

A CONTRIBUIÇÃO DO USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQS) COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE VOCABULÁRIO DA LÍNGUA INGLESA: UM ESTUDO DE CASO NO ENSINO FUNDAMENTAL

The contribution of comic books as a didactic resource to English vocabulary teaching: a case study in Elementary School

Dafny Coutinho do Espírito Santo Silva¹

Resumo: Este artigo apresenta um relato de experiência pedagógica sobre o uso de histórias em quadrinhos (HQs) como recurso didático no ensino de vocabulário da língua inglesa para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. Considerando os desafios enfrentados no ensino de línguas, como a falta de interesse dos estudantes e a rigidez das abordagens tradicionais, o trabalho tem como objetivo analisar a contribuição do uso de HQs para o desenvolvimento do repertório lexical em língua inglesa. Metodologicamente, trata-se de um relato de experiência de natureza qualitativa, desenvolvido a partir da aplicação de uma sequência didática de caráter lúdico. A atividade, intitulada *Super Words: Learning Vocabulary with Heroes*, promoveu a ampliação do repertório lexical e o desenvolvimento da oralidade por meio da conexão entre super-heróis e mitologia, utilizando a história *Freya's Unusual Wedding* como ponto de partida. Os resultados indicam que a integração das HQs nas aulas de língua inglesa pode enriquecer o processo de aprendizagem, tornando-o mais envolvente e significativo, e favorecendo a construção de conhecimentos de forma crítica e criativa.

Palavras-chave: quadrinhos, vocabulário, super-heróis, ludicidade, ensino de língua inglesa.

Abstract. This article presents an experience report on the use of comic books as a didactic resource for teaching English vocabulary to 6th-grade elementary school students. Considering challenges in language teaching, such as students' lack of interest and the rigidity of traditional approaches, this study aims to analyze the contribution of comic books to the development of lexical repertoire in the English language. Methodologically, this is a qualitative experience report based on the application of a playful didactic sequence. The activity, entitled *Super Words: Learning Vocabulary with Heroes*, promoted vocabulary expansion and oral skills development through connections between superheroes and mythology, using the story *Freya's Unusual Wedding* as a starting point. The results indicate that integrating comic books into English language classes can enrich the learning process, making it more engaging and meaningful, and supporting critical and creative knowledge construction.

¹ Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5156-0399> E-mail: dafnyscoutinho@gmail.com

Keywords: *comics, vocabulary, superheroes, playfulness, English language teaching.*

Introdução

Os processos de ensino e aprendizagem da língua inglesa abrangem diversos aspectos. Segundo Jorge (2009), “os alunos têm acesso a cinco oportunidades principais: a reflexão sobre a língua e cultura materna, a compreensão das diversidades culturais dentro do próprio país e globalmente, o reconhecimento de que essas diversidades são parte integrante da experiência humana, e a exploração da literatura e outras formas de expressão artística de várias regiões do mundo” (Jorge, 2009, p. 164-165).

Assim, a aprendizagem da língua inglesa oferece aos estudantes a chance de aprofundar seus conhecimentos tanto da língua estrangeira quanto da língua materna. Essa variedade de oportunidades fomenta uma aprendizagem mais crítica e promove uma visão mais ampla do mundo. Esses princípios estão alinhados à Base Nacional Comum Curricular (2018), que destaca a relevância da língua inglesa:

As aprendizagens em inglês permitirão aos estudantes usarem essa língua para aprofundar a compreensão sobre o mundo em que vivem, explorar novas perspectivas de pesquisa e obtenção de informações, expor ideias e valores, argumentar, lidar com conflitos de opinião e com a crítica, entre outras ações relacionadas ao seu desenvolvimento cognitivo, linguístico, cultural e social. Desse modo, eles ampliam sua capacidade discursiva e de reflexão em diferentes áreas do conhecimento (Brasil, 2018, p. 477).

Dessa forma, os processos de ensino e aprendizagem da língua inglesa podem ser compreendidos como espaços de troca de saberes e informações, nos quais diferentes áreas do conhecimento dialogam entre si. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância da interdisciplinaridade ao propor abordagens pedagógicas que favoreçam a integração entre componentes curriculares, visando uma aprendizagem mais contextualizada e significativa (Brasil, 2018). Nesse sentido, embora a proposta pedagógica aqui apresentada não se configure como um modelo prescrito pela BNCC, ela se inspira em princípios que valorizam o diálogo entre saberes e a contextualização do conhecimento.

