



A Evolução da Aprendizagem Visual de Idiomas

Introdução

Nos os últimos cinco anos, foi realizada uma quantidade significativa de pesquisas acadêmicas sobre a eficácia dos métodos tradicionais de aprendizagem de idiomas, especialmente entre jovens e crianças. Vários acadêmicos e educadores de todo o mundo estão reavaliando a eficácia da aprendizagem visual de idiomas, explorando o seu potencial como ferramenta complementar dos métodos tradicionais de aprendizagem, e também examinando novas formas de ensino.

Falar vários idiomas obviamente oferece muitos benefícios num mundo que está se globalizando rapidamente, e novas pesquisas também sugerem que essa habilidade pode ajudar a proteger o indivíduo do declínio cognitivo e do surgimento da demência nas idades avançadas (1,2).

O Dr. Neil Cohn, um dos acadêmicos mais renomados do mundo, do Departamento de Cognição e Comunicação da Universidade de Tilburg, publicou um estudo denominado “A Evolução do Aprendizado Visual de Idiomas” , que discute a eficácia de uma forma de aprendizagem de idiomas: através de histórias em quadrinhos.

Segue abaixo as conclusões do Dr. Cohn.

Exigências da Aprendizagem de Idiomas

Embora falar e escrever possam parecer um fenômeno holístico na nossa experiência cotidiana, a linguagem é um comportamento humano complexo constituído de várias subestruturas (3). Conseqüentemente, aprender um idioma exige que incorporemos o conhecimento dos diferentes níveis da estrutura linguística. No seu nível básico, o estudante deve conectar o significado das palavras e frases aos sons de uma linguagem (fonologia), dentro do contexto das sentenças (gramática). Esse conhecimento é empregado na habilidade de compreender uma linguagem através da audição, e também através do desenvolvimento da alfabetização da linguagem escrita.

Entretanto, meramente conhecer as palavras e as regras de gramática não se constituem num método de aprendizado de uma linguagem: simplesmente memorizar um dicionário é um método muito pobre de desenvolvimento linguístico. O aprendizado efetivo de um idioma está integrado no próprio uso desse idioma, onde o estudante pode avaliar as expressões juntamente com seus contextos, o que pode proporcionar sugestões explícitas e implícitas para aprender e memorizar o vocabulário e a gramática. O ambiente e as condições do aprendizado de um idioma são cruciais para o desenvolvimento.

Dada a necessidade da multilinguística na sociedade moderna, e que essas necessidades se estendem para as crianças nas salas de aula e para os adultos fora da escola, métodos efetivos não tradicionais de aprendizagem de idiomas têm se tornado cada vez mais importantes (cursos online). Um desses métodos que surgiu e é muito efetivo é a aprendizagem de idiomas através de histórias em quadrinhos.

Histórias em Quadrinhos como ferramenta de ensino de idiomas

Apesar de serem difamadas por décadas como formas incultas de expressão artística, as histórias em quadrinhos se desenvolveram e se tornaram um material de leitura complexo e sofisticado (4) Juntamente com a crescente reputação e respeito como gênero de publicação, um grande número de educadores e pesquisadores começou a defender o uso de histórias em quadrinhos no contexto educacional (5-7). Na verdade, o uso de histórias em quadrinhos como material institucional vem ganhando um grande suporte empírico (8,9). Dentro desse grupo acadêmico, o suporte está cada vez mais focado em usar as histórias em quadrinhos na aprendizagem de idiomas, e portanto cresceu muito na última década (10).

Há muito tempo que as pessoas oferecem evidências sobre como as histórias em quadrinhos ajudam na aprendizagem de idiomas e também na alfabetização, e essas percepções tem sido compartilhadas por educadores que reconhecem as histórias em quadrinhos como uma ferramenta efetiva de ensino (11-13). **Estudos recentes em todo o mundo, que abordam a temática de incluir ou não as histórias em quadrinhos nas classes de aprendizagem de idiomas, concluíram que as histórias em quadrinhos proporcionam histórias visuais interessantes que motivam os estudantes (14-18).** A familiaridade e a originalidade das histórias em quadrinhos fazem delas serem mais divertidas do que os materiais padrões de aprendizagem de idiomas (19-20), e aumentam o envolvimento do estudante (21) com o material de aprendizado. Além disso, sua autenticidade como material de estudo os atesta como naturalísticas, fazendo delas serem mais atrativas do que os exercícios artificiais de aprendizagem de idiomas (22-23).

