

Tendências Conceituais e Metodológicas Adotadas no Ensino-Aprendizagem de Língua Inglesa através de Histórias em Quadrinhos

Conceptual and Methodological Trends Adopted in English Language Teaching-Learning through Comics

Tendencias conceptuales y metodológicas adoptadas en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés a través de la historieta

ISRAEL DOMINGOS DOS SANTOS JÚNIOR¹, CÉLIA MARIA DE ARAÚJO²

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Norte

² Universidade Federal do Rio Grande do Norte

RESUMO: *As Histórias em Quadrinhos (HQs) estão presentes em muitas práticas educacionais de leitura e produção escrita, além de outras áreas do conhecimento, embora perceba-se uma carência de estudos. O presente artigo investiga as tendências conceituais e metodológicas adotadas no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, através das HQs. Para alcançar o objetivo, a Revisão Sistemática de Literatura (RSL) foi iniciada através da plataforma Start, seguindo um protocolo de revisão, a partir de itens de inclusão e exclusão. A seleção inicial dos artigos se deu com base nos termos de busca relacionados, oriundos de nove bibliotecas digitais e publicados entre 2011 e 2020. Os resultados dos trabalhos revelam a necessidade de esforços práticos para atender a novas demandas de competências e habilidades comunicativas; as ferramentas tecnológicas têm exercido um papel fundamental nos dias atuais; vários trabalhos associaram as narrativas digitais ao Mobile Learning (Aprendizado Móvel); a preocupação com o desenvolvimento de competência comunicativa também pode ser percebida na integração da leitura e da escrita no ensino de Inglês como segunda língua; as HQs oferecem uma leitura leve e que agrada ao leitor, dentre outras considerações.*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. LÍNGUA INGLESA COMO SEGUNDA LÍNGUA. SEQUÊNCIA DIDÁTICA.

ABSTRACT: *Comics (Comic Books) are present in many educational practices of reading and writing, in addition to other areas of knowledge, although there is a lack of studies. This article investigates the conceptual and methodological trends adopted in English language teaching and learning through comic books. To achieve the objective, the Systematic Literature Review (RSL) was initiated through the Start platform, following a review protocol, based on inclusion and exclusion items. The initial selection of articles was based on related search terms, coming from nine digital libraries and published between 2011 and 2020. The results of the work reveal the need for practical efforts to meet new demands for communicative skills and abilities; technological tools have played a fundamental role today; several works associated digital narratives to Mobile Learning; the concern with the development of communicative competence can also be seen in the integration of reading and writing in teaching English as a second language; the comics offer a light reading that pleases the reader, among other considerations.*

COMICS. ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE. TEACHING SEQUENCE.

Os autores cedem à Revista Internacional Educon os direitos de primeira publicação do presente artigo. Aplicam-se os termos de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0), que permite o uso irrestrito, a distribuição e a reprodução em qualquer meio desde que a publicação original seja corretamente citada.

RESUMEN: Los cómics (Comics) están presentes en muchas prácticas educativas de lectura y escritura, además de otras áreas del saber, aunque faltan estudios. Este artículo investiga las tendencias conceptuales y metodológicas adoptadas en la enseñanza y aprendizaje del inglés a través de historietas. Para lograr el objetivo, se inició la Revisión Sistemática de Literatura (RSL) a través de la plataforma Start, siguiendo un protocolo de revisión, basado en ítems de inclusión y exclusión. La selección inicial de artículos se basó en los términos de búsqueda relacionados, provenientes de nueve bibliotecas digitales y publicados entre 2011 y 2020. Los resultados del trabajo revelan la necesidad de esfuerzos prácticos para satisfacer las nuevas demandas de competencias y habilidades comunicativas; las herramientas tecnológicas han jugado un papel fundamental en la actualidad; varios trabajos han vinculado las narrativas digitales con el aprendizaje móvil; la preocupación por el desarrollo de la competencia comunicativa también se manifiesta en la integración de la lectura y la escritura en la enseñanza del inglés como segunda lengua; los cómics ofrecen una lectura ligera que agrada al lector, entre otras consideraciones.

CÓMICS. IDIOMA INGLÉS COMO SEGUNDO IDIOMA. SIGUIENDO LA ENSEÑANZA.

Introdução

O ensino de Língua Inglesa está presente na maioria dos sistemas de ensino do mundo. No entanto, testes importantes como o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (PISA, em Inglês) não contemplam as habilidades do idioma, o que dificulta uma padronização quanto ao que se faz na educação básica; cada país tem adotado suas práticas, a partir de suas próprias realidades. O Education First (EF - uma empresa que trabalha com intercâmbio), em 2019, em sua nona versão do Índice de Proficiência em Língua Inglesa classificou cem países; dentre eles, o Brasil na 59ª colocação, com proficiência considerada baixa. Esses dados, tomados como referência, corroboram com a necessidade de mudanças consideráveis no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, de maneira que as práticas pedagógicas possam torná-lo cada vez mais significativo e efetivo.

No âmbito das escolas públicas, numa região de periferia, é possível deparar-se com muitos desafios a serem superados no cotidiano escolar. Para alguns alunos, a Língua Inglesa ainda é um “corpo estranho” na sua realidade. Muitos deles chegam aos anos finais do Ensino Fundamental com pouca experiência anterior com a Língua Inglesa. Por esta razão, esta pesquisa une as histórias em quadrinhos (HQs), que já fazem parte da vivência dos alunos, partindo do conhecido para uma nova experiência, propondo a produção de HQs digitais, oportunizando também o desenvolvimento do letramento digital. Para trabalhar com o ensino-aprendizagem de produção de texto em contexto virtual, torna-se imprescindível que as ações pedagógicas estejam pautadas numa dinâmica que favoreça o protagonismo discente.

Existe ainda uma carência de estudos quanto ao ensino de Língua Inglesa associado à produção de Histórias em Quadrinhos. Apesar disso, a revisão foi desenvolvida com o fim de responder à seguinte questão: Quais as tendências conceituais e metodológicas adotadas no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, através das HQs?

O objetivo desta revisão é reconhecer e refletir sobre as tendências conceituais e metodológicas que estão sendo utilizadas no contexto de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, através da produção de HQs.

1 Procedimentos Metodológicos

Para alcançar o objetivo, a Revisão Sistemática de Literatura (RSL) foi iniciada pela plataforma Start, visando identificar os estudos primários relacionados. Para isso, foi elaborado um protocolo de revisão, considerando itens de inclusão (estudos primários, revisados por pares, trazendo o ensino-aprendizado de Língua Inglesa associado às HQs, publicações entre 2010 e 2020 e escritos em Inglês) e itens de exclusão (estudos secundários ou terciários, não estarem relacionados ao ensino de Língua Inglesa através de HQs, não escritos em Inglês, publicações até 2009, não ter acesso aos artigos completos e trabalhos duplicados).