Pensando, então, no contexto de vida dos estudantes, as histórias em quadrinhos (HQs), surgem como um recurso valioso que pode ser integrado a essa abordagem. Elas podem despertar o interesse dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais envolvente e contextualizada, que dialoga com as diversidades culturais e sociais que permeiam a experiência de cada um. Autores como Rama e Vergueiro (2008) afirmam que a inclusão de HQs, no ambiente escolar, é bem recebida pelos alunos.

Essa prática auxilia na motivação e participação de forma ativa do processo de ensino-aprendizagem em sala de aula. As HQs estimulam a curiosidade dos estudantes e desafiam seu senso crítico, aumentando o interesse pelo conteúdo abordado nas aulas, além de serem divertidas para eles. Reinehr et al. (2024), nesse âmbito, corroboram ao

elencar que as atividades lúdicas podem representar uma experiência de aprendizagem em que os estudantes aprendem brincando e se divertindo e assim desenvolvem seu potencial cognitivo.

Logo, as HQs podem ser utilizadas em sala de aula para explorar tanto temas tradicionais quanto contemporâneos. Através da leitura e das discussões sobre os assuntos tratados, é possível promover de forma envolvente o aprimoramento das habilidades de fala, o que, conseqüentemente, auxilia no desenvolvimento da escrita dos alunos (Carvalho e Pertel, 2021). Nesse contexto, os estudantes começam a perceber que os textos trabalhados em aula são produções culturais socialmente situadas, ainda que se valham de elementos ficcionais e imaginativos, e que emergem de contextos específicos de comunicação. Isso os permite conhecer novas culturas e refletir criticamente sobre elas, além de possibilitar uma análise de sua própria cultura, ampliando seu conhecimento de mundo e sua competência intercultural.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo geral analisar a contribuição do uso de HQs como recurso didático para o desenvolvimento do ensino de vocabulário da língua inglesa no Ensino Fundamental. Já como objetivos específicos, busca-se descrever a sequência didática desenvolvida a partir do uso de HQs; refletir sobre as potencialidades do uso de recursos lúdicos no ensino de vocabulário da língua inglesa e discutir as percepções e reações dos alunos diante da proposta pedagógica desenvolvida. Diante desse contexto, o presente estudo orienta-se pela seguinte pergunta de pesquisa: de que forma o uso de histórias em quadrinhos pode contribuir para o desenvolvimento do repertório lexical em língua inglesa no Ensino Fundamental?

2. Desenvolvimento

O desenvolvimento deste relato de experiência está organizado em seções que discutem, inicialmente, os desafios enfrentados no ensino da língua inglesa no contexto escolar, seguidos de uma reflexão sobre o uso das HQs como recurso didático lúdico. Em seguida, apresenta-se a fundamentação teórica que sustenta a proposta pedagógica desenvolvida, evidenciando a importância de práticas que valorizem o engajamento, a ludicidade e a contextualização no processo de ensino e aprendizagem.

Os desafios do ensino de língua inglesa em sala de aula

O ensino de língua inglesa nas escolas enfrenta inúmeros desafios, tanto para os alunos quanto para os professores. Além da carga horária insuficiente e da falta de interesse dos estudantes — que frequentemente não percebem utilidade prática para a língua em seu dia a dia — muitas abordagens pedagógicas ainda são bastante tradicionais e rígidas, o que impacta negativamente o aprendizado (Ferreira, Aleme e Gonçalves, 2021).

Contudo, é consenso que não há uma fórmula universal que funcione para todos os professores em qualquer escola. É essencial que cada educador planeje suas aulas com base no contexto de sua turma e estabeleça objetivos claros, considerando os interesses e necessidades dos estudantes. Assim, as aulas podem ser mais eficazes e envolventes, incentivando um aprendizado mais profundo e duradouro.

Além de elaborar estratégias pedagógicas eficazes, é importante refletir sobre o papel do professor em um contexto de abundância de materiais e recursos tecnológicos digitais, como lembrado por Vetromille-Castro (2019). A formação dos professores de língua inglesa deve incluir uma visão crítica sobre as tecnologias disponíveis, para que façam escolhas conscientes e apropriadas. Para Ferraz e Mattos (2019), a formação docente deve ser alinhada com os desafios contemporâneos, incluindo as dificuldades impostas por políticas neoliberais e neoconservadoras, que podem representar retrocessos na educação.

