



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**



FABIANA ARAUJO DA SILVA

OS SUPER AMIGOS DOS IDIOMAS: O UNIVERSO DOS HERÓIS NO ENSINO DO INGLÊS

**MAMANGUAPE/PB
2020**

FABIANA ARAUJO DA SILVA

OS SUPER AMIGOS DOS IDIOMAS: O UNIVERSO DOS HERÓIS NO ENSINO DO INGLÊS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras - Inglês da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês, defendido e aprovado pela banca examinadora constituída pelos professores:



Prof^ª. Dr^ª. Danielle de Luna e Silva – UFPB
Orientador/Presidente



Prof^ª. Dr^ª. Elaine Espíndola Baldissera – UFPB
Membro da Banca Examinadora



Prof^ª. Dr^ª. Maria do Rosário Serra Leite – UFPB
Membro da Banca Examinadora



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
UNIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – UEaD
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO - CCAE
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA**



OS SUPER AMIGOS DOS IDIOMAS: O UNIVERSO DOS HERÓIS NO ENSINO DO INGLÊS

Fabiana Araujo da Silva - UFPB - fab3735@gmail.com

Profª Drª Danielle de Luna e Silva - UFPB - danielle@ccae.ufpb.br

Profª. Drª. Elaine Espíndola Baldissera - UFPB - elaespindola.ufpb@gmail.com

Profª. Drª. Maria do Rosário Serra Leite - UFPB - meenabasran@gmail.com

RESUMO

Este artigo pretende observar a utilização de super heróis de quadrinhos e filmes como estratégia lúdica e ferramenta audiovisual e didática para o ensino da Língua Inglesa em turmas do Ensino Fundamental da Escola Ler e Crescer da Rede Particular de Camaçari, Bahia. Com a popularização do gênero de comic book movies (adaptações cinematográficas de quadrinhos) e da criação de universos compartilhados dos personagens das editoras mais famosas de quadrinhos como as americanas DC e Marvel, o apelo dessas obras entre crianças, jovens e adultos só cresce e se estende não só nas páginas dos gibis e telas de cinema, mas também com produtos como mochilas, estojos, chinelos, lancheiras, bonecos. Com a pandemia de covid-19 em todo o mundo, todas as escolas da Rede Pública e Particular do Brasil estão fechadas desde março de 2020, consequentemente os professores tiveram que se adaptar ao espaço totalmente virtual sem muitos recursos e orientação, mas experimentando e trocando experiências com outros colegas. Neste novo contexto, este trabalho experimenta estratégias para criar um ambiente divertido, lúdico e que facilite o aprendizado da Língua Inglesa e a utilização dos filmes e quadrinhos que tem apelo entre os estudantes.

Palavras-chave: heróis, quadrinhos, filmes, ensino, língua inglesa, pandemia

ABSTRACT

This article intends to observe the use of superheroes from comics and films as a playful strategy and an audiovisual and didactic tool for the teaching of the English language in classes of the Elementary School Ler e Crescer from Camaçari, Bahia. With the popularization of the genre of comic book movies and the creation of shared universes of the characters of the most famous comic book publishers including DC and Marvel, the appeal of these characters among children, teenagers and adults grow with, and it extends not only on the pages of comic books and cinema screens, but also with merchandising products such as

school bags, pencil cases, shoes, lunch boxes, dolls and action figures. With the covid-19 pandemic all over the world, all public and private schools in Brazil have been closed since March 2020. Consequently, teachers had to adapt to the totally virtual space without many resources and guidance, but experimenting and exchanging experiences with other colleagues. In this new context, this work experiments with strategies to create a fun, playful environment that makes learning the English Language easier and the use of films and comics that appeal to students.

Keywords: heroes, comics, films, teaching, english language, pandemic.

1 INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs, começaram a aparecer em jornais impressos como tirinhas no final do Século XIX e início do XX. Nessas histórias, os personagens passavam por situações dentro do contexto daquela época, de forma divertida ou até mesmo dramática, criticando ou abordando algo relevante. Os super-heróis, que hoje povoam as HQs, surgiram nas páginas das revistas da DC Comics com a criação do Superman em 1938 (ALVES, 2003, p. 11) e depois vários outros nos mesmos moldes, que foram publicados com a intenção de serem modelos de poder, bondade e altruísmo com as pessoas boas, que combatem o mal. Suas narrativas eram simples, já que o público alvo era o infante-juvenil. Podemos ilustrar esse pensamento com um trecho do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner:

Entre 1940 e o início da década de 1960, a indústria aceitava, comumente, o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma criança de 10 anos, do interior. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada além disso. (EISNER, 1989, p. 138)