Texto e imagem em cognição

Histórias em quadrinhos oferecem várias vantagens no aprendizado de idiomas, e são otimizadas pelas suas propriedades multimodais. As histórias em quadrinhos combinam a linguagem escrita com a “linguagem visual” de imagens (24) fazendo delas uma forma de comunicação intrínseca multimodal (25-27). Isso significa que o leitor deve entender tanto o texto quanto as imagens, e depois integrar os dois. Isso também significa que o leitor pode potencialmente usar uma modalidade no auxílio do entendimento da outra.

Apesar dessa orientação bimodal, a compreensão das imagens e textos, pode não ser diferente como antes assumido. Recentemente uma pesquisa psicolinguística mostrou que o cérebro compreende a sequência de imagens das histórias em quadrinhos usando mecanismos neurais similares aos usados para processar a linguagem (24), e alguns modelos postulam que ambos os sistemas de linguagem tanto o escrito quanto o visual estão integrados num único sistema cognitivo (25).

Além disso, uma pesquisa de rastreamento dos olhos sugere que as sequências de imagens são “lidas” usando métodos similares ao da leitura de textos (28). Esse trabalho sugere uma estreita conexão cognitiva entre texto e imagens, e também um ambiente ideal para aprender idiomas. Esse estudo também fornece evidências contra a idéia de que a leitura de histórias em quadrinhos não é uma “verdadeira leitura” que seja substancial e cognitivamente enriquecedora (30).

Integração de texto e imagem

Embora muitos materiais tradicionais de aprendizagem de idiomas incorporam o texto e as imagens, a integração dessas modalidades nas histórias em quadrinhos proporcionam várias vantagens. Estabelece um contexto simulado para o uso da linguagem onde as pessoas têm conversações visualizadas, e motiva o conhecimento implícito que emerge dessa interação (15). Na verdade, vários estudos indicam que as histórias em quadrinhos possibilitam uma aprendizagem de idiomas aprimorada que vai além dos materiais educacionais padrões que também usam texto e imagens (17, 31-33).31-33).

Esses resultados se estendem à todos os níveis de proficiência do estudante (34,35), e abrangem idades que vão desde crianças do primeiro grau até estudantes universitários. Também sugerem que **as histórias em quadrinhos são amplamente acessíveis, e são também ferramentas efetivas para todas as idades e níveis de conhecimento.**

Algumas das qualidades formais da relação texto-imagem das histórias em quadrinhos apoiam diretamente esse tipo de aprendizado. As histórias em quadrinhos dividem o texto em porções gerenciáveis que podem ser mais digeríveis para o estudante navegar. Isso tudo vem de duas formas: a divisão de texto e imagens em painéis, e a divisão de texto em “portadores” como são os balões de diálogo, as bolhas de pensamento, e as legendas (27,36).

Primeiro, a divisão de informação em painéis – as unidades de imagem emolduradas de uma história em quadrinhos – divide o conteúdo geral em unidades de diálogo reconhecíveis. Segmentando a história em painéis, o leitor pode acessar elementos coerentes de uma história mais abrangente (24). O texto nesses painéis se conecta diretamente às imagens: os personagens e os eventos que ocorrem dentro dos painéis. Isso significa que as expressões que aparecem no texto são “fundamentadas” pelo conteúdo, proporcionando um contexto que reforça o significado do vocabulário de forma implícita (26). Então, as relações texto-imagem nas histórias em quadrinhos se apoiam mutuamente de uma maneira que deve ser benéfica ao aprendizado de idiomas, apresentada como unidades coerentes de narrativa.