A seleção inicial dos artigos se deu com base nos seguintes termos de busca: Ensino e aprendizagem (Teaching and Learning), Inglês como Segunda Língua (English as Second Language - ESL), Histórias em Quadrinhos (Comics), Aprendizagem Móvel (Mobile Learning) e nos títulos, palavras-chaves e abstracts provenientes dos critérios de inclusão e exclusão. Foram recuperados 574 artigos, oriundos de nove bibliotecas digitais (ACM Digital Library, Capes Periódicos, Google Scholar, Oxford Press Journals, Proquest, Scielo, Scopus (Elsevier), Springer e Web of Science), publicados entre 2011 e 2020. Depois de aplicar os critérios de inclusão e exclusão, 40 artigos foram incluídos.

Foi tomada a decisão de ler todos os 40 trabalhos. Durante esta análise dos documentos, outra triagem, com base nos mesmos critérios pré-definidos, foi realizada e excluídos mais 16 artigos (sete por não darem acesso ao artigo completo, seis por não estarem relacionados ao ensino de Língua Inglesa associado às narrativas digitais e três por serem duplicados). Finalmente, 24 artigos foram analisados, conforme listados na Tabela 1. Os dados coletados foram agrupados em categorias, considerando sua recorrência e importância.

	AUTORES (ORIGEM/ ANO)	TÍTULO TRABALHO	PÚBLICO ALVO	INTERVENÇÃO	Associação de Metodologias		
					HQs/ Narrativas Digitais	Língua Inglesa	TDIC
1	Anna Wingbo Tso (USA/2016)	Teaching Shakespeare to Young ESL Learners in Hong Kong	Estudantes da Educação Básica	Atividades pedagógicas multimidiáticas com foco na interação e ampliação da imaginação: teatro de leitores, telas de cinema, tarefas de escrita Criativa, leitura de HQs e desenho.	X	X	X
2	Kay Hammond; Katherine Danaher (Ucrânia/2011)	The Value of Targeted Comic Book Readers	Estudantes Universitários	Leitura extensiva com alunos do ensino fundamental e intermediário superior, com foco na gramática e vocabulário.	X	X	

3	Yousef Ahmad Aljaraideh (USA/2019)	The Impact of Digital Storytelling on Academic Achievement of Sixth Grade Students in English Language and Their Motivation Towards it in Jordan	Estudantes da Educação Básica	Uso do modelo ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation) para produção de narrativas digitais.	X	X	X
4	Chang Yuan; Lili Wang; Jessica Eagle (Japan/2019)	Empowering English Language Learners through Digital Literacies: Research, Complexities, and Implications	Estudantes da Educação Básica	Letramento digital através das seguintes etapas: localizar e consumir conteúdo digital; criar conteúdo digital; comunicar conteúdo digital.	X	X	X
5	Sihong Zhang (China/2016)	Mobile English Learning: An Empirical Study on an APP, English Fun Dubbing	Estudantes Universitários	Uso do aplicativo English Fun Dubbing App na prática da oralidade, como atividade de output.		X	X
6	O. L. Pysarchyk; N. V. Yamshynska (China/2015)	The Importance of Integrating Reading and Writing for the EFL Teaching	Professores	Estratégias de ensino para integração de habilidades de leitura e escrita.		X	
7	Yan Chen; Chris Liska Carger; Thomas J. Smith (Jordan/2017)	Mobile-assisted Narrative Writing Practice for Young English Language Learners from a Funds of Knowledge Approach	Estudantes da Educação Básica	Escrita narrativa através do uso do MALL, associado ao FoK.	X	X	X
8	Mohd Azmi Zakaria; Azlina Abdul Aziz (Malásia/2019)	The Impact of Digital Storytelling on ESL Narrative Writing Skill	Estudantes da Educação Básica	Produção de narrativas digitais com grupo controle e experimental.	X	X	X
9	Nadezhda Chubko et al.	Engaging adolescent Kyrgyzstani	Estudantes da Educação	A produção de vídeo sobre Astronomia, em		X	X

	(Austrália/2019)	EFL students in digital storytelling projects about astronomy	Básica	Língua Inglesa.			
10	Maria Alcantud Diaz (Syria/2016)	Digital Storytelling with Pre-service Teachers. Raising Awareness for Refugees through ICTs in ESL Primary Classes	Professores	Uso do modelo ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation e Evaluation) para produção de narrativas digitais.	X	X	X
11	Aiza Johari et al. (Malásia/2013)	Students' Reading Practices and Environments	Estudantes da Educação Básica	Aplicação de questionário para identificar as razões dos alunos para ler, ambientes de leitura em casa (origens e hábitos de leitura; motivação).	X	X	
12	Gürol YOKUŞ, Aytaç KARAKAŞ (Turquia/2017)	An Analysis of Digital Native Preferences for Design of Educational Mobile Applications: Mixed Design Research	Professores	Uso de tecnologias móveis como uma ferramenta de impacto educacional significativo, de acordo com as preferências dos estudantes com relação ao design de aplicativo de aprendizagem móvel.	X		X
13	Charanjit K. S. Singh et al. (Malásia/2020)	ESL Teachers' Scaffolding Strategies to Teach Writing	Professores	O uso da estratégia de Scaffolding (Andaime) pelos professores para ensinar as habilidades de escrita.		X	
14	Shahida Pishol; Sarjit Kaur (Malásia/2015)	Teacher and Students' Perceptions of Reading a Graphic Novel Using the Multiliteracies Approach in an ESL Classroom	Professores e Estudantes da Educação Básica	Redação de diário sobre suas percepções de leitura de HQs (do tipo Graphic Novel) usando a abordagem de multiletramentos nas salas de leitura.	X	X	X

15	Arlina Ahmad Zaki; Melor Md Yunus (Malásia/2015)	Potential of Mobile Learning in Teaching of ESL Academic Writing	Estudantes Universitários	O Aprendizado Móvel no ensino de escrita acadêmica de Inglês como Segunda Língua, associado ao MALL e ao CALL.	X	X	X
16	Shaofei Lu (Malásia/2017)	Embracing Global Varieties of English in a Writing Safe Space: Exploring the Use of Comic Books in a College Writing Class with Second Language Learners	Estudantes Universitários	Criação de um espaço universitário para comunicação no contexto acadêmico, através do Projeto de Quadrinhos.	X	X	
17	Julian Lawrence; Ching-Chiu Lin; Rita Irwin (Canadá/2017)	Images, Speech Balloons, and Artful Representation : Comics as Visual Narratives of Early Career Teachers	Professores	Transformação de narrativas sequenciais biográficas de professores em HQs.	X	X	
18	Fika Megawati; Mirjam Anugerahwati (Indonésia/2012)	Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesian EFL Students	Estudantes da Educação Básica	As Tirinhas aplicadas nas aulas de produção escrita, utilizando o Passado Simples dos verbos.	X	X	
19	Cynthia Bolton-Gary (USA/2012)	Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning	Professores	A produção de HQs como meio de ilustração de conceitos aprendidos	X		
20	Zeina Hojeij; Zoe Hurley (Dubai/2017)	The Triple Flip: Using Technology for Peer and Self-Editing of Writing	Professores e Estudantes da Educação Básica	O uso dos aplicativos “Explain Everything”, “Notability” e “Edmodo” para facilitar trabalhos em pares e auto edição no processo de escrita.		X	X