Como essas narrativas tendem a se adequar e adaptar às mudanças socioculturais e refletir os tempos e as experiências que os criadores e escritores vivem, logo as HQs passaram a abordar personagens em histórias com temas mais “crescidos” e profundos, angariando um público diferente, mais amplo. O gênero de comic book movies (CBM), que são as adaptações de quadrinhos para as telonas, está consolidado como um dos mais rentáveis na indústria cinematográfica dos últimos 10 anos. Segundo dados do site Box Office Mojo, que reúne dados de bilheterias de filmes em todo o mundo, os CBM da DC e Marvel, juntos nos últimos 20 anos, arrecadaram cerca de 20 bilhões de dólares só em bilheteria. Esse sucesso

pode ser relacionado ao fato de que a maioria desses filmes fazem parte universos compartilhados dos personagens das editoras, ou seja, os acontecimentos de um filme são continuados ou reverberam nas histórias das sequências ou de filmes de outros personagens da mesma editora. Estes lucros são ainda maiores se somarmos com as séries derivadas que são produzidas para a TV ou serviços de streaming, a venda de produtos ligados aos personagens dos filmes e revistas, como bonecos simples e de colecionador, cosplays, fantasias, sapatos, bolsas, roupas e acessórios escolares.

Levando essas informações em consideração, este trabalho utiliza o filme do Batman, herói que apareceu nos quadrinhos publicados pela DC Comics em 1939 e que já conta com diversas adaptações para o cinema, tanto em live action (com pessoas atuando) quanto em animações, só que desta vez ele está na forma do brinquedo LEGO. Filmes assim tem apelo e chamam atenção dos alunos, por isso aproveitá-los como material audiovisual no ensino do Inglês permite criar uma relação mais lúdica, prazerosa e dinâmica com os estudantes, principalmente em tempos de pandemia de coronavírus e com a maioria das escolas fechadas por decretos municipais e estaduais no Brasil.

Na Bahia, o decreto nº 19.529, de 16 de março de 2020 regulamentou as primeiras medidas de enfrentamento ao coronavírus e suspendeu as aulas em todo o estado. Já em Camaçari, no mesmo dia, a Prefeitura Municipal também suspendeu as aulas em todas as instituições de ensino com o decreto nº 7311/2020, mesmo sem casos confirmados na cidade até aquele momento. De acordo com a administração municipal, o primeiro caso de covid-19 é de 20 de março e até 15 de novembro, mais de 6 mil casos foram confirmados na cidade. A cada 15 dias, algumas medidas destes decretos citados são renovadas, sobretudo a suspensão das aulas presenciais no ensino infantil, fundamental e médio, sem previsão de retorno até novembro de 2020.

Na rede particular de ensino, as aulas foram interrompidas nos primeiros 15 dias dos decretos, migrando para aplicativos de conversas em vídeo e áudio, como *Skype*, *Zoom*, *Google Meet* e até mesmo *Youtube* e *Whatsapp*. Na rede pública de alguns estados, segundo matérias de jornais e portais de notícias, estão sendo experimentadas plataformas online próprias e até transmissões na TV aberta, porém com diversos problemas que refletem o despreparo para a duração que esta pandemia apresenta e as dificuldades socioeconômicas da maioria dos estudantes. Em meio a este contexto, buscamos alternativas que sejam atraentes e que os motivem a participar das aulas, mesmo com toda a dificuldade de conexão à internet e

acesso aos conteúdos. Através do aplicativo *Google Classroom* (Sala de Aula), é possível que os conteúdos sejam postados pelo professor e acessados de qualquer aparelho ou dispositivo, tanto celulares quanto computadores e tablets, impedindo que se percam em grupos de *Whatsapp* por conta de problemas nos aparelhos utilizados pelos estudantes.

Três turmas do Ensino Fundamental I da Escola Ler e Crescer, da rede particular de Camaçari - Bahia serviram para este estudo - 3º, 4º e 5º anos - com idades entre 8 e 10 anos, que estão desde março de 2020 assistindo aulas remotamente, já adaptados à nova rotina online, sendo que na disciplina de inglês os encontros são semanais, com 50 minutos.

De acordo com o texto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental, o processo de ensino e aprendizagem de língua estrangeira nas escolas é importante e fundamental para a integração dos estudantes no mundo, pois:

Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e de continuidade nos estudos. (BRASIL, 2018, p. 237)

Mesmo sabendo que esse trecho citado da BNCC se refere mais aos anos finais do Ensino Fundamental, pois prevê o ensino do inglês apenas a partir do 6º ano, fica clara a importância de garantir aulas desse idioma para os alunos das turmas iniciais também, que além de adaptá-las aos novos desafios, principalmente no cenário educacional dentro de uma pandemia mundial, os integra desde cedo no mundo online.

De acordo com o último boletim da Organização Mundial da Saúde de 21 de novembro de 2020, tem mais de um milhão de mortos e 57 milhões de casos confirmados, com várias vacinas emergenciais sendo testadas por diversos países e laboratórios, ainda sem perspectiva de serem aprovadas no Brasil, pois dependem de interesses políticos, econômicos e sociais.