A preparação do ambiente de aprendizado é outro fator importante: Bini e Pabis (2008) enfatizam que o professor tem um papel central na criação de um ambiente que incentive a motivação dos alunos. Ainda que a matrícula obrigatória leve os alunos à sala de aula, como aponta Wachowicz (2009), isso não significa que eles estejam motivados a aprender, sendo responsabilidade do professor transformar a aprendizagem em uma experiência significativa e interessante (Knüppe, 2006).

Esses aspectos reforçam a necessidade de romper com métodos baseados na simples transmissão e memorização de conteúdo. Freire (1996) aponta que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (p. 47). Nesse contexto, o uso de HQs pode enriquecer as aulas de língua inglesa, ao combinar narrativa visual e textual, ajudando os alunos a fazerem conexões dinâmicas e contextuais com o idioma, o que desperta a curiosidade e torna o aprendizado mais atrativo.

As HQs como recurso didático lúdico para o Ensino

Um aspecto fundamental na escolha e na elaboração de materiais didáticos é garantir que eles despertem a curiosidade dos alunos, valorizando suas experiências fora do ambiente escolar e permitindo que participem ativamente na construção do próprio conhecimento. Isso envolve criar oportunidades para que o conteúdo se conecte com vivências pessoais, tornando o aprendizado mais relevante e envolvente (Almeida, Porto e Silva, 2020). Portanto, quando o material didático estimula essa interação entre o que é aprendido e o que já faz parte do universo do aluno, ele contribui para uma educação mais significativa e participativa, favorecendo uma compreensão mais profunda dos conteúdos e um maior interesse pela disciplina.

Considerando isso, Lisboa, Junqueira e Del Pino (2008) afirmam que as HQs têm se consolidado como um recurso significativo na transmissão de conhecimentos e na sensibilização de leitores, uma vez que sua combinação de cores, ilustrações e desenhos

facilita a compreensão de conteúdos complexos, como questões ambientais. Com essa estrutura visual, as HQs possibilitam uma leitura acessível e atraente, tornando-se uma estratégia educacional inovadora e eficaz para as práticas didáticas no cotidiano escolar. Ainda, se considerarmos o contexto histórico, veículos de comunicação como jornais já utilizavam HQs há mais de um século como forma de transmissão de informações.

Logo, o uso de HQs destaca-se como um recurso didático eficaz, pois a combinação entre ilustrações e texto revela-se uma técnica poderosa para aumentar o interesse e a compreensão dos alunos (Kawamoto e Campos, 2014, p. 150). A união de elementos visuais com o conteúdo escrito não só facilita o entendimento, como também torna a aprendizagem mais dinâmica e atrativa. Isso permite que os estudantes se conectem ao material de forma mais interativa, reforçando o engajamento e incentivando uma participação ativa no processo de construção do conhecimento.

A ludicidade na escola desempenha um papel crucial na criação de um ambiente de aprendizagem envolvente e interativo. Ao adotar práticas lúdicas, o professor abre espaço para que os alunos se sintam mais motivados a participar das atividades escolares e a compartilhar seus conhecimentos com os colegas, como sugerem Carmo et al. (2017). A inclusão de elementos lúdicos nas atividades educativas não apenas desperta a curiosidade e o interesse dos estudantes, mas também facilita a assimilação de conceitos de forma natural e prazerosa.

Ainda, as HQs apresentam o caráter da ludicidade, o que corrobora para engajar a participação ativa dos alunos, permitindo que eles interajam diretamente com o conteúdo. Essa abordagem promove um aprendizado colaborativo e valoriza as trocas de experiências, ajudando a desenvolver habilidades sociais e emocionais, como o trabalho em equipe, a empatia e a autoconfiança.

Além disso, o lúdico é uma ferramenta poderosa para atender diferentes estilos de aprendizagem, pois incorpora elementos visuais, táteis e auditivos, facilitando a compreensão e retenção de informações. Ao tornar o ambiente de sala de aula mais acolhedor e estimulante, o professor contribui para que o aprendizado seja associado a uma experiência positiva e gratificante. Essa prática lúdica, portanto, favorece um ensino mais inclusivo e significativo, que respeita as diversidades cognitivas dos estudantes e valoriza o ato de aprender de forma colaborativa e criativa.