Segundo, o texto dentro desses painéis é dividido em “portadores” de texto como os balões de diálogo e bolhas de pensamento. Esses dispositivos segmentam o texto em porções que são salientes e digeríveis pelo estudante (23, 37). Parcelando o texto nessas unidades menores, proporciona uma apresentação de diálogo mais intuitiva que nos blocos de texto, e sutilmente adiciona pausas prosódicas e outras segmentações de diálogo. Tais textos parecem mais gerenciáveis do que textos densos, que podem intimidar os estudantes nos livros tradicionais (38), o que portanto, ajuda os estudantes superar as barreiras de aprendizado(39). Assim sendo, **a segmentação de texto nas histórias em quadrinhos, em um nível maior ou menor, tem um formato ideal para o aprendizado.**

Vocabulário

A segmentação de texto parece ser muito útil no ensino de vocabulário, o que é um fundamento do aprendizado de um idioma. Muitos estudos experimentais sustentam que a histórias em quadrinhos é uma ferramenta efetiva de aprendizagem de vocabulário, para todos os níveis e para diferentes tipos de idiomas (12, 18, 33, 37, 39-43).

A eficácia das histórias em quadrinhos para ensinar vocabulário ocorre também porque elas contêm vernáculos tanto coloquiais quanto do cotidiano, juntamente com jargões atípicos e sofisticados (19,20). Essa terminologia ultrapassa o vocabulário padrão básico tipicamente ensinado nos contextos da aprendizagem de idiomas, como também inclui termos especializados relacionados com a ciência, cultura, e outras situações únicas das narrativas em histórias em quadrinhos (15, 19, 20, 41). Isso proporciona ao estudante uma exposição bem mais diversa e interessante ao idioma do que os materiais padrões.

As histórias em quadrinhos podem também ajudar no ensino de vocabulário mais complicado, o que muitas vezes não estão incluídos nos cursos básicos de idiomas, o que poderia exigir uma experiência cultural para entender (44). Por exemplo, a onomatopéia, que são palavras que caracterizam os sons como “bang” ou “miau”, são usadas em todas as histórias em quadrinhos como efeitos sonoros (45, 46). A onomatopéia é uma parte predominante e sutil da fluência linguística (47), embora muitas vezes caem fora do padrão de instrução de aprendizagem de idiomas. As histórias em quadrinhos integram tais conhecimentos implícitos para adicionar mais camadas de instrução de linguagem (19). Além disso, o uso de expressões idiomáticas é muitas vezes um indicador de fluência, e o uso de quadrinhos tem mostrado que essa é uma forma efetiva de aprender esse vocabulário complexo (40).

Sem esquecer dos livros e romances ilustrados que oferecem histórias muito complexas mas que em retorno usam um vocabulário sofisticado que é igualmente consumível.

Contexto

Como já mencionado, a combinação do texto com a imagem é muito forte nas histórias em quadrinhos porque elas conectam a linguagem com um contexto ilustrado. Incorporar a linguagem num contexto proporciona sugestões implícitas importantes para o seu uso, e reforçam o aprendizado. Isso é muito importante porque a estrutura lógica e o contexto conversacional dos quadrinhos têm sido postulados para facilitar o aprendizado de idiomas (22). Dentro das histórias em quadrinhos, a apresentação de um contexto narrativo faz com que o texto seja bem mais natural para entender do que as sentenças artificiais ou isoladas concebidas especificamente para as lições de idiomas (15, 19, 39).

Além disso, o uso de histórias para motivar os estudantes, proporciona um propósito para que eles se interessem por um idioma além de somente “praticar um idioma” (22). Eles se interessam pela história, e portanto o desejo de entender o enredo motiva o aprimoramento das habilidades linguísticas (48). A apresentação das histórias em quadrinhos aos estudantes, muda a tarefa “ler para aprender” para “ler para entender a história”, portanto envolvendo os estudantes na aprendizagem de idiomas sem o contexto implícito de ser uma lição (38). Assim, os estudantes podem concentrar-se em aprender um idioma somente através do próprio conteúdo, em vez de somente uma parte de um “interface de uma aprendizagem de idiomas” (23).