No decorrer deste artigo, estão detalhadas as aulas e relatadas a impressão e recepção dos estudantes diante da proposta. Nas considerações finais, pode-se ver os resultados dos trabalhos junto às turmas diante do contexto de pandemia.

2 QUADRINHOS E SALA DE AULA - UMA RELAÇÃO COMPLICADA

De acordo com Setubal e Rebouças (2015, p. 304), parte do século XX marcou a história das HQs com preconceito e perseguição à essa forma de arte, reforçando a mentalidade de que sua entrada na escola, mesmo como forma lúdica ou de entretenimento, como inadmissível e ainda hoje sendo possível notar toda a resistência que continua enfrentando entre profissionais da educação e pesquisadores da área.

Não se pode negar o apelo dessas obras junto ao público infanto-juvenil, por isso ignorar e não utilizá-las como forma audiovisual nas aulas é jogar fora uma oportunidade de capturar a atenção dos estudantes e integrar uma parte importante do mundo deles na escola. Novamente, Eisner chama atenção para isso:

Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam uma “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. (EISNER, 1989, p. 7)

Ao entrar na vida dos estudantes e na escola, temos que perceber que toda obra de arte se adequa ao contexto socioeconômico e histórico no qual é produzido. Por isso a escolha de cada tirinha, quadrinho ou filme é muito importante para que o professor saiba conduzir a conversa e não cair em armadilhas ou polêmicas não adequadas ao projeto pedagógico da escola na qual está aplicando o conteúdo. Joatan Preis Dutra afirma em *História & História em Quadrinhos - A utilização das HQs como fonte histórica político-social* que:

As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. As ideologias e o momento político e social moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado gibi. (DUTRA, 2002, p. 8)

Grande parte do preconceito com HQs, segundo o autor de clássicos Frank Miller, por exemplo, foi a publicação do livro *Sedução do Inocente* de Fredrick Werthan, em 1954. Logo na capa, este livro traz a seguinte frase: *A influência dos quadrinhos na juventude de hoje* e no contexto histórico da época, o medo pregado foi tão potencializado pela Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética e perseguição de pessoas que fossem suspeitas de serem

comunistas.

Tudo isso acabou resultando no *Comics Code* (censura dos quadrinhos nos Estados Unidos) e seus reflexos e preconceitos são sentidos ainda hoje quando o assunto é HQs e super-heróis. Um belo resumo de todo o estrago na indústria daquela época pode ser encontrado na introdução da edição definitiva da *graphic novel O Cavaleiro das Trevas*, quando Miller se refere ao livro de Werthan:

Não vale a pena citar o nome daquele psiquiatra lunático ou de seu livro absolutamente desprezível. Há muito o mundo se esqueceu dos dois. No pequeno mundo dos quadrinhos, entretanto, aquele lixo de livro causou tanto estrago quanto um ciclope. Ou Galactus. As vendas caíram mais e mais. Por algum tempo, os artistas de HQs sem sequer revelavam sua profissão. Não em companhia de pessoas cultas. (MILLER, 2006)

Toda essa história pode explicar a resistência que ainda pode-se enfrentar ao utilizar quadrinhos nas aulas, principalmente de heróis. Portanto é importante ter tudo isso em consideração ao escolher o material audiovisual a ser trabalhado em sala de aula. Se faz imprescindível que os professores tenham formação e letramento digital para isso, como afirma Freitas:

Os professores precisam conhecer os gêneros discursivos e linguagens digitais que são usados pelos alunos, para integrá-los, de forma criativa e construtiva, ao cotidiano escolar. Quando digo integrar é porque o que se quer não é o abandono das práticas já existentes, que são produtivas e necessárias, mas que a elas se acrescente o novo. Precisamos, portanto, de professores e alunos que sejam letrados digitais, isto é, professores e alunos que se apropriam crítica e criativamente da tecnologia, dando-lhe significados e funções, em vez de consumi-la passivamente. O esperado é que o letramento digital seja compreendido para além de um uso meramente instrumental. (FREITAS, 2010, p. 340)

Quando falamos em letramento digital, muitas vezes isso pode ser confundido com saber usar computador e celular, mas vai muito além disso. É necessário que os educadores tenham pleno domínio das tecnologias que facilitam o aprendizado, utilizando-as em suas aulas de forma adequada aos conteúdos programáticos das turmas e da escola como um todo, além de saber explicar aos estudantes como utilizá-las. Ter visão crítica e não cair em armadilhas digitais também é imprescindível para dominar todos esses aplicativos e plataformas, dadas as mudanças constantes dos mesmos e as diversas formas de uso que podem ter. É preciso sempre estar dez passos à frente dos alunos.

