

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Curso de Pós-Graduação em Linguagem, Tecnologia e Ensino

LUCIANA PAULA SOARES LOPES

RECONTANDO HISTÓRIAS:
UMA PROPOSTA DE RETEXTUALIZAÇÃO DE CONTOS EM LÍNGUA INGLESA EM
HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Belo Horizonte

2020

Luciana Paula Soares Lopes

RECONTANDO HISTÓRIAS:

UMA