21	Heydy Selene Robles Noriega (Colômbia/2016)	Mobile Learning to Improve Writing in ESL Teaching	Estudantes Universitários	O uso do podcast para identificar as habilidades de escrita.		X	X
22	Nursyafiqah Binti Zabidin (Malásia/2015)	The Use of Humorous Texts in Improving ESL Learners' Vocabulary Comprehension and Retention	Estudantes Universitários	Utilização de textos curtos de humor com um grupo experimental enquanto o grupo de controle foi exposto a textos não humorísticos.	X	X	
23	Amelia C. H. Leong; Mohamad J. Z. Abidin; Jamalsafri Saibon (Malásia/2019)	Learners' Perceptions of the Impact of Using Digital Storytelling on Vocabulary Learning	Estudantes da Educação Básica	O uso de narrativas digitais baseadas em tablets, no aprendizado de vocabulário entre jovens estudantes de Inglês como Segunda Língua.	X	X	X
24	Siew Ming Thang et al. (Malásia/2014)	Technology Integration in the Form of Digital Storytelling: Mapping the Concerns of Four Malaysian ESL Instructors	Professores	A utilização de narrativas digitais por instrutores de Inglês como Segunda Língua, produzidas através do software PhotoStory 3.	X	X	X

Tabela 1: Sumário dos Estudos e a Integração entre Língua Inglesa.
 FONTE: Dados do autor.

2 Resultados

Quanto às tendências conceituais que norteiam os trabalhos analisados, percebe-se uma recorrência de trabalhos que contemplam a leitura como elemento fundamental no processo de ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, no caso, a Língua Inglesa. Gilakjani (2012, p. 57) sugere o uso de textos não tradicionais (HQs, animações, filmes, jogos) para impulsionar o aprendizado. “A pedagogia multimídia pode suprir uma experiência multissensorial complexa ao explorar nosso mundo pela apresentação de informação através de texto, gráficos, imagens, áudio e vídeo” (Gilakjani, 2012, p. 57, tradução nossa).

Hammond e Danaher (2011) fizeram um trabalho com leitura extensiva com alunos do ensino fundamental e intermediário superior, com foco na gramática e vocabulário. Afirmam ganhos importantes na proficiência e motivação. Hyland (2003) afirma que a “leitura extensiva tanto provê conhecimento de vocabulário, como oferece conhecimento de padrões organizacionais da língua, os quais são inestimáveis durante o processo de escrita” (tradução nossa).

Pysarchyk e Yamshynska (2015) desenvolveram sua pesquisa sobre a importância de integrar a leitura e a escrita no ensino de Inglês como segunda língua. O programa de estudos de Língua Inglesa, na Malásia, tem colocado a leitura como centro das habilidades de aprendizado, conforme citam Aiza et al. (2013). Sua pesquisa é conduzida de acordo com essa base, assim como do entendimento de que a consciência da alfabetização começa em casa, antes da criança ir à escola. De acordo com esse pensamento, as atitudes dos pais e irmãos são cruciais, pois sua aprovação e encorajamento vão afetar a motivação e o interesse dos alunos para a leitura. O papel do professor consistiria, portanto, em complementar.

Os textos narrativos (dentre eles, as HQs) aparecem como proposta de ação pedagógica no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, tanto na leitura, como na produção escrita. Ao ensinar Shakespeare para estudantes de Inglês como Segunda Língua (ESL, em Inglês), Tso (2016) concebe a utilização das Histórias em Quadrinhos (HQs) como instrumento facilitador do envolvimento do aluno. Na sua vivência, tem observado que a experiência de aprendizado tem sido muito mais significativa e empoderada por parte dos alunos.

Aljaraidh (2019) desenvolveu sua pesquisa sobre o impacto das narrativas digitais (DST, em Inglês) com alunos do sexto ano na Jordânia. Conforme o próprio autor, “[...] apresentar um conteúdo como uma história é uma técnica interessante e prazerosa, a qual, torna os alunos mais ativos, motivados e atraídos para aprender a Língua Inglesa” (tradução nossa).

Pesquisa semelhante foi desenvolvida por Zakaria e Aziz (2019, p. 2) sobre o impacto das DST nas habilidades de escrita narrativa em Inglês como Segunda Língua. Foi conduzida com base na concepção de Reinders (2011) sobre DST como sendo “o uso do texto, áudio, música, vídeos e fotos, além de outras mídias, em formato digital” (tradução nossa). Um aspecto muito importante nesse trabalho é sua ênfase maior naquilo que os escritores pensam e fazem enquanto escrevem do que no produto final. O processo de escrita é dividido em cinco estágios: pré-escrita, rascunho, revisão, edição e publicação. Na sua concepção, o maior benefício das DST ocorre quando são criadas pelos estudantes.

Chen, Carger e Smith (2017) basearam-se na premissa de que aprender a escrever em uma segunda língua seria uma das questões mais urgentes por causa de sua complexidade e recursividade.

Lawrence, Lin e Irwin (2017) desenvolveram sua pesquisa com professores em início de carreira através de Quadrinhos como narrativas visuais. Segundo os pesquisadores, a estrutura ideológica de uma história em quadrinhos é apresentada em linguagem semiótica e decifrada através da linguagem e das imagens situadas dentro dos planos de contexto, conteúdo e expressões da obra.

Bolton-Gary (2012) citam algumas das características das HQs como elementos que favorecem o trabalho com o gênero, tais como, a união de imagens e palavras combinadas com o humor, podendo ser encontradas em uma variedade de contextos. As HQs foram utilizadas como exemplo humorístico do processamento de informação e abordagens meta-cognitivas; também como meio de despertar o interesse

e para apresentar conceitos de uma maneira mais lúdica. Conectando conceitos e imagens, como nos quadrinhos, os alunos são capacitados a construir o conhecimento em mais de uma modalidade.

Zabidin (2015) desenvolveu sua pesquisa com alunos adultos, na Malásia, com histórico de possuir pouco vocabulário, o que poderia estar relacionado a trabalho insuficiente em sala de aula de input (atividades de leitura e de escuta). De acordo com o autor, as atividades de vocabulário convencionais promovem compreensão imediata de vocabulário, mas não encorajam a sua retenção. Por isso, aposta no papel positivo do humor no ensino, incluindo as salas de aula de línguas. O vocabulário é essencial para o sucesso no aprendizado de uma nova língua. Conforme o pesquisador, muitos estudos sobre ensino e aprendizagem de vocabulário têm atentado para introduzir meios adequados na integração de vocabulário ao aprendizado de língua. Histórias humorísticas estão entre os textos de leitura favoritos entre os jovens.