2.1 INSERINDO SUPER-HERÓIS NO ENSINO DE IDIOMAS EM TEMPOS DE PANDEMIA

A pandemia do novo coronavírus fez com que os governos do mundo inteiro tivessem que elaborar planos de contingência do vírus diante da alta mortalidade da doença que ele provoca, a covid-19. Com decretos sendo renovados desde março de 2020 em Camaçari e na Bahia, nos quais as aulas continuam suspensas por conta do alto risco de contágio nas escolas de Ensino Infantil, Fundamental e Médio, educadores e educandos foram impelidos a um ambiente online jamais explorado em sua totalidade. Nas aulas pré-pandemia, computadores, aplicativos e sites de audiovisual e streaming eram utilizados apenas como complementos de algumas aulas específicas, não como ferramentas essenciais para que o aprendizado ocorra da melhor forma possível. Neste contexto, podemos aplicar a lógica do Plano Nacional de Graduação de 1999:

Vivendo na era da sociedade tecnológica, torna-se necessário rever as formas de pensar, sentir e atuar sobre essa realidade, que não se apresenta de modo linear, num continuum de causa e efeito, mas, de modo plural, numa multiplicidade e complexidade inscritas em redes e conexões, ampliando nossa inserção no mundo. (PNG, 1999, p. 6)

Os planos de aula utilizados para este artigo foram pensados de forma a incentivar os estudantes de Língua Inglesa do Fundamental I a perceber as diferenças entre filmes dublados e legendados utilizando o trailer do filme infantil LEGO Batman: O filme (Chris McKay, 2017). Nele, o Batman descobre que adotou um órfão sem querer e tem que cuidar dele enquanto combate o crime em Gotham e enfrenta o seu maior vilão, o Coringa. Os trailers selecionados têm exatamente o mesmo conteúdo e a dublagem brasileira é a mesma da versão completa do filme.

3 LEGO BATMAN NA AULA DE INGLÊS

O que será apresentado aqui é um relato de aulas do 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental I, da Escola Ler e Crescer, que faz parte da rede particular do município de Camaçari, na Bahia. Devido a pandemia de coronavírus, a escola mantém-se fechada para

aulas presenciais, migrando todo o conteúdo das aulas para o *Whatsapp* com vídeos, textos e orientações dos conteúdos dos livros didáticos e com chamadas ao vivo via *Google Meet* para correções, conversas e discussões dos conteúdos com os estudantes, tirando dúvidas e promovendo que as professoras e turmas se vejam, conversem e mantenham o vínculo, algo tão comum em sala de aula, mas muito importante neste momento de isolamento e distanciamento social.

Nas aulas de inglês relatadas neste trabalho, os objetivos são:

a) apresentar a adaptação cinematográfica do Batman, herói dos quadrinhos, porém desta vez na forma do brinquedo LEGO e assistir o trailer dublado e depois sua versão original e legendada;

b) depois, assistir novamente, só que desta vez para encontrar as palavras sugeridas pela professora: *computer* (computador), *seatbelts* (cintos de segurança), *alone* (sozinho), *black* (preto), *yellow* (amarelo), *morning* (manhã), *night* (noite), *son* (filho);

c) instigar a conversa sobre a impressão dos estudantes em relação aos vídeos;

d) conversar sobre diferenças e semelhanças nas vozes dos personagens em ambos os idiomas;

e) perguntar se eles já conheciam a obra e se já viram algum outro filme em inglês legendado em português;

f) explicar o que faz um tradutor e como esse ato de traduzir é comum, como por exemplo a professora traduzindo os enunciados dos livros para que eles compreendam o que deve ser feito nas tarefas e as palavras que eles trazem para serem traduzidas, geralmente termos de jogos.

A duração é de 50 minutos de aula online pelo aplicativo *Google Meet*, nos mesmos moldes das aulas normais com conteúdo dos livros, visa deixar claro que é uma aula diferente da rotina, mas ao mesmo tempo tem valor didático, cuja avaliação se foca no listening, sendo processual e participativa.

3.1 TURMA DO 3º ANO - 26 ALUNOS (MATUTINO E VESPERTINO)

Já no primeiro momento da aula, quando o plano foi apresentado, os estudantes que compõem a turma demonstraram interesse e até mesmo euforia, pois há muito tempo não

experimentam uma aula de inglês totalmente lúdica, sem necessidade de livro, caderno, lápis e demais materiais escolares. Desta vez não seria uma tirinha ou revistinha de papel, mas um trailer de filme onde eles iriam exercitar o *listening* e com o qual poderiam reagir em voz alta ao encontrar as palavras sugeridas, interagindo assim com a turma inteira, como era comum nas aulas de inglês diante dos vídeos, brincadeiras e danças de acordo com o tema de cada aula.