Embora a literatura aponte diversas potencialidades do uso das histórias em quadrinhos no contexto educacional, observa-se que ainda são limitados os estudos que descrevem, de maneira sistematizada, experiências voltadas especificamente ao ensino de vocabulário em língua inglesa no Ensino Fundamental, especialmente a partir de propostas que articulem ludicidade, narrativa e interdisciplinaridade. Nesse sentido, o presente relato de experiência busca contribuir para o campo ao apresentar e analisar uma prática pedagógica aplicada em contexto real de sala de aula, evidenciando suas possibilidades formativas.

Metodologia

Participantes da pesquisa e contexto de estudo

A sequência didática foi planejada e aplicada em uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental, composta por 28 estudantes com idades entre 11 e 12 anos, em uma escola da rede privada no município de São Gonçalo, no segundo semestre de 2024. A atividade foi desenvolvida em uma aula com duração de 60 minutos, conforme planejamento previamente estruturado. O objetivo central da proposta foi ampliar o campo lexical dos alunos e promover o desenvolvimento da oralidade, oferecendo oportunidades para que praticassem vocabulário e expressões de forma interativa e contextualizada.

A coleta e análise de dados

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de natureza exploratória, com abordagem qualitativa, uma vez que busca compreender e interpretar as interações, percepções e produções dos estudantes ao longo da aplicação da sequência didática. A coleta de dados ocorreu por meio da observação direta do desenvolvimento da atividade em sala de aula, com registros sistematizados em forma de relatório.

Além das observações da professora-pesquisadora, foram consideradas como fontes de dados as produções dos alunos, tais como desenhos, frases construídas oralmente e por escrito, bem como as respostas às perguntas de compreensão propostas durante a atividade. A análise dos dados teve caráter interpretativo, fundamentada na vivência da autora como docente, permitindo identificar as potencialidades e os desafios da proposta pedagógica desenvolvida.

A análise dos dados ocorreu por meio de uma abordagem interpretativa, fundamentada na observação das interações em sala de aula e na análise das produções orais e escritas dos estudantes. Foram considerados como critérios de análise: (a) mobilização do vocabulário trabalhado; (b) adequação das estruturas linguísticas utilizadas; e (c) criatividade e coerência nas produções apresentadas. Tal procedimento permitiu identificar evidências de ampliação do repertório lexical e engajamento discente ao longo da atividade.

A sequência didática *Super Words: Learning vocabulary with heroes*

Quadro 1: descrição da sequência didática.

Tema	Teaching superhero vocabulary through mythology, storytelling and comic books.
Ano escolar	6º ano do Ensino Fundamental
Duração	60 minutos
Habilidades (Base Nacional Comum Curricular, 2018)	(EF06LI05) Aplicar os conhecimentos da língua inglesa para falar de si e de outras pessoas, explicitando informações pessoais e

	<p>características relacionadas a gostos, preferências e rotinas.</p> <p>(EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).</p> <p>(EF06LI19) Utilizar o presente do indicativo para identificar pessoas (verbo to be) e descrever rotinas diárias.</p> <p>(EF06LI22) Descrever relações por meio do uso de apóstrofo (') + s</p> <p>(EF06LI23) Empregar, de forma inteligível, os adjetivos possessivos.</p>
--	---

Fonte: elaborado pela autora (2024).

1º momento: Warm-Up (10 minutos).

Atividade: Superhero brainstorming.

Objetivos: Ativar o conhecimento prévio sobre super-heróis e suas características.

Instruções: Peça aos alunos que nomeiem o maior número possível de super-heróis em um minuto. Escreva esses nomes no quadro. Discuta quais qualidades caracterizam um super-herói (força, coragem, poderes, valores morais...).

2º momento: Introdução da história (10 minutos).

Atividade: Conectando super-heróis e mitologia nórdica.

Objetivos: Estabelecer uma ligação entre a mitologia e as narrativas modernas de super-heróis.

Instruções:

1. Apresente a história de "*Freyja's Unusual Wedding*" a partir de uma história em quadrinhos.
2. Explique brevemente quem é Freya na mitologia nórdica.
3. Pergunte aos alunos se eles acreditam que Freya possui características de super-heroína, incentivando conexões entre os deuses nórdicos e super-heróis como Thor.

Freyja's Unusual Wedding (by Neil Gaiman)

Once upon a time in the land of the Norse gods, there lived a beautiful goddess named Freyja. She was known for her lovely golden hair and her love for precious things. Freyja was also the goddess of love and fertility, which made her very special.