Leong, Abidin e Saibon (2019) partem do pressuposto de que a fluência numa língua passa pela competência lexical e gramatical. Portanto, o aprendizado de vocabulário é essencial no domínio de um idioma. Apesar disso, o vocabulário é uma das mais baixas prioridades nas habilidades linguísticas nas salas de aula. O ensino de vocabulário é menos enfatizado e menos preferido pelos estudantes devido à pouca exposição ao idioma; a inabilidade de tornar o aprendizado uma atividade interessante e a percepção negativa de aprendizado de Língua Inglesa. A apresentação de vocabulário e o uso de livros textos não são suficientes para melhorar o quadro. É necessário ampliar as atividades de input para que o aprendizado de vocabulário se torne mais efetivo. Por isso, professores precisam recorrer a alternativas variadas de ensino e aprendizagem, com mais criatividade, através do uso de imagens, canções, animações, vídeos e filmes. A integração da tecnologia também é amplamente aceita pelos estudantes. As narrativas digitais são uma versão moderna da forma tradicional de textos narrativos, pois incorporam imagens, textos, sons e filmes para contar e compartilhar histórias de uma maneira mais criativa. O seu uso permite ensino implícito de vocabulário a ser feito de uma forma interessante e atrativa, além de conduzir o aprendizado de maneira divertida e descontraída. Também pode promover interatividade e flexibilidade entre os aprendizes.

O letramento digital também se torna muito evidente nos trabalhos, associado ao letramento linguístico. Zakaria e Aziz (2019) afirmam que as DST promovem habilidades de letramento digital, global, tecnológico, visual e de informação, segundo Robin (2008, p. 223), no contexto da convergência da narrativa digital em educação. Outro trabalho com DST foi realizado anteriormente por Chen, Carger e Smith (2017), através da prática de escrita narrativa assistida por equipamento móvel. Segundo os autores, numa perspectiva pedagógica, o Mobile-Assisted Language Learning (MALL) tem facilitado o processo de ensino-aprendizado de língua nas habilidades de ouvir, falar, ler, construir sentenças, aquisição de vocabulário, soletração, gramática e consciência fonológica. “Numa visão de facilitação de tecnologia, o mapa de aprendizado integrado à tecnologia tem evoluído de computadores tradicionais para [...] equipamentos móveis” (tradução nossa). Diaz (2016) desenvolveu seu trabalho associando as DST às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no ensino de Língua Inglesa para refugiados de turmas primárias. A autora concebe as DST como histórias multimodais curtas feitas com equipamento barato e principalmente tratando sobre experiências pessoais. Portanto, a utilização de uma ferramenta tecnológica vai além de ensinar um conteúdo, mas também com vistas ao desenvolvimento do letramento digital e de novas habilidades no processo de aprendizado.

Conforme Pinzani (2012, p. 89), seu trabalho através de letramento digital entende que este “incorpora as ‘habilidades funcionais básicas’, ‘habilidades digitais gerais’ para acessar e usar equipamentos e aplicativos digitais, que capacitam os usuários a usar as tecnologias digitais de maneira significativa e benéfica” (destaques do autor e tradução nossa).

O ensino de Língua Inglesa pode encontrar no Mobile Learning (Aprendizado Móvel) um forte aliado, pois “oferece possibilidades de um ensino e aprendizado ubíquo, interativo, colaborativo, informal, individualizado e auto regulado” (tradução nossa), conforme afirma Zhang (2016). Muitas ações pedagógicas têm utilizado o apoio desta ferramenta. Um exemplo é o trabalho que ele desenvolveu através do aplicativo English Fun Dubbing, que proporciona o aprendizado da Língua Inglesa falada, por meio de vídeos curtos dublados, anime, canções e outros. Ainda permite praticar diálogos e conversar

com amigos. O foco maior, no entanto, é na interpretação que o usuário assume no lugar do ator. Nesse caso, temos o uso de equipamento móvel para propósito educacional.

Seguindo numa direção semelhante com o Mobile Learning (Aprendizado Móvel), Yokus e Karakas (2017) consideram as tecnologias móveis como uma ferramenta de impacto significativo no apoio ao ensino e no aprendizado. Também afirmam que “o aprendizado móvel e os ambientes de aprendizado móvel trazem benefícios educacionais e vantagens únicas, suprimindo aos alunos de conhecimento, motivação e participação ativa”.

Pishol e Kaur (2015) afirmam ter sua pesquisa respaldada pelos princípios pedagógicos do multiletramento. Seu trabalho contempla as HQs (do tipo Graphic Novel) como gênero de leitura. O conceito de multiletramento é concebido a partir de três aspectos: a) pedagógico (uma chamada para que educadores se transformem em modeladores de aprendizagem; b) diversidade (uma visão mais ampla de letramento além do que as abordagens tradicionais baseadas na linguagem apresentam; c) multimodalidade (uma necessidade de multiplicidade nos canais de comunicação). Esse estudo, portanto, focaliza na leitura de HQs por alunos de uma turma de Inglês como Segunda Língua, usando a abordagem de multiletramentos, conforme foi desenvolvida pelo New London Group (1996).

Zaki e Yunus (2015) desenvolveram sua pesquisa sobre o Aprendizado Móvel (Mobile Learning) no ensino de escrita acadêmica de Inglês como Segunda Língua. O Aprendizado de Língua Assistido por Aparelho Móvel - MALL (Mobile Assisted Language Learning) é compreendido pelos autores como a ajuda das tecnologias portáteis como celulares, PDAs (Assistente Digital Pessoal), iPods, iPads e outros equipamentos semelhantes os quais poderiam ter um impacto no aprendizado de língua.

Hojeij e Hurley (2017) destacaram em seu trabalho que o desenvolvimento do Mobile Learning (Aprendizado Móvel) trouxe um grande interesse pela Sala de Aula Invertida, além de criar novas estruturas e treinar a escrita, tanto em pares como individuais. Ao invés de um processo passivo de correção, revelando as fraquezas dos alunos, o retorno das correções através do uso de tecnologia adotado pelos pesquisadores criou novas estruturas e processos para anotar, melhorar e compartilhar o trabalho escrito.

Leong, Abidin e Saibon (2019) fundamentam-se na Teoria Cognitiva do Aprendizado Multimídia (CTML, em Inglês), que enfatiza a necessidade da informação ser apresentada auditiva e oralmente, ao invés de oferecer somente material impresso. Os alunos entendem melhor o conteúdo a partir dos visuais, que ajudam a fazer conexões e a compreender melhor o conteúdo, enquanto desenvolvem habilidades com Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Thang et al. (2014) desenvolveram sua pesquisa utilizando as narrativas digitais, pela combinação da arte de contar história associada ao áudio, vídeo e imagens. Por seu caráter multimodal, tem se tornado uma ferramenta muito usada no aprendizado de língua. A integração com a tecnologia tem revelado ser muito positiva nas práticas pedagógicas.