Vale ressaltar que a turma reúne os dois turnos no mesmo horário devido à pandemia e nem todos os 26 alunos participam das aulas ao vivo por conta de dificuldades de conexão e falta de aparelho celular, pegando assim o conteúdo do dia após o expediente de trabalho de seus pais e responsáveis.

Durante a exibição do trailer dublado em português, a reação comum da idade tomou conta da turma e foi necessário parar por alguns segundos o vídeo para que retornassem à concentração para assistir. Depois, foram incentivados a comentar o que tinham assistido, deixando claro que conhecem a obra, quais as impressões sobre os personagens e o filme. Passados alguns instantes, respeitando a vez de cada um que quis falar e exercitando assim o respeito aos colegas e às opiniões, foi explicado que desta vez o trailer estaria no idioma original da produção, em inglês. A reação foi de curiosidade e um pouco mais de atenção.

Ao reabrir novamente a discussão, os mais animados continuaram a comentar o filme e ficou claro que eles conseguiram perceber as diferenças entre assistir dublado e legendado. Todos disseram ser muito difícil acompanhar as legendas por conta da velocidade com a qual as palavras são ditas e a capacidade de leitura rápida, que ainda não conseguem.

Os trailers foram passados novamente, dessa vez antes do original em inglês, foram sugeridas as palavras para que eles encontrassem sem se concentrarem nas legendas e sim em ouvi-las e identificá-las. As palavras que conseguiram identificar no *listening* foram as cores: *black* e *yellow*, preto e amarelo, respectivamente. As cores predominantes no uniforme do Batman e das peças de LEGO do filme, que são repetidas na canção do trailer.

Numa terceira exibição do trailer em inglês atendendo a pedidos, conseguiram identificar *night* e *morning*, noite e manhã, palavras comumente usadas nas aulas e também trabalhadas nos livros. As demais palavras não foram identificadas, mas traduzidas e indicadas pela professora posteriormente. As vozes em português e inglês foram percebidas como parecidas, sendo necessária a explicação de como os dubladores que não são as vozes originais tem que imitar e se adequar ao que foi estabelecido como sendo a voz dos

personagens, a maioria disse não saber que em cada idioma eram pessoas diferentes fazendo as vozes.

Foi explicada então a função de um tradutor, explicando de forma simples e direta como se dá uma tradução e como eles vêm no dia a dia e nem percebem, como por exemplo quando perguntam à professora o significado das palavras em inglês ou querem saber como ficaria uma expressão brasileira em inglês. Ao informar aos estudantes que até a Turma da Mônica tem uma versão em inglês, estes demonstraram curiosidade e pediram para que pudessem ver e ter aulas com estes quadrinhos.

O resultado foi repleto de sorrisos e pedidos de mais filmes de heróis conhecidos e dessa vez, com pessoas no elenco, não só bonequinhos. A turma é sempre bem animada e disposta às atividades, a experimentar coisas diferentes e sobretudo, brincar e dançar além do período de intervalo que ainda tem, mesmo em casa.

3.2 TURMA DO 4º ANO - 24 ALUNOS (MATUTINO E VESPERTINO)

A apresentação da aula e de seus objetivos ocorreu de forma similar à do 3º ano, as reações de ansiedade e alegria foram notadas logo nos primeiros minutos da aula. Eles também estavam bem dispostos a uma aula diferente, que unisse inglês e filmes de heróis, algo que faz parte do cotidiano dos meninos e também das meninas. Todos dessa turma participam da aula ao vivo.

Durante a exibição do trailer em português, ficaram bem atentos, rindo nas partes mais divertidas, mas sem causar comoção que fizesse necessária uma pausa. Desta vez, antes de passar o trailer legendado, já lhes foram sugeridas as palavras que eles teriam que encontrar, exercitando o *listening* (o ouvir).

Foi perguntado a eles se já conheciam o filme, a maioria já tinha assistido em casa, apreciando os personagens e às vezes vários ao mesmo tempo, contando as cenas que mais gostaram e os personagens favoritos. Os que ainda não tinham visto, pediram para que fosse exibido em aula, porém infelizmente o tempo de 50 minutos não é suficiente. Após pausa para que novamente fizessem silêncio, foram repetidas as palavras que eles deveriam ouvir e chamar atenção da professora na hora que os personagens falassem. A palavra *computer* foi ouvida por todos, talvez por estar no início do trailer, mas também pela semelhança que tem

nos dois idiomas. *Morning* e *night* foram facilmente identificadas pela maioria. Devido à legenda e a capacidade de leitura mais veloz, alguns alunos relataram que estavam acompanhando ao mesmo tempo o áudio e o texto. As cores *black* e *yellow* também, por conta da canção. As demais palavras não foram identificadas, sendo ditas pela professora e apontadas no trailer.