Conclusão

Existe uma crescente evidência (dentro de recentes estudos acadêmicos e de literatura) que sugere que os quadrinhos proporcionam um método eficiente de aprender a complexidade dos idiomas em todos os níveis. Em suma, essas vantagens incluem um aumento da motivação e o desejo de aprender, através materiais autênticos que apresentam o idioma com diálogos segmentados e gerenciáveis, que usam um vocabulário natural e variado característico de pessoas fluentes, e tudo isso integrado num contexto narrativo que proporciona estrutura e interesse. Essas funções aparecem para beneficiar os estudantes de todas as idades e níveis de conhecimento. Assim, histórias em quadrinhos parecem proporcionar um método efetivo para auxiliar na aprendizagem de idiomas e na alfabetização.

O Dr. Cohn está atualmente no Departamento de Cognição e Comunicação da Universidade de Tilburg, e está trabalhando com o LingoZING!, um novo e revolucionário aplicativo do mercado de “aprendizagem virtual”, que explora os benefícios do uso das histórias em quadrinhos no auxílio da aprendizagem de idiomas. LingoZING! é a primeira ferramenta desse tipo que usa os livros ilustrados como parte da sua experiência de aprendizagem.

Referências

1. E. Bialystok, F. I. M. Craik, G. Luk, Bilingualism: consequences for mind and brain. *Trends in Cognitive Sciences* 16, 240-250 (2012).
2. E. Bialystok, Bilingualism: The good, the bad, and the indifferent. *Bilingualism: Language and Cognition* 12, 3-11 (2009).
3. R. Jackendoff, *Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution*. (Oxford University Press, Oxford, 2002), pp. 506.
4. R. Duncan, M. J. Smith, P. Levitz, *The Power of Comics*. (Continuum Books, New York, ed. 2nd, 2015).
5. J. Hosler, K. B. Boomer, Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE-Life Sciences Education* 10, 309-317 (2011).
6. G. Mallia, Learning from the sequence: The use of comics in instruction. *ImageText* 3, (2007).
7. J. B. Carter, Introduction—Carving a niche: Graphic novels in the English language arts classroom. *Building literacy connections with graphic novels: Page by page, panel by panel*, 1-25 (2007).
8. A. Nalu, J. P. Bliss, Comics as a Cognitive Training Medium for Expert Decision Making. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* 55, 2123-2127 (2011).
9. J. C. Short, B. Randolph-Seng, A. F. McKenny, Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly* 76, 273-303 (2013).
10. G. E. Bloom, Thesis, Hunter College, (1979).
11. S. Cary, *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. (Greenwood Publishing Group, Incorporated, 2004).
12. N. Williams, paper presented at the 29th annual TESOL convention, Long Beach, CA, 1995.
13. J. Derrick, Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal* 14, (2008).
14. J. Ranker, Using Comic Books as Read-Alouds: Insights on Reading Instruction From an English as a Second Language Classroom. *The Reading Teacher* 61, 296-305 (2007).
15. J. Llull, Comics and CLIL: Producing quality output in social sciences with Tintin. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning* 7, 40-65 (2014).
16. E. O. Tarabuzan, N. L. Popa, Using Comic Strips in Teaching and Learning French as Foreign Language: Changes in Motivational Beliefs. *Review of Artistic Education*, 273-278 (2015).
17. M. Rossetto, A. Chiera-Macchia, 'Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning': Exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel* 45, 35 (2010).
18. E. Jones, The use of comic book style reading material in an EFL extensive reading program: A look at the changes in attitude and motivation to read in English in a Japanese university. *Language Education in Asia* 1, 228-241 (2010).
19. A. Suarez, Teaching Colloquial English through Comics. [Nigata seiryojoshi tanki daigaku research report] 29, 175-180 (1999).
