Bella e Luanna, que não são nomes clássicos estadunidenses. Em contrapartida, os dois primeiros quadros da história em quadrinhos apresentam um táxi amarelo, sugerindo que os/as estudantes incorporaram à narrativa elementos de seu repertório de conhecimentos culturais sobre os Estados Unidos.

Figura 8: O jogo de basquete



Fonte: História em quadrinhos de James, Marina, Victoria e William (2023).

Durante o processo de criação, os/as estudantes participaram de intensas discussões à medida que incorporavam elementos culturais a suas adaptações do mito de Aracne. A necessidade de representar as tradições e os valores de cada país conduziu-os/as a revisitar suas anotações de pesquisa, comparar suas ideias com as informações disponíveis e negociar a melhor forma de integrar aspectos culturais específicos sem descaracterizar a narrativa-fonte. Alguns grupos, no entanto, encontraram dificuldades para compreender determinadas práticas culturais e significados simbólicos, o que os levou a buscar elucidações adicionais junto ao professor, a fim de garantir representações mais precisas. Esses desafios evidenciam a complexidade da construção de narrativas interculturais e ressaltam a importância da pesquisa, do diálogo e da mediação docente para apoiar a produção de quadrinhos culturalmente fundamentada.

Outro desafio concerne à ausência de infraestrutura adequada para a produção de quadrinhos digitais, corroborando as limitações tecnológicas apontadas por Habeahan (2025). Como a sala de aula não dispunha de computadores e o laboratório de informática da escola estava indisponível, os professores utilizaram seus próprios notebooks para viabilizar a realização da tarefa. Como havia quatro grupos, mas apenas dois computadores disponíveis, a atividade foi organizada em um sistema de rodízio: enquanto dois grupos produziam digitalmente seus quadrinhos, os demais realizavam

atividades interculturais complementares relacionadas aos países pesquisados, incluindo a elaboração de cartazes sobre culinária local, práticas culturais e variedades da língua inglesa, além da produção de cartões-postais imaginando visitas às principais cidades desses países. Esses cartões-postais foram posteriormente impressos e expostos juntamente com selos personalizados criados especialmente para a mostra cultural. O sistema de rodízio manteve os/as estudantes engajados/as, ao mesmo tempo em que funcionou como uma estratégia de verificação da aprendizagem e colaborou para a composição da exposição. Ainda assim, o compartilhamento dos computadores ocasionalmente tornou o processo de produção mais lento e exigiu um gerenciamento cuidadoso do tempo. Essa experiência ilustra as limitações de infraestrutura que continuam a desafiar a inovação pedagógica, mesmo em escolas privadas, comumente consideradas instituições com maior disponibilidade de recursos materiais.

Considerado em seu conjunto, o projeto de criação de quadrinhos possibilitou que os/as alunos/as ampliassem seus conhecimentos em língua inglesa, especialmente no que se refere às habilidades de produção escrita e de produção oral. Além disso, em consonância com a pedagogia dos quadrinhos, o projeto permitiu que mobilizassem e ampliassem seus repertórios semióticos, ultrapassando a comunicação exclusivamente verbal para incorporar elementos do letramento visual e da construção multimodal de narrativas. No que diz respeito à interculturalidade, observamos que os/as estudantes, concomitantemente, desafiaram e reproduziram determinadas concepções sobre os países pesquisados. De modo geral, os resultados indicam que o projeto contribuiu para ampliar sua sensibilidade e sua consciência intercultural.

Considerações finais

Neste artigo, discutimos um projeto de criação de quadrinhos desenvolvido com estudantes do 5º ano do ensino fundamental em uma sala de aula de inglês fundamentada em uma perspectiva intercultural. Nesse contexto, os/as alunos/as foram incentivados/as a explorar a língua inglesa em articulação com os aspectos históricos e culturais de países anteriormente colonizados pela Inglaterra. Essa abordagem é particularmente significativa no contexto brasileiro, uma vez que o próprio Brasil

carrega um legado de mais de três séculos de colonização. Ao examinarem o colonialismo a partir da perspectiva de nações que também vivenciaram processos de dominação europeia, os/as estudantes puderam estabelecer paralelos entre diferentes experiências coloniais.

Por meio de pesquisas sobre as culturas, histórias, culinárias e identidades linguísticas de países de língua inglesa, os/as alunos/as foram desafiados/as a confrontar estereótipos e ampliar sua compreensão acerca da diversidade de realidades culturais. Dessa forma, o projeto não apenas expandiu seus repertórios na língua inglesa, mas também os/as capacitou a atuar como críticos/as culturais, questionando e ressignificando narrativas coloniais por meio de um processo de aprendizagem dinâmico e transformador.