One day, a giant named Thrym stole Thor's magical hammer, Mjöllnir. This hammer was very important because it protected the gods from giants. Thrym demanded a huge ransom: he wanted to marry Freyja! The gods were worried. Without the hammer, they could be in great danger.

Thor, who was strong but not very clever, decided to dress up as Freyja to get the hammer back. He put on a beautiful wedding dress, a veil, and some jewelry. Loki, the trickster god, joined him as his bridesmaid. They both hoped this plan would work.

When they arrived at Thrym's palace, the giant was excited to see his bride. He couldn't believe his luck! Thor, still pretending to be Freyja, sat quietly as Thrym showered him with gifts. Everyone at the wedding was suspicious of the bride, but Thrym was too happy to notice.

As the wedding feast began, Thrym asked Thor/Freyja to give a toast. With all the strength of Thor, he lifted his glass and shouted, "To our wedding!" The gods watching could hardly contain their laughter. The giants were amazed at how strong and brave the bride seemed!

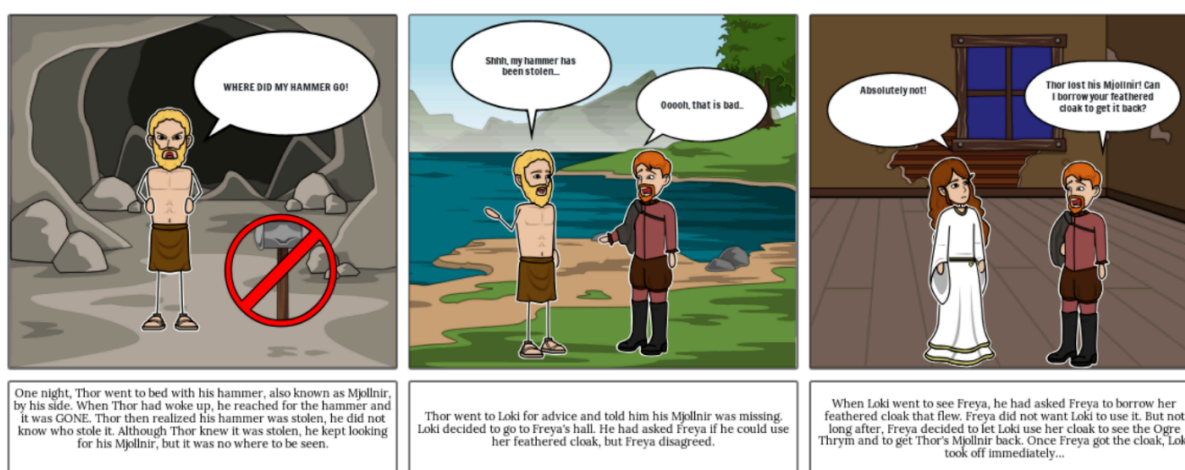
Finally, Thrym could wait no longer. He demanded to see Freyja's beautiful hammer. Thor quickly revealed his true identity. With his hammer back in hand, he showed his true strength. The giants were terrified!

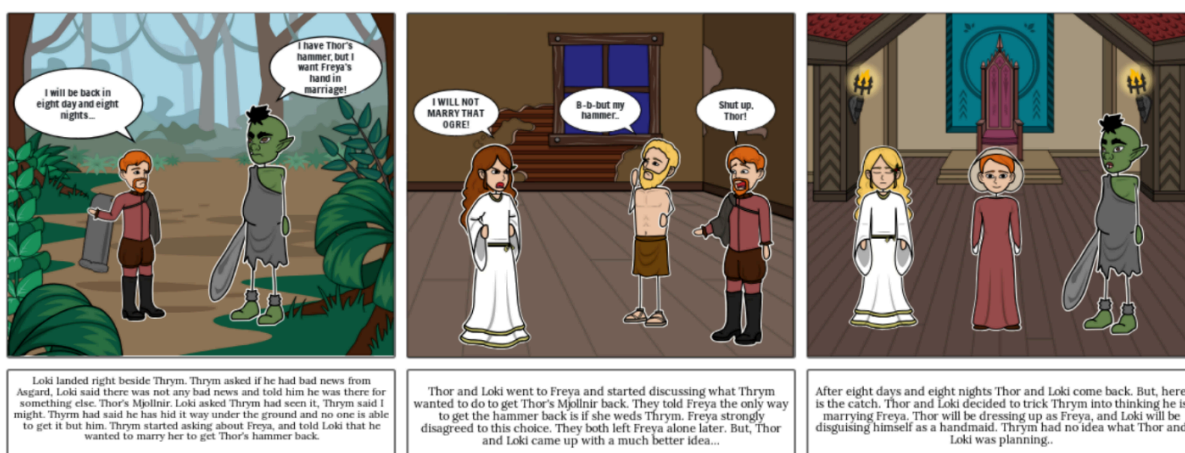
Thor and Loki fought bravely, and soon the giants ran away in fear. Freyja thanked Thor for his bravery. Though the wedding was unusual, it turned out to be a great adventure.