Diversos trabalhos concebem o ensino e aprendizado de Língua Inglesa com vistas ao desenvolvimento de habilidades comunicativas. Tso (2016) afirma que o aprendizado pode ser mais efetivo se o aluno for estimulado através dos quatro tipos de conhecimento, quais sejam, experiencial (através do contato direto, da percepção imediata com pessoa, lugar ou objeto), apresentacional (emerge do experiencial e apresenta sentido através das expressões artísticas) proposicional (ideias e teorias expressas em frases informativas), e prático (como fazer algo, expressando através de competências, aptidões ou habilidades), conforme definições de Heron e Reason (2001). Tais conceitos alinham-se aos da Abordagem Comunicativa e da BNCC. Aljaraidh (2019) parte do pressuposto de que as DST têm o papel de melhorar as habilidades linguísticas; oferecer uma prática mais significativa; suprir novas habilidades e competências e trazer mais motivação. Pysarchyk e Yamshynska (2015) fundamentam o processo de aprendizado da língua com foco em uma comunicação significativa e o desenvolvimento de competência comunicativa, através de modelos integrados das habilidades linguísticas. Também afirmam que a integração de todas as quatro macro-habilidades contribui para o processo comunicativo efetivo, sendo essencial para as habilidades de comunicação.

Na época em que desenvolveram sua pesquisa, Megawati e Anugerahwati (2012) já consideravam o domínio da habilidade de escrita em Língua Inglesa como essencial no mundo da comunicação. Conforme afirmam, uma maneira efetiva de testar a habilidade de escrita é solicitar dos alunos uma redação com base em ideias reunidas de imagens.

Propostas variadas destacam outras possibilidades de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa associada aos quadrinhos. Tso (2016) norteia suas práticas com base nos conceitos de Jackson (2014) sobre *Lifelong Learning* (Formação Continuada) e *Lifewide Learning* (Aprendizado ao longo da vida) considerando o aprendizado para além do conteúdo e desenvolvendo habilidades que serão úteis para toda a vida, tais como, apreciação da arte, criatividade e pensamento crítico. Chen, Carger e Smith (2017) utilizaram os Fundos de Abordagem do Conhecimento (FoK) que consiste em conduzir o aluno a um novo aprendizado a partir dos seus conhecimentos prévios e experiências anteriores, motivando os estudantes na produção escrita. O processo funciona como andaimes (Scaffold) em que um conhecimento oferece a base para alcançar um nível superior, em que os alunos interagem com os professores e colegas na construção do conhecimento e na Teoria do Construtivismo.

Ao utilizar a estratégia de *Scaffolding* (Andaime) para o ensino de produção escrita, Mohani et al. (2020) tomam como base o modelo de processo de escrita que contempla cinco passos: a) pré-escrita (tempestade de ideias, mapa mental); b) esboço (construído a partir do passo anterior); c) edição (o esboço é completado); d) revisão (verificação da linguagem usada; correção dos erros e reescrita); e) publicação (compartilhamento com outros). Os erros tendem a diminuir a partir do esforço do professor para ajudar os alunos a escrever. Referem-se à estratégia de Scaffolding (Andaime) como um ato que oferece o apoio para a construção imediata do conhecimento, ao mesmo tempo em que fornece a base para o aprendizado individual futuro independente. Conforme Mohani et al. (2020, p. 3066), o modelo Scaffolding (Andaime) “oferece suporte contextual para o significado através do uso de linguagem simples, modelagem do professor, visuais e gráficos, aprendizado cooperativo e prático” (tradução nossa). A essência da estratégia é remover gradualmente o andaime enquanto os estudantes se tornam mais proficientes, alcançando níveis mais altos de competências e habilidades.

Chubko et al. (2019) desenvolveram sua pesquisa com base no STEM (sigla do Inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática), pela necessidade de integração entre esses saberes. O trabalho foi conduzido através de um curso de Astronomia como um meio de integrar o aprendizado STEM, o Inglês como Língua Estrangeira e a tecnologia.

Segundo Noriega (2016), sua pesquisa está fundamentada nos conceitos de Linguística Sistêmica Funcional (FSL, em Inglês, concebendo a linguagem como recurso para construir, elaborar e explicar significados imersos nos contextos social e cultural. Dessa maneira, os alunos aprendem a ter consciência das três funções da língua: ideacional - representa experiências; interpessoal - usada para interação e textual - para construção de discursos coerentes); na Abordagem Pedagógica de Gênero (GPA, em Inglês) e na Aprendizagem Móvel, bem como no entendimento de que novas tecnologias da comunicação podem ser usadas para servir a objetivos de aprendizado, tais como o Aprendizado de Língua Assistido por Computador (CALL, em Inglês) e Aprendizado de Língua Assistido por Equipamento Móvel (MALL, em Inglês).

Quanto às tendências metodológicas adotadas, destacam-se as que fazem associação com tecnologias digitais. Dentre elas, o trabalho de Tso (2016) que recorre às atividades pedagógicas multimidiáticas com foco na interação e ampliação da imaginação: teatro de leitores, telas de cinema, tarefas de escrita criativa, leitura de HQs e desenho; a produção de vídeo sobre Astronomia, em Língua Inglesa (Chubko et al., 2019); o Letramento digital através das seguintes etapas: localizar, consumir, criar e comunicar conteúdo digital (Yuan, Wang, & Eagle, 2019); o uso do podcast para identificar as habilidades de escrita (Noriega, 2016); o uso do aplicativo English Fun Dubbing App na prática da oralidade, como atividade de output (Zhang, 2016); o uso do modelo ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) para produção de narrativas digitais (Aljaraidh, 2019; Diaz, 2016); o uso de narrativas digitais baseadas em tablets, no aprendizado de vocabulário entre jovens estudantes de Inglês como Segunda Língua, na Malásia (Leong, Abidin e Saibon, 2019); a utilização de

narrativas digitais por instrutores de Inglês como Segunda Língua, produzidas através do software PhotoStory 3 (Thang et al., 2014); escrita narrativa através do uso do MALL, associado ao FoK (Chen, Carger, & Smith, 2017); redação de diário sobre suas percepções de leitura de HQs (do tipo Graphic Novel) usando a abordagem de multiletramentos nas salas de leitura (Pishol & Kaur, 2015) e o uso dos aplicativos “Explain Everything”, “Notability” e “Edmodo” para facilitar trabalhos em pares e auto edição no processo de escrita (Hojeij & Hurley, 2017).

Também foram evidenciadas outras práticas educacionais como tendências metodológicas. Nessa perspectiva, temos a produção de narrativas digitais com grupo controle e experimental (Zakaria & Aziz, 2019); a transformação de narrativas sequenciais biográficas de professores em HQs (Lawrence, Lin & Irwin, 2017); o uso da estratégia de Scaffolding (Andaime) pelos professores para ensinar as habilidades de escrita (Mohani et al., 2020); estratégias de ensino para integração de habilidades de leitura e escrita (Pysarchyk & Yamshynska, 2015); as Tirinhas aplicadas nas aulas de produção escrita, utilizando o Passado Simples dos verbos (Megawati e Anugerahwati, 2012); a produção de HQs como meio de ilustração de conceitos aprendidos (Bolton-Gary, 2012); utilização de textos curtos de humor com um grupo experimental enquanto o grupo de controle foi exposto a textos não humorísticos (Zabidin, 2015); leitura extensiva com alunos do ensino fundamental e intermediário superior, com foco na gramática e vocabulário (Hammond e Danaher, 2011); criação de um espaço universitário para comunicação no contexto acadêmico, através do Projeto de Quadrinhos (Lu, 2017).