Além disso, este estudo demonstra que os quadrinhos podem ser utilizados como um recurso pedagógico relevante para o ensino de ILA na educação básica. Ao combinarem modos visuais e verbais, os quadrinhos criam um ambiente de aprendizagem multimodal no qual jovens podem explorar a linguagem por meio de diferentes percursos semióticos. Os resultados também evidenciam o papel da autoria criativa no engajamento com a educação linguística. Ao adaptarem uma narrativa literária para quadrinhos digitais, os/as estudantes deixaram de ser apenas leitores/as de textos para se tornarem criadores/as de suas próprias histórias. Esse processo os/as incentivou a experimentar vocabulário, organização narrativa (cenário, enredo, personagens, entre outros aspectos) e construção de diálogos, paralelamente ao trabalho colaborativo em grupos. Nesse sentido, compartilhamos da premissa de que os quadrinhos digitais oferecem “uma oportunidade para que os/as estudantes integrem escrita, tecnologia, criatividade, inovação e autoexpressão às práticas de sala de aula”¹³ (Kaptevskaia; Jaramillo; Zorro, 2025, p. 8804).

Ao mesmo tempo, o projeto revelou desafios relacionados à implementação de atividades de criação de quadrinhos. Alguns/mas alunos/as demonstraram pouca familiaridade com as convenções visuais desse gênero, especialmente no que se refere ao sequenciamento dos quadros e ao posicionamento dos balões de fala. Além disso, restrições de infraestrutura — como a insuficiência de

¹³ Nossa tradução para: “an opportunity for students to bring writing, technology, creativity, innovation, and student self-expression into the classroom”.

computadores — exigiram que o professor elaborasse estratégias compensatórias para a etapa digital da atividade.

Este estudo também apresenta limitações importantes que devem ser reconhecidas. A pesquisa foi realizada em um único contexto educacional, especificamente em uma escola privada com carga horária ampliada de língua inglesa. Por essa razão, seus resultados não podem ser considerados representativos da realidade do ensino fundamental brasileiro como um todo. Somado a isso, nossa análise concentrou-se nas produções finais dos/as estudantes e no processo pedagógico documentado pelos pesquisadores e pela pesquisadora, e não em entrevistas com os/as participantes ou em um acompanhamento longitudinal do desenvolvimento da aprendizagem. Pesquisas futuras poderão aprofundar essa discussão ao incluir contextos de escolas públicas, as perspectivas dos/as próprios/as alunos/as e estudos comparativos entre diferentes faixas etárias ou distintos níveis de acesso a recursos digitais.

Apesar dessas condições, os resultados sugerem que a criação de quadrinhos pode enriquecer o processo de educação linguística quando planejada de maneira criteriosa. A natureza colaborativa da atividade favoreceu discussões, negociações de ideias e tomadas de decisão compartilhadas entre os/as estudantes. Adicionalmente, a integração entre pesquisa, construção narrativa e composição visual ampliou os repertórios semióticos da turma e fortaleceu sua consciência intercultural.

Em conclusão, o uso de quadrinhos na sala de aula de ILA constitui uma estratégia pedagógica promissora para conjugar as dimensões linguística, cultural e multimodal da aprendizagem, consolidando-se como um recurso didático profícuo. Quando implementada por meio de atividades de sala de aula cuidadosamente estruturadas, a criação de quadrinhos pode favorecer o engajamento dos/as estudantes com a língua e, simultaneamente, promover reflexões sobre a diversidade cultural e as perspectivas interculturais.

CRedit
Reconhecimentos:
Financiamento: Não é aplicável.
Conflitos de interesse: Os autores certificam que não têm interesse comercial ou associativo que represente um conflito de interesses em relação ao manuscrito.
Aprovação ética: A pesquisa foi submetida e aprovada no Comitê de Ética da Universidade Federal de Goiás. Processo n. 67697923.1.0000.5083, Parecer n.: 6.056.458.
Contribuições dos autores:
BUENO FILHO, Gelson. Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Investigação, Recursos, Visualização, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição. ARAGONEZ, Iury. Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Metodologia, Supervisão, Validação, Visualização, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição. LAGO, Neuda. Conceitualização, Curadoria de dados, Análise formal, Aquisição de financiamento, Metodologia, Administração do projeto, Supervisão, Validação, Visualização, Escrita - rascunho original, Escrita - revisão e edição.

Referências

- ÀJÀGÙNNÀ, Baba T. Ìwà Pèlẹ́: cultivating good character in Yorubá traditions. *Daily Ifá*, 5 fev. 2025. Disponível em: <https://daily-ifa.blog/iwa-pele-cultivating-good-character-in-yoruba-traditions/>. Acesso em: 4 mar. 2026.
- BOBKINA, Jelena; DOMINGUEZ, Elena. The use of literature and literary texts in the EFL classroom; between consensus and controversy. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, v. 3, n. 2, p. 248-260, 2014.
- CARVALHO, Samuel R.; SILVA, Iury A.; OLIVEIRA, Alexandra. Africanicídio? Uma problematização do ensino de variedades dos franceses africanos nos cursos de FLE em Goiânia. *Revista Letras Raras*, v. 12, n. 1, p. 25-47, 2023.
- CHEN, Gwo-Dong; FAN, Cheng-Yu; CHANG, Chih-Kai; CHANG, Yun-Hsuan; CHEN, Yen-Hua. Promoting autonomy and ownership in students studying English using digital comic performance-based learning. *Educational Technology Research and Development*, v. 66, n. 4, p. 955-978, 2018.
- EDCOMIX. *Digital comics creation guide*. [S.l.]: EdComix, [2026a]. Disponível em: <https://edcomix.eu/resources/>. Acesso em: 5 mar. 2026.
- EDCOMIX. *Pedagogical guide: using comics for inclusive English education*. [S.l.]: EdComix, [2026b]. Disponível em: <https://edcomix.eu/resources/>. Acesso em: 5 mar. 2026.