From that day on, everyone remembered the day Thor dressed as Freyja and saved the gods. And they all learned that sometimes, you need to be brave and think outside the box to solve a problem!"

Fonte: <https://tblscontato.wixsite.com/beautifullanguage/copia-find-the-poets-1> (adaptado, 2024).

Figura 1: *Freyja's Unusual Wedding* em formato de quadrinho.





Fonte: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/kmacdonald-2/freya-s-unusual-wedding>

3º momento: Perguntas de compreensão (10 minutos).

1. Qual é a habilidade especial que Thor possui que o torna semelhante a super-heróis?
2. Por que Thor precisa se disfarçar de Freya?
3. Loki é conhecido por ser um trapaceiro. Que habilidade de super-herói Loki demonstra nesta história?
4. Se Thor não tivesse seu martelo, você acha que ele ainda seria considerado um herói? Por que sim ou por que não?
5. Super-heróis frequentemente têm ajudantes. De que forma Loki se assemelha a um ajudante de Thor nesta história?

4º momento: Imagine que você é um super-herói nesta história. Que poder você usaria para ajudar Thor a recuperar seu martelo?

Os alunos podem desenhar seu próprio super-herói e apresentá-lo para a turma, utilizando o vocabulário aprendido. Essa atividade incentiva a criatividade e a aplicação do conhecimento de forma lúdica, permitindo que os estudantes se expressem enquanto consolidam os conceitos discutidos.

Resultados e discussão

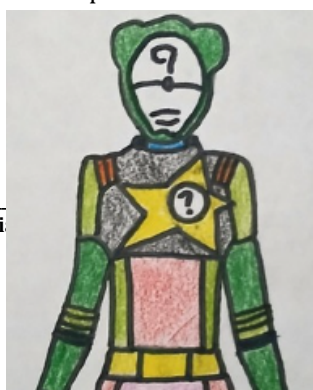
Inicialmente, é importante ressaltar a receptividade dos alunos em relação à atividade proposta, que gerou entusiasmo durante toda a execução da tarefa. Ao mencionar a temática de super-heróis, a turma ficou animada, demonstrando que se sente motivada quando os conteúdos se conectam com assuntos que vão além da

gramática da língua inglesa. Tal reação inicial evidencia a importância da ativação de conhecimentos prévios como estratégia de engajamento, reforçando que a contextualização temática pode funcionar como elemento facilitador da aprendizagem lexical. Ainda, esse engajamento inicial dialoga com os apontamentos de Reinehr et al. (2024), ao evidenciarem que práticas lúdicas no ensino de línguas favorecem a motivação dos estudantes e contribuem para a construção de uma aprendizagem mais significativa. Além disso, a aproximação entre os conteúdos trabalhados em sala de aula e os interesses dos alunos corrobora a perspectiva de Jorge (2009), que destaca a importância da literatura e de outras manifestações artísticas no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Além disso, essa reação indica que a ludicidade pode proporcionar um ambiente favorável para a aprendizagem, uma vez que a atividade despertou o interesse dos estudantes, envolvendo-os na construção do conhecimento, conforme apontado por Carmo et al. (2017). A adoção de práticas lúdicas na escola desempenha um papel crucial na criação de um ambiente de aprendizagem interativo e envolvente. Dessa forma, ao implementar essas estratégias, o professor não apenas motiva os alunos a participarem ativamente das atividades escolares, mas também facilita o compartilhamento de conhecimentos entre eles. No contexto do ensino de vocabulário da língua inglesa, essas interações contribuem para a ampliação do repertório lexical dos estudantes, uma vez que a aprendizagem ocorre de forma contextualizada, significativa e colaborativa.