Quanto às conclusões relatadas, alguns fatores aparecem como elementos determinantes diante da proposta de oferecer um ensino e aprendizado de língua estrangeira mais significativo e eficiente, associado às histórias em quadrinhos e às TDIC.

No aspecto estrutural, Yuan, Wang e Eagle (2019) apontam para a necessidade de um ambiente digital estruturado para que as ações pedagógicas possam atingir seus respectivos objetivos.

Muitos trabalhos afirmam a importância da tecnologia. A exemplo disso, Yuan, Wang e Eagle (2019) ressaltam o valor do uso de tecnologia, lembrando da necessidade de esforços práticos para o desenvolvimento do letramento digital; os participantes consideraram a plataforma de discussão o maior motivador no processo de reescrita, além da percepção das possibilidades de uso da tecnologia para ajudar alunos a revisar suas produções escritas usando métodos autênticos e colaborativos (Hojeij & Hurley, 2017).

Algumas dificuldades foram elencadas nos percursos das pesquisas e revelam que fatores, tais como, nível de proficiência baixo, problemas com a tecnologia e falta de colaboração dificultaram o trabalho, mas foram superados de maneira relativamente fácil. As atividades encorajaram a autonomia e o trabalho colaborativo. Um fator muito importante consiste na prontidão do professor em integrar a tecnologia às práticas pedagógicas (Thang et al., 2014); o principal fator de fracasso na integração da tecnologia é a resistência do professor à tecnologia (Chen, Carger, & Smith, 2017); as produções de HQs digitais despertaram o interesse, mas a linguagem soou rígida e muito escolarizada; a temática interessante, mas sem vida (Lu, 2017); foi percebida uma grande dependência dos alunos de orientação para produção escrita, embora os efeitos da estratégia Scaffolding tenham sido positivos e favoráveis no ensino e aprendizagem de escrita em Inglês como Segunda Língua (Mohani et al., 2020).

Os aplicativos destacam-se no papel de contribuir para o desenvolvimento de ações pedagógicas exitosas. De acordo com Zhang (2016), o aplicativo móvel English Fun Dubbing (EFD) pode contribuir para a autonomia dos alunos no aprendizado de idioma; as tecnologias móveis podem ajudar por sua mobilidade, acessibilidade e privacidade; pelo aprendizado autônomo; por uma interatividade mais interessante e inovadora; pelo trabalho colaborativo (Zaki & Yunus, 2015); aplicativos de aprendizado móvel são facilmente adotados ou rejeitados, dependendo do seu design e itens que contenham (Yokus & Karakas, 2017); o uso de HQs (Graphic Novel) e da abordagem de multiletramentos trouxeram engajamento, apreciação e interesse; a integração de tecnologia trouxe motivação; a inclusão de práticas pedagógicas multimodais promoveu resultados satisfatórios; a abordagem de multiletramentos têm o potencial de criar uma atmosfera positiva (Pishol & Kaur, 2015); a Abordagem Baseada em Gênero contribuiu para o interesse e motivação em verificar os conteúdos relacionados aos tipos de textos no

aparelho móvel com frequência. O uso dos podcasts poderiam também contribuir para fazer os estudantes tornarem-se os principais sujeitos do seu próprio aprendizado (Noriega, 2016).

Por muito tempo, as histórias em quadrinhos foram tratadas como uma narrativa inferior. De acordo com Santos (2014), o psiquiatra Fredric Wertham (1954), já alertava a sociedade americana com a declaração de que os quadrinhos contribuem para a perversão juvenil, em seu livro “Seduction of the Innocent”.

As Narrativas Digitais (DST, em Inglês), no entanto, aparecem como uma ferramenta eficiente na melhoria da habilidade de escrita em aspectos, tais como, conteúdo, linguagem e vocabulário (Zakaria e Aziz, 2019); podem ser consideradas ferramentas educacionais multimodais e potencialmente eficientes (Diaz, 2016); como um contexto favorável para integração do aprendizado STEM ao aprendizado de Inglês como Língua Estrangeira (Chubko et al., 2019); o impacto das narrativas digitais no aprendizado de vocabulário foi positivo, mas também promove habilidades de leitura, escrita, escuta e fala. A integração de elementos multimídia favorecem o aprendizado, nesse caso, o uso do tablet (Leong, Abidin, & Saibon, 2019); as HQs biográficas permitiram aos pesquisadores desvendar e entender a complexidade da tutoria do professor através das imagens, textos e engajamentos multimodais das HQs (Lawrence, Lin & Irwin, 2017); as HQs trouxeram uma influência positiva no despertar do interesse, da confiança e da motivação, além da construção de repertório lexical, ortografia e pontuação, embora tenham tido dificuldades em transferir suas ideias para o texto narrativo (Megawati & Anugerahwati, 2012); as HQs trouxeram um contexto afetivo positivo e interesse nas teorias de ensino e aprendizado; além disso, pode encorajar os alunos a continuar refletindo e pensando criticamente sobre as melhores práticas para ensinar e engajar (Bolton-Gary, 2012); a integração de leitura e escrita contribuem para o desenvolvimento da competência comunicativa tanto oral como escrita (Pysarchyk & Yamshynska, 2015); e análises preliminares revelaram que os participantes, em ambos os grupos, mostraram habilidade em compreender um novo vocabulário quando receberam os textos, independentemente de serem humorísticos ou não (Zabidin, 2015).

Considerações finais

Ao analisar os documentos, é possível perceber algumas tendências conceituais e metodológicas que foram sendo adotadas nas práticas das pesquisas e moldando os objetivos dos trabalhos.

As ações desenvolvidas suscitam a importância de condições externas favoráveis, que possam contribuir para o desenvolvimento das ações pedagógicas. Ter acesso à internet é um desses fatores. Esse é um tema recorrente em todas as discussões a respeito da implementação de metodologias ativas e propostas inovadoras. No contexto de educação básica pública, nem sempre se tem as condições favoráveis.

A realidade da pandemia da Covid-19 tem acentuado a necessidade de esforços práticos para a condução de um ensino e aprendizagem que não cabe mais unicamente dentro de um modelo tradicional, mas que precisa atender a novas demandas de competências e habilidades. As ferramentas tecnológicas têm exercido um papel fundamental nos dias atuais. Mas, é possível encontrar ainda resistência em trabalhar com o uso de tecnologias, conforme relatos anteriores. As tecnologias móveis podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem. Alguns trabalhos analisados trazem a abordagem de gênero textual e discursivo integrado à tecnologia para desenvolvimento da habilidade de escrita.