Ao serem explicados das funções dos dubladores e tradutores, muitos não demonstraram conhecimento de que existiam dubladores diferentes em vários idiomas, sabiam que existiam pessoas que faziam as vozes em português. Talvez isso se deva ao fato de consumirem sempre animação e filmes em português e nunca pensaram muito nesta possibilidade. Foi pedido que sempre fiquem atentos a esses detalhes dos filmes e alguns alegaram que iriam procurar trailers legendados para perceber as diferenças, sozinhos.

Todos demonstraram plena consciência do ato de traduzir do inglês para português e vice-versa, pois é rotina nas aulas perguntar as versões em um idioma e no outro nas aulas de inglês, principalmente relacionadas a jogos online. Foi explicado também que tradução é uma profissão e que estes trabalhadores traduzem livros, revistas, filmes, séries, jogos, etc. A informação de que existem versões traduzidas da Turma da Mônica em inglês os deixaram curiosos e dispostos a pesquisar mais sobre isso.

A aula resultou em muitas informações novas para a turma, percepção da capacidade individual de ouvir e ler ao mesmo tempo em um idioma diferente do português, além de instigar a curiosidade com detalhes das produções cinematográficas de seus personagens favoritos e exercitar mais o inglês fora da aula, que é semanal e curta.

3.3 TURMA DO 5º ANO - 18 ALUNOS (MATUTINO)

Os estudantes do 5º ano já estão mais familiarizados com o inglês, pois muitos já ouvem músicas internacionais e são fãs de cantores e cantoras, *rappers* e artistas internacionais. A proposta da aula causou curiosidade e empolgação por parte de todos, inclusive das meninas que são minoria dentro da turma. Todos eles já tinham assistido LEGO Batman e foram logo contando para a professora e os colegas seus personagens e cenas favoritas, as trapalhadas do Coringa, como o Batman tem um ego maior do que suas capacidades, a aparição da Liga da Justiça e os vilões, etc.

Demonstrando uma capacidade de compreensão mais profunda do roteiro e de síntese de suas impressões também.

Logo no início, foram passadas as palavras que deveriam encontrar na versão em inglês do trailer e suas traduções, sendo palavras já trabalhadas em aula devido aos assuntos do livro didático. Alguns colegas começaram a atrapalhar a aula logo na exibição do trailer em português, atitude completamente normal dentro da sala, por conta da idade e da disciplina que ainda precisa ser trabalhada. Logo foi possível retornar e terminar o trailer dublado em português.

As palavras que deveriam encontrar foram repassadas e deu-se início ao trailer em inglês legendado em português. Todas as palavras foram facilmente encontradas no trailer, inclusive *son* (filho), que é muito parecida com a sonoridade de *sun* (sol). Conseguiram acompanhar facilmente as legendas, então ficou decidido que o trailer seria exibido novamente, porém sem legendas e eles teriam que ouvir e identificar novamente as palavras. Desta vez, *son* não foi percebida.

As semelhanças entre as vozes em português e no original em inglês foram motivo de espanto, já que não imaginavam que procurassem e pudessem encontrar vozes tão parecidas em idiomas diferentes. A função de tradução foi explicada rapidamente, a maioria demonstrando já estar familiarizada com a noção de que obras de arte e entretenimento internacionais tem várias versões. Uma colega inclusive disse que começou a perceber isso nos menus de idiomas dos serviços de *streaming*, como *Netflix* e *AmazonPrime*.

O resultado foi satisfatório, com pedidos de mais trailers para que eles possam encontrar palavras e até frases inteiras, pois no livro já estão formando frases com artigos, verbos e substantivos em inglês.

4 CONCLUSÕES DAS AULAS

Cada turma reagiu da forma esperada, ao se elaborar um plano sendo professora das turmas há 2 anos e conhecendo todos os estudantes e seus contextos socioculturais e familiares. O ritmo foi fluido, mesmo com as interrupções já rotineiras e esperadas, devido à empolgação que demonstram sempre que lhes é apresentado um material audiovisual para complementar o assunto que veem nos livros. Conhecer a turma é muito importante, pois de

acordo com Carvalho:

Antes de desenvolver atividades de qualquer disciplina – um trabalho com operações matemáticas, por exemplo –, é preciso explorar todas essas formas de representação para ampliar a capacidade leitora e garantir que a criança ou jovem entenda ao máximo os recursos oferecidos, gerando sentido. (CARVALHO, 2009)

Sendo assim, a interação foi satisfatória e a avaliação durante este processo foi positiva. Explorar a interdisciplinaridade também se faz necessária ao trabalhar com quadrinhos e heróis nas aulas, incorporando elementos de outras disciplinas e assuntos dentro da aula, como trabalhar filosofia por um filme, arte com um quadrinho e ao mesmo tempo não sairmos do aprendizado do inglês.