O maior desafio da sequência didática ocorreu quando os alunos foram solicitados a desenhar seus super-heróis. Muitos expressaram que não sabiam ou não gostavam de desenhar. Para superar essa resistência, foram encorajados a criar algo dentro de suas habilidades e possibilidades. Nesse contexto, a professora e pesquisadora deste trabalho decidiu também desenhar, buscando incentivar os alunos a participarem da atividade. A seguir, o desenho elaborado pela autora.

Figura 2: Super-heroína *Chameleon Girl*.



Fonte: elaborado pela autora (2024).

O desenho da professora foi intitulado pelos alunos como *Chameleon Girl*. Eles atribuíram a ela diversas características, incluindo "invisibility" (invisibilidade), e "color-changing" (mudança de cor). Segundo os alunos, essas habilidades poderiam ter ajudado o Thor a se infiltrar na terra do gigante, a fim de recuperar seu martelo. Algumas frases construídas pelos discentes foram "She is colorful" (ela é colorida), "She can change her colors" (ela pode mudar suas cores), "She can be invisible" (ela pode ficar invisível). Os alunos também mencionaram que a *Chameleon Girl* poderia ter incentivado Thor a explorar abordagens mais criativas e adaptativas em sua jornada, reforçando a importância da colaboração e da diversidade de habilidades entre os heróis. Observa-se que as produções mobilizaram adequadamente o verbo modal "can" e adjetivos qualificativos, evidenciando apropriação funcional do vocabulário trabalhado. A construção das sentenças demonstra que os estudantes conseguiram aplicar o repertório lexical em situações comunicativas contextualizadas, ainda que mediadas pela narrativa ficcional.

Outrossim, essas produções evidenciam que o uso das HQs como recurso didático favorece a mobilização do vocabulário aprendido em situações comunicativas concretas, ainda que mediadas pela ficção. Tal resultado dialoga com Carvalho e Pertel (2021), ao destacarem que o gênero história em quadrinhos contribui para o desenvolvimento das habilidades linguísticas ao articular linguagem verbal e visual de forma integrada. Ainda, foi possível observar que a turma teve facilidade em relacionar os super-heróis com as características discutidas. Ainda, a turma se mostrou muito interessada em querer aprender mais sobre a mitologia nórdica.

Nota-se, por fim, que essas observações destacam a importância de vincular os conteúdos à realidade dos alunos, atribuindo mais significado aos conhecimentos e tornando a aprendizagem mais efetiva. A abordagem interdisciplinar, que articula a língua inglesa e a mitologia, favoreceu a assimilação de diferentes saberes e o desenvolvimento de habilidades linguísticas, especialmente no que se refere à ampliação

do repertório lexical dos alunos, conforme defendem autores que enfatizam a importância da contextualização no ensino de línguas. Tal articulação evidencia que o ensino de vocabulário, quando associado a contextos culturais e narrativos significativos, tende a promover aprendizagens mais duradouras e integradas, superando práticas baseadas na memorização isolada de palavras.

3. Considerações finais

O presente trabalho buscou evidenciar as potencialidades do uso de HQs como recurso didático de caráter lúdico no ensino da língua inglesa, especialmente no que se refere ao desenvolvimento do vocabulário relacionado ao universo dos super-heróis. A experiência desenvolvida com uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental indicou que a articulação entre elementos visuais, narrativos e culturais pode favorecer o engajamento dos estudantes e a ampliação do repertório lexical em língua inglesa.

A interação com os super-heróis, figuras culturalmente relevantes para os estudantes, promoveu um ambiente de aprendizagem dinâmico e divertido. As HQs, ao conectarem a mitologia nórdica com as narrativas contemporâneas, permitiram que os alunos explorassem suas próprias experiências e reflexões sobre temas como heroísmo, moralidade e valores, estimulando uma análise crítica que transcendeu o ensino de uma língua estrangeira.

Além disso, as atividades propostas demonstraram que o uso de materiais lúdicos é um caminho promissor para a promoção de uma educação mais inclusiva e contextualizada. A construção de conhecimento de forma colaborativa, aliada à valorização da cultura e das vivências dos alunos, mostrou-se essencial para a formação de cidadãos críticos e criativos.

Entretanto, é fundamental que os educadores continuem a refletir criticamente sobre suas práticas pedagógicas, buscando estratégias que considerem o contexto e as necessidades dos alunos. A adoção de práticas pedagógicas lúdicas e participativas no ensino de línguas pode contribuir para a construção de ambientes de aprendizagem mais significativos, nos quais os estudantes assumem um papel ativo no processo de aprendizagem, ainda que isso não se configure, necessariamente, como uma metodologia ativa formalmente definida.