A integração de elementos multimídia traz benefícios para o aprendizado. A locução, em uma das propostas, motivou os alunos a praticar sua habilidade de fala. Os conteúdos vívidos, atrativos, divertidos e interessantes das narrativas digitais melhoraram e trouxeram motivação para os aprendizes na aquisição de vocabulário, assim como desenvolveram as demais habilidades de escuta, fala, leitura e escrita.

Vários trabalhos associaram as narrativas digitais ao *Mobile Learning* (Aprendizado Móvel). Alguns exemplos são o aplicativo English Fun Dubbing (EFD); a integração do aprendizado STEM com produção de vídeo; a produção de narrativas digitais com utilização de tablets. A produção escrita

narrativa através de equipamento móvel favoreceu a autonomia e o trabalho colaborativo. Os resultados têm sido positivos e eficientes pela experiência multimodal oferecida, que contribui para um aprendizado significativo, especialmente porque o aluno aprende enquanto produz. No entanto, há preocupação de que os aplicativos educacionais acompanhem a modernidade dos aplicativos móveis.

A preocupação com o desenvolvimento de competência comunicativa também pode ser percebida na integração da leitura e da escrita no ensino de Inglês como segunda língua. As HQs oferecem uma leitura leve e que agrada ao leitor.

As possibilidades de variação metodológica são muitas. Alguns trabalhos podem ser tomados como exemplo no uso da estratégia Scaffolding no ensino e aprendizagem de escrita em Língua Inglesa, em que o aluno vai, progressivamente, ganhando autonomia na construção do conhecimento. Nos dois casos relatados anteriormente, os efeitos foram positivos e favoráveis. Além disso, temos o caso em que os professores apresentaram suas histórias reais na prática docente e, a partir delas, foram discutidos e repensados os seus trabalhos de tutoria através das HQs produzidas com base nesses relatos.

O letramento linguístico abre espaço para uma abordagem de multiletramentos, incluindo o digital, tão importante nos dias atuais, trazendo engajamento, apreciação e interesse.

Também fica evidente o benefício de conduzir o aluno a produzir HQs. As atividades trouxeram entusiasmo ao escrever sua própria história, interesse, confiança e motivação, além da construção de repertório lexical. A produção voltada a temáticas do interesse do estudante também favorece a reflexão e o pensamento crítico.

Algumas pesquisas demonstraram a dificuldade de implementação das ações devido ao nível de proficiência baixo, problemas com a tecnologia e falta de colaboração, que dificultaram o trabalho, mas foram superados de maneira relativamente fácil, em alguns, conforme relatos dos pesquisadores.

Ao analisar os artigos, fica evidente que a maioria das pesquisas tiveram como público-alvo estudantes da educação básica, especialmente na fase da adolescência, cerca de 42%, seguidos de 35% com professores e 23% com universitários. A preferência é natural, pois contempla o grupo que mais tem familiaridade com o gênero HQs.

Os trabalhos reunidos e analisados, num total de 24 artigos, apresentam predominância de origem asiática (17 no total, 9 da Malásia); apenas 2 artigos europeus (Turquia e Ucrânia); 5 americanos (3 dos Estados Unidos, 1 do Canadá e 1 da Colômbia); 1 artigo originado da Oceania (Austrália). A Turquia foi considerada 2 vezes, tanto como país europeu como asiático. Curiosamente, não temos trabalhos brasileiros, o que não significa dizer que há poucas práticas pedagógicas com HQs. No Brasil, O Observatório de Histórias em Quadrinhos é um grupo de pesquisa interdisciplinar da Escola de Comunicações e Artes da USP (ECA-USP) registrado no CNPq. Dentre os teóricos brasileiros, destaco Waldomiro Vergueiro. Existe também o “Imaginário!”, nome dado ao Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games (GP-HQG) do Núcleo de Artes Midiáticas (Namid) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da UFPB. O programa também tem parceria com a “Marca de Fantasia”, editora independente dedicada às Histórias em Quadrinhos, Artes, Comunicação, Linguística e à Cultura Pop.

Duas questões têm surgido para posterior pesquisa: Que fatores têm contribuído para o uso de narrativas digitais no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa como Segunda Língua nos países asiáticos, especialmente na Malásia? Qual o papel das HQs associadas ao ensino de Inglês como Segunda Língua no Brasil?

Referências

- Aljaraideh, Y. A. (2019). *The impact of digital storytelling on academic achievement of sixth grade students in English Language and their motivation towards it in Jordan*. Recuperado em 09 Março, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/338548210_The_Impact_of_Digital_Storytelling_on_Academic_Achievement_of_Sixth_Grade_Students_in_English_Language_and_Their_Motivation_towards_it_in_Jordan.
- Bolton-Gary, C. (2012). *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning*. Recuperado em 10 Abril, 2021 de <https://eric.ed.gov/?id=ED533545>.
- Chen, Y., Carger, C. L., & Smith, T. J. (2017). *Mobile-Assisted Narrative Writing Practice for Young English Language Learners from a Funds of Knowledge Approach*. Recuperado em 19 Março, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/316094830_Mobile-assisted_narrative_writing_practice_for_young_english_language_learners_from_a_funds_of_knowledge_approach.
- Chubko, N., Morris, J. E., McKinnon, D. H., Slater, E. V., & Lummis, G. W. (2019). *Engaging adolescent Kyrgyzstani EFL students in digital storytelling projects about astronomy*. Recuperado em 31 Março, 2021, de <https://ro.ecu.edu.au/ecuworkspost2013/7170/>.
- Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Diaz, M. A. (2016). Digital Storytelling with Pre-service teachers. Raising Awareness for Refugees through ICTs in ESL Primary Classes. Recuperado em 01 Abril, 2021, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125503.pdf>.
- EF - Education First. *O maior índice de proficiência em inglês do mundo*. Nona Edição, 2019. Recuperado em 05 agosto, 2020, de <https://www.ef.com.br/epi/>.
- Gilakjani, A. P. (2012). The significant role of multimedia in motivating EFL learners' interest in English language learning. I.J. *Modern Education and Computer Science*. 4, p. 57-66. Recuperado em 07 Março, 2021, de <http://www.mecs-press.org/ijmecs/ijmecs-v4-n4/IJMECS-V4-N4-8.pdf>.
- Hammond, K., & Danaher, K. (2011). *The value of targeted comic book readers*. Recuperado em 08 Março, 2021, de https://learntoreadcomics.org/wp-content/uploads/2019/01/The_Value_of_targeted_comic_book_readers.pdf.
- Heron, J., & Reason, P. (2001). *The practice of co-operative inquiry: Research 'with' rather than 'on' people*. Recuperado em 07 Março, 2021, de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=DB4E91F0B9ED917F3F08F3404A3887FF?doi=10.1.1.468.4892&rep=rep1&type=pdf>.
- Hojeij, Z., & Hurley, Z. (2017). *The Triple Flip: Using Technology for Peer and Self-Editing of Writing*. Recuperado em 10 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/313277895_The_Triple_Flip_Using_Technology_for_Peer_and_Self-Editing_of_Writing.