No período que as sociedades do mundo inteiro se deparam com o combate ao coronavírus e na busca de novas formas de trabalhar nas áreas mais afetadas pelos fechamentos compulsórios, como o fechamento das escolas, as Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel podem servir de material de apoio aos educadores e coordenadores pedagógicos. De acordo com as diretrizes da UNESCO:

Sem orientação e capacitação, os professores frequentemente utilizam a tecnologia para “fazer coisas velhas de formas novas”, ao invés de transformar e melhorar abordagens de ensino e aprendizagem. (UNESCO, 2014, p. 33)

Muitos educadores não receberam treinamento anterior à pandemia e tiveram que literalmente criar meios e modos para adaptar os conteúdos que seriam trabalhados em sala de aula durante o ano inteiro para o virtual, procurar sozinhos os aplicativos adequados à demanda de cada turma e ensinar alunos, pais e responsáveis como utilizá-los dentro do contexto dessa nova realidade. Além disso, a UNESCO também sugere como prioridade:

O desenvolvimento profissional dos professores. O sucesso da aprendizagem móvel depende da capacidade dos professores para aumentar as vantagens educacionais dos aparelhos móveis. Fornecer treinamentos técnico e pedagógico necessários aos professores, introduzindo soluções e oportunidades de aprendizagem móvel. Embora muitos professores saibam usar aparelhos móveis, muitos não o sabem, e, à medida que se tornam mais versáteis e complexos, os aparelhos tendem a se tornar ainda mais difíceis de usar. Estimular os institutos de formação de professores a incorporar a aprendizagem móvel em seus programas e currículos. Fornecer oportunidades para que educadores compartilhem estratégias para a integração efetiva de tecnologias em instituições com recursos e necessidades semelhantes. (UNESCO, 2014, p. 33)

É de suma importância que a partir desse período de pandemia, não só os governantes e secretarias de educação, mas também as escolas particulares fiquem atentas à qualificação de seus profissionais para atuar de diferentes formas diante das mais variadas situações e transformar o virtual e presencial em complemento um do outro e não apenas uma aula especial, vez ou outra, para sair da rotina.

Se antes o uso de celulares e outros aparelhos móveis eram desencorajados ou até proibidos nas escolas, hoje eles são imprescindíveis para a realização das aulas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo maior experimentar uma forma de trabalhar super-heróis no ensino da Língua Inglesa de forma divertida, lúdica e que pudesse fazer parte do conteúdo didático das turmas, não apenas ser uma aula separada das outras, mas um complemento dos assuntos já estudados.

Diante do novo cenário imposto às escolas com a pandemia do coronavírus, tudo o que foi planejado para este trabalho no projeto teve que ser revisto e adaptado para que acontecesse no ambiente totalmente virtual, sem a interação presencial tão importante principalmente com os estudantes mais jovens e que necessitam do olho no olho, do abraço, da proximidade que só uma sala de aula física proporciona.

Com as reações recebidas através do aplicativo *Google Meet* e do retorno positivo nas mensagens de *Whatsapp*, os objetivos foram alcançados, mesmo em escala menor por causa da distância, mas não menos importante para continuar pesquisando e experimentando novas formas de lecionar e plantar nos estudantes a sementinha da curiosidade e da percepção das diferenças e semelhanças dos idiomas que estudamos, além da importância de sempre exercitar o ouvir e falar, sem medo de errar, aberto às correções e dispostos a melhorar.

Apesar da empolgação de todas as turmas que fazem parte deste estudo, diferenças cruciais foram notadas entre elas. A capacidade de leitura e a velocidade com a qual a executam faz toda a diferença, já que as aulas de Língua Portuguesa se refletem nas de Língua Inglesa. A turma do 3º ano teve dificuldade em acompanhar as legendas, o que não ocorreu nas demais. A turma do 4º ano teve mais facilidade na leitura das legendas e a do 5º demonstrou plena capacidade de acompanhar o áudio e o texto mostrado no trailer do filme.

Outra diferença entre as turmas é a compreensão da premissa do filme diante do que é apresentado no trailer, até mesmo por conta da idade, a capacidade de síntese e de interpretação de texto varia entre eles, tornando o momento de discussão de opiniões sempre divertido e prazeroso, principalmente ao exercitar o respeito às opiniões dos colegas e ao seu momento de fala.

Percebe-se também que a integração família e escola está cada vez mais forte e se faz imprescindível para a educação pós 2020. Tudo o que conhecíamos e estávamos acostumados sofreu transformações que, ao ver a duração desse período de pandemia global, são irreversíveis, mesmo se uma vacina contra a covid-19 for encontrada e que façamos parte do grupo a ser imunizado com prioridade.

Se a preparação pedagógica já era item básico da formação do professor, o letramento digital não pode continuar sendo apenas o saber usar computador, internet, TV e celular, tem que ampliar o leque de conhecimento e integrar aplicativos, plataformas digitais, arquivamento em nuvens para que ninguém corra o risco de perder seus conteúdos, projetos e estar sempre dispostos a ajudar os colegas e trocar conhecimento.

Através das aulas ministradas nas turmas do Fundamental I e dos conceitos comentados neste artigo, ficou claro que a facilidade com a qual o conteúdo foi apresentado aos estudantes e o pleno domínio tanto do conteúdo quanto da tecnologia utilizada, proporcionaram resultados satisfatórios e retorno positivo. Diante de quaisquer dificuldades, é necessário saber quais caminhos são de mais fácil compreensão para alunos e pais ou responsáveis que os auxiliam nas aulas remotas e apresentar soluções instantâneas faz toda a diferença no novo contexto que estamos vivendo. Os resultados se refletirão nas turmas não só em 2020, mas também nos anos letivos vindouros.

REFERÊNCIAS

ALVES, B. F. **Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis**. Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Artes e Comunicação, Programa de Pós-graduação em Comunicação: Recife, 2003.

CAMAÇARI. **Decreto nº 7311/2020, de 16 de março de 2020**. Diário Oficial do Município. Disponível em:

<http://www.camacari.ba.gov.br/wp-content/uploads/2020/03/diario-1372-1o-caderno-assinado>

[.pdf](#). Acesso em: 20/11/2020.

CASTELLAR, G. O que se sabe sobre as vacinas contra covid que podem chegar ao Brasil. UOL: Rio de Janeiro, 30/10/2020. Coronavírus. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/saude/ultimas-noticias/redacao/2020/10/20/contratos-vacina-contra-covid-brasil.htm>. Acesso em 20/11/2020.

BAHIA. **Decreto nº 19.529, de 16 de março de 2020**. Diário Oficial do Estado. Disponível em: <http://www.legislabahia.ba.gov.br/documentos/decreto-no-19529-de-16-de-marco-de-2020>. Acesso em: 20/11/2020.

BOX OFFICE MOJO. **Franchises (US & Canada)**. https://www.boxofficemojo.com/franchise/?ref=bo_nb_bns_secondarytab, 2020. Acesso em: 20/11/2020.

BRASIL. **Plano Nacional da Graduação: um projeto em construção**. Fórum de Pró-Reitores de Graduação das Universidades Brasileiras. Bahia, 1999. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/png.pdf>. Acesso em: 20/11/2020.

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

CARVALHO, J. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. CECIERJ – Educação Pública. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/9/17/trabalhando-com-quadrinhos-em-sala-de-aula>, 2009. Acesso em: 20/11/2020.

DUTRA, J. P. **História & História em Quadrinhos - A utilização das HQs como fonte histórica político-social**. Universidade Federal de Santa Catarina – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de História: Ilha de Santa Catarina, 2002.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FREITAS, M. T. **Letramento digital e formação de professores**. v.26, n.03, p.335-352. Educação em Revista: Belo Horizonte. Disponível em https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017, 2010. Acesso em: 20/11/2020.

GOOGLE MEET. **Vídeo chamadas**. Disponível em: <https://meet.google.com>. Acesso em: 20/11/2020.

JARCEM, R. G. R. **História das Histórias em Quadrinhos**. In: **Revista História, imagem e narrativas**, ano 3 nº 5. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12942437/historia-das-historias-em-quadrinhos-historia-imagem-e-narrativas>, 2007. Acesso em: 20/11/2020.

MCKAY, C. **LEGO Batman - Trailer Comic-Con (dub)**. Warner Bros. Pictures Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGxYas0-QPY>, 2017. Acesso em 20/11/2020

MCKAY, C. **LEGO Batman - Trailer Comic-Con (original)**. Warner Bros. Pictures. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h6DOpfJzmo0>, 2017. Acesso em 20/11/2020

MILLER, F., JANSON, K. **Batman – O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva**. São Paulo: Panini Comics, 2006.

OLIVEIRA, E. **Estados adotam plataformas online e aulas na TV aberta para levar conteúdo a estudantes em meio à pandemia de coronavírus**. G1, 09/04/2020. Educação. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2020/04/09/estados-adotam-plataformas-online-e-aulas-na-tv-aberta-para-levar-conteudo-a-estudantes-em-meio-a-pandemia-de-coronavirus.ghtml>. Acesso em: 20/11/2020.

REBOUÇAS, M. L. M.; SETUBAL, F. M. R. **Quadrinhos e educação: uma relação complexa**. Maringá: Revista Brasileira de História da Educação. v. 15, n. 1 (37), p. 301-334, 2015.

WERTHAM, F. **Seduction of the Innocent**. Estados Unidos: Holt, Rinehart & Winston, 1954.

WHO. **Coronavirus disease (COVID-19) pandemic**. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>. Acesso em 20/11/2020.

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel**. 2014.