Em síntese, os resultados indicam que o uso de histórias em quadrinhos como recurso didático lúdico contribui para a ampliação do repertório lexical, para o engajamento discente e para a construção de aprendizagens contextualizadas no ensino de língua inglesa. Ao articular narrativa, cultura e linguagem, a proposta evidenciou que o ensino de vocabulário pode ultrapassar práticas mecanizadas, favorecendo experiências formativas mais significativas. Desse modo, o estudo reafirma a relevância de estratégias pedagógicas que dialoguem com o universo cultural dos estudantes e promovam a aprendizagem de forma crítica e criativa.

Referências

- ALMEIDA, B. C. DE; PORTO, L. J. L. DA S.; SILVA, C. M. DA. Construção de Histórias em Quadrinhos como recurso didático para Educação Ambiental. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA)**, [S. l.], v. 15, n. 3, p. 229–245, 2020. DOI: 10.34024/revbea.2020.v15.9664. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/revbea/article/view/9664>. Acesso em: 28 out. 2024.
- BINI, L.R.; PABIS, N. Motivação ou interesse do aluno em sala de aula e a relação com atitudes consideradas indisciplinadas. **Revista Eletrônica Lato Sensu** – ano 3, nº1, p. 1-19, 2008.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Curricular Comum: versão final**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2018. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 6 ago. 2024.
- CARMO, C. P. DO. et al. A ludicidade na Educação Infantil: desenvolvimento e aprendizagem. In: Seminário internacional de representações sociais, subjetividade e educação, 4., 2017. **Anais**. Curitiba: EDUCERE, 2017.
- CARVALHO SANTOS, J.; PERTEL SABAINI DALBEN, T. O gênero textual-discursivo ‘História em Quadrinhos’ no ensino da língua inglesa. **Tabuleiro de Letras**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 274–289, 2021. DOI: 10.35499/tl.v15i2.11551. Disponível em: <https://www.asrevistas.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/11551>. Acesso em: 19 out. 2024.
- FERRAZ, D.; MATTOS, A. Formação de professores de línguas estrangeiras: as contribuições dos letramentos críticos. In: FINARDI, K.; SCHERRE, M.; VIDON, L. (Org.). **Língua, discurso e política**: Desafios contemporâneos. 1ed. Campinas: Pontes Editores, 2019, v. 1, p. 233-253.
- FERREIRA, L. S. C. M.; ALEME, R. L.; GONÇALVES, R. S. Aprendizagem de inglês e criatividade: em busca de práticas de ensino que motivem interesse e criatividade. **Revista Espaço Crítico**, v. 2, n. 1 (2021), p. 05-19. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/53484>. Acesso em: 8 ago. 2024.
- FREIRE, P. (1996). **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra.
- JORGE, M. L. dos S. (2009). Preconceito contra o ensino de língua estrangeira na rede pública. In: Lima, D. C. (org.). **Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa**: conversas com especialistas (p.161-168). São Paulo: Parábolas Editorial.
- KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. L. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. **Ciência & Educação**, p. 147-158, 2014.

KNÜPPE, L. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. Editora UFPR. **Educar em revista**, Curitiba, n. 27, p. 277-290, 2006.

LISBÔA, L.; JUNQUEIRA, H.; DEL PINO, J. C. Histórias em quadrinhos como material didático alternativo para o trabalho de Educação Ambiental. **Gaia Scientia**, João Pessoa, v. 2, n. 1, p. 29-39, mar. 2008.

REINEHR S. H. T. et al. Ludicidade no contexto educacional: estratégias metodológicas inovadoras para o ensino de língua estrangeira. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 5, n. 7, p. e575540, 2024. DOI: 10.47820/recima21.v5i7.5540. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/5540>. Acesso em: 19 out. 2024.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na Educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

VETROMILLE-CASTRO, R. O professor de línguas e as tecnologias digitais: reflexões sobre a profissão na sociedade conectada. In: FINARDI, K.; TÍLIO, R.; BORGES, V.; DELLAGNELO, A.; RAMOS FILHO, E. (Orgs.). **Transitando e transpondo n(a) linguística aplicada**. Campinas: Pontes Editores, 2019.p. 179-210.

WACHOWICZ, L. A. (2009) **Pedagogia mediadora**. Petrópolis RJ: Editora Vozes.