20. S. D. Krashen, *The power of reading: Insights from the research*. (Libraries Unlimited Englewood, CO, ed. 2nd, 2004).
21. C. W. Chun, Critical Literacies and Graphic Novels for English-Language Learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53, 144-153 (2009).
22. N. Csabay, Using Comic Strips in Language Classes. *English Teaching Forum* 44, 24-26 (2006).
23. P. Friedlander, in *Learning in and beyond the Classroom: Ubiquity in Foreign Language Learning*, K. G. D. Chan et al., Eds. (NUS Centre for Language Studies., Singapore, 2016).
24. N. Cohn, *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. (Bloomsbury, London, UK, 2013).
25. N. Cohn, A multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Cognition* 146, 304-323 (2016).
26. J. A. Bateman, *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide*. (Routledge, New York, 2014).
27. N. Cohn, Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica* 2013, 35-63 (2013).
28. T. Foulsham, D. Wybrow, N. Cohn, Reading without words: Eye movements in the comprehension of comic strips. *Applied Cognitive Psychology* 30, 566-579 (2016).
29. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. (Cambridge University Press, ed. Second, 2009).
30. B. Norton, K. Vanderheyden, in *Critical Pedagogies and Language Learning*, B. Norton, K. Toohey, Eds. (Cambridge University Press, Cambridge, 2004), pp. 201-221.
31. Z. Roozafza, The Role of Comic Reading Materials in Enhancing the Ability to Read in EFL. *i-Manager's Journal on English Language Teaching* 2, 7 (2012).
32. S. Graham, Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously. *Language Education* 2, 92-102 (2011).
33. H. Öz, E. Efeciöglü, Graphic novels: An alternative approach to teach English as a foreign language. *Journal of Language and Linguistic Studies* 11, 75-90 (2015).
34. A. Merç, Y. Kampusu, The effect of comic strips on EFL reading comprehension. *International Journal of New Trends in Education and their implications* 4, 54-71 (2013).
35. J. Liu, Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL quarterly*, 225-243 (2004).
36. C. Forceville, T. Veale, K. Feytaerts, in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, J. Goggin, D. Hassler-Forest, Eds. (McFarland & Company, Inc, Jefferson, 2010), pp. 56-73.
37. M. V. Lakshmi, in *Issue 3: Managing resources*, B. Tomlinson, Ed. (British Council, Kolkata, 2017), pp. 33.
38. A. Baker, Thesis, University of Central Missouri, (2011).
39. I. Cimermanová, Using Comics with Novice EFL Readers to Develop Reading Literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174, 2452-2459 (2015).

Referências

40. A. Basal, T. Aytan, I. Demir, Teaching Vocabulary with Graphic Novels. *English Language Teaching* 9, 95 (2016).
41. W. Apriani, M. Vianty, B. A. Loeneto, The use of English comic book series in teaching reading comprehension. *Journal of English Literacy Education* 1, 100-105 (2015).
42. O. Arast, B. Gorjian, The Effect of Listening to Comic Strip Stories on Incidental Vocabulary Learning among Iranian EFL Learners. *Journal of Applied Linguistics and Language Learning* 2, 1-7 (2016).
43. M. H. Montalvo Vicedo, Thesis, Universitat Jaume I. , (2016).
44. H. Takashima, Acculturation and second language learning: use of comics to measure the degree of acculturation. *IRAL - International Review of Applied Linguistics in Language Teaching* 25, 25 (1987).
45. N. K. Pratha, N. Avunjian, N. Cohn, Pow, punch, pika, and chu: The structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *Multimodal Communication* 5, 93-109 (2016).
46. S. A. Guynes, Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics* 6, 58-72 (2014).
47. M. Dingemans, Advances in the Cross-Linguistic Study of Ideophones. *Language and Linguistics Compass* 6, 654-672 (2012).
48. S. Gabaron, The power of print reading: comics in the classroom. *Journal of Cell Communication and Signaling* 11, 285-290 (2017).