Hyland, K. (2003). *Second Language Writing*. Cambridge: Cambridge University Press.

Jackson, N.J. (2014). Lifewide Learning and Education in Universities & Colleges: Concepts and Conceptual Aids. In N. Jackson and J. Willis (eds.). *Lifewide Learning and Education in Universities and Colleges*, Chapter 1. Recuperado em 07 Março, 2021, de <http://www.learninglives.co.uk/e-book.html>.

Johari, A., Tom, A. A., Morni, A., & Sahari, H. (2013). *Student's Reading Practices and Environments*. Recuperado em 02 Abril, 2021, de <https://doi.org/10.17509/ijal.v3i1.187>.

Lawrence, J., Lin, C., & Irwin, R. (2017). Images, Speech Balloons, and Artful Representation: Comics as Visual Narratives of Early Career Teachers. Recuperado em 10 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/316074332_Images_Speech_Balloons_and_Artful_Representation_Comics_a

Leong, A. C. H., Abidin, M. J. Z., & Saibon, J. (2019). *Learners' Perceptions of the Impact of Using Digital Storytelling on Vocabulary Learning*. Recuperado em 11 Abril, 2021, de <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-9d293de0-5d3c-4289-a447-aaf18381ae04>.

Lu, S. (2017). *Embracing Global Varieties of English in a Writing Safe Space*—Exploring the Use of Comic Books in a College Writing Class with Second Language Learners. Recuperado em 09 Abril, 2021, de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1184610>.

Megawati, F., & Anugerahwati, M. (2012). *Comic Strips: A Study on the Teaching of Writing Narrative Texts to Indonesian EFL Students*. Recuperado em 10 Abril, 2021, de <https://journal.teflin.org/index.php/journal/article/view/196>.

Mohani, T., Singh, C. K. S., Kepol1, N., Abdullah, N. Y., Mat, M., Moneyam, S., Singh, T. S. M., Ong, E. T., Yunus, M. M., Ichsan, I. Z., & Rahmayanti, H. (2020). *ESL Teachers' Scaffolding Strategies to Teach Writing*. Recuperado em 06 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/342658723_ESL_Teachers'_Scaffolding_Strategies_to_Teach_Writing.

Naismith, L., & Corlett, D. (2006). *Reflections on success: A retrospective of the mLearn conference series*. Recuperado em 04 Abril, 2021, de <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00197366/document>.

Noriega, H. S. R. (2016). Mobile Learning to Improve Writing in ESL Teaching. Recuperado em 10 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/309607346_MOBILE_LEARNING_TO_IMPROVE_WRITING_IN_ESL_T.

Ozata, Z., & Ozdamar Keskin, N. (2014). Students' Preferences and Opinions on Design of a Mobile Marketing Education Application. Recuperado em 04 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/276839577_Students'_Preferences_And_Opinions_On_Design_Of_A_Mobile.

Pinzani, A. (2012). *Teoria crítica e justiça social*. Recuperado em 12 Março, 2021, de <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/11149/7649>.

Pishol, S., & Kaur, S. (2015). *Teacher and Students' Perceptions of Reading a Graphic Novel Using the Multiliteracies Approach in an ESL Classroom*. Recuperado em 09 Abril, 2021, de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1134668.pdf>.

Pysarchyk, O. L., & Yamshynska, N. V. (2015). *The Importance of Integrating Reading and Writing for the EFL Teaching*. Recuperado em 18 Março, 2021, de https://pdfs.semanticscholar.org/88b6/e415f7297e7ad2e16e8f2296f18953626589.pdf?_ga=2.4170290.364808580.1616744485043.1602507582.

Reinders, H. (2011). *Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom*. Recuperado em 30 Março, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/323186783_Digital_Storytelling_in_the_Foreign_Language_Classroom.

Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. Recuperado em 30 Março, 2021, de <http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>.

Santos, L. S. dos. *A geometria da escola e a utilização de história em quadrinhos nos anos finais do ensino fundamental*. 2014. 120 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014.

Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., & Zabidi, N. A. (2014). *Technology Integration in the Form of Digital Storytelling: Mapping the Concerns of Four Malaysian ESL Instructors*. Recuperado em 11 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/263287647_Technology_integration_in_the_form_of_digital_storytelling_Ma.

Tso, A. W. (2016). *Teaching Shakespeare to Young ESL Learners in Hong Kong*. Recuperado em 07 Março, 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/43758156.pdf>.

Yokus, G., & Karakas, A. (2017). *An Analysis of Digital Native Preferences for Design of Educational Mobile Applications: Mixed Design Research*. Recuperado em 04 Abril, 2021, de https://www.researchgate.net/publication/346106568_An_Analysis_of_Digital_Native_Preferences_for_Design_of_Ed.

Yuan, C., Wang, L., & Eagle, J. (2019). *Empowering English Language Learners through Digital Literacies: Research, Complexities, and Implications*. Recuperado em 11 Março, 2021, de <https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/1912>.

Zabidin, N. B. (2015). *The Use of Humorous Texts in Improving ESL Learners' Vocabulary Comprehension and Retention*. Recuperado em 11 Abril, 2021, de <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/view/52122>.

Zakaria, M. A., & Aziz, A. A. *The Impact of Digital Storytelling on ESL Narrative Writing Skill*. Recuperado em 30 Março, 2021, de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3431789.

Zaki, A. A., & Yunus, M. M. (2015). *Potential of Mobile Learning in Teaching of ESL Academic Writing*. Recuperado em 09 Abril, 2021, de <https://pdfs.semanticscholar.org/571b/2ead89ff128455f4e907bb1466c763a97d48.pdf>.

Zhang, S. (2016). *Mobile English Learning: An Empirical Study on an APP, English Fun Dubbing*. Recuperado em 16 Março, 2021, de <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/6314/4196>.

Sobre os Autores


ISRAEL DOMINGOS DOS SANTOS JÚNIOR

 orcid.org/0000-0003-0289-942

Professor de Língua Inglesa da Educação Básica; Mestrando em Inovação em Tecnologias Educacionais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte; Instrução em Língua Inglesa e Pedagogia pela Universidade Internacional da Flórida (2013); Especialista em Leitura e Produção de Textos pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2010-2012); Licenciado em Letras (Português / Inglês) pela Universidade de Pernambuco (2005-2008).

E-mail: israndsantos@gmail.com

CÉLIA MARIA DE ARAÚJO

 orcid.org/0000-0003-3225-6978

Professora efetiva do Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Atua na área de Tecnologia Educacional com ênfase em Educação a Distância. Suas pesquisas versam sobre os processos de interação nos ambientes virtuais de aprendizagem, produção de materiais didáticos e sobre o uso e reflexão de diferentes tecnologias no contexto educacional.

E-mail: celyaraujo13@gmail.com

Enviado: 21 ago. 2021.

Aprovado: 21 set. 2021.