FISH, Hannah. *Arachne*: Stanford Young Readers – level 4. São Paulo: FTD, 2016.

GUTIÉRREZ-HUANCAYO, Vladimir R. Effects of comics in English classroom: an experience with creativity, innovation, and effective learning. *Theory and Practice in Language Studies*, v. 15, n. 7, p. 2393-2402, 2025.

HABEAHAN, Elizabet. Using English comics to teach reading in EFL classrooms. *ELTR Journal*, v. 9, n. 1, p. 55-71, 2025.

HANSEN, Stig M. Reconciliation as a paradigm in Uganda's post-conflict reconstruction. *CAS Africa Papers*, p. 1-33, 2009.

HASHIM, Amir A. Innovative approaches in English Language Teaching: a comparative analysis of traditional and modern methods. *South Asian Research Journal of Arts, Language and Literature*, v. 7, n. 1, p. 1-7, 2025.

HOSSEN, Monir; AL-MUSAYEB, Abdullah. Teaching language through literature to tertiary level students: a study on English language teaching in Cumilla region of Bangladesh. *Journal of Education and Practice*, v. 13, n. 2, p. 10-19, 2022.

KAPTEVSKAIA, Tatiana; JARAMILLO, Felipe; ZORRO, Maria J. F. Using digital comic-based storytelling to enhance creative writing in EFL classrooms. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, v. 9, n. 2, p. 8797-8835, 2025.

KARAP, Zsuzsanna. The possible benefits of using comic books in foreign language education: a classroom study. *Képzés és Gyakorlat*, v. 15, n. 1-2, p. 243-260, 2017.

KIRTLEY, Susan E.; GARCIA, Antero; CARLSON, Peter E. Conclusion: the great responsibility of a comics pedagogy. In: KIRTLEY, Susan E.; GARCIA, Antero; CARLSON, Peter E. (eds.). *With great power comes great pedagogy: teaching, learning, and comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2020a. p. 245-248.

KIRTLEY, Susan E.; GARCIA, Antero; CARLSON, Peter E. Introduction: a once and future pedagogy. In: KIRTLEY, Susan E.; GARCIA, Antero; CARLSON, Peter E. (eds.). *With great power comes great pedagogy: teaching, learning, and comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2020b. p. 3-19.

KRAMSCH, Claire. Between globalization and decolonization. In: MACEDO, Donaldo (ed.). *Decolonizing foreign language education: the misteaching of English and other imperial languages*. New York: Routledge, 2019. p. 50-73

KUSTERS, Annelies; SPOTTI, Massimiliano; SWANWICK, Ruth; TAPIO, Elina. Beyond languages, beyond modalities: transforming the study of semiotic repertoires. *International Journal of Multilingualism*, v. 14, n. 3, p. 219-232, 2017.

LAN, Yu-Ju. Technology enhanced learner ownership and learner autonomy through creation. *Education Tech Research Dev*, v. 66, n. 4, p. 859-862, 2018.

LAZARINIS, Fotis; MAZARAKI, Ageliki; VERYKIOS, Vassilios S.; PANAGIOTAKOPOULOS, Chris. E-comics in teaching: evaluating and using comic strip creator tools for educational purposes. In: 10th INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER SCIENCE & EDUCATION (ICCSE), 10., 2015.

The 10th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE 2015). Cambridge, UK: IEEE, 2015. p. 305-309. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7250261>. Acesso em: 3 mar. 2026.

LIMA, Débora C. *A formação leitora nas entrelinhas e entre quadros das tiras: uma proposta didática para o Ensino Médio, sob um viés multimodal*. 2022. 136 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Unidade Acadêmica Especial de Educação, Universidade Federal de Jataí, Jataí, 2022.

MCDONOUGH, Jo; MCDONOUGH, Steven. *Research methods for English language teachers*. Abingdon: Routledge, 2014.

MODERN LANGUAGE ASSOCIATION OF AMERICA. *Foreign languages and higher education: new structures for a changed world*. New York: MLA, 2007. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED500460.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2026.

OLIVEIRA, Raquel M.; LAGO, Neuda A. Literatura nas aulas de inglês língua estrangeira no contexto educacional brasileiro. *Revista Terceira Margem*, v. 24, n. 44, p. 223-240, 2020.

RODRÍGUEZ-VÁZQUEZ, Francisca-María; AGUADED, Ignacio. Using comics as a strategy for learning intercultural values. *Media Education – Studi, Ricerche, Buone Pratiche*, v. 7, n. 1, p. 19-31, 2016.

SUSENO, Edy; NOVITA, Dian; MEGAWATI, Fika. Utilizing communicative grammar and comic strip techniques to assist primary students in developing their speaking skills. *Asshika: Journal of English Language Teaching and Learning*, v. 3, n. 1, p. 1-13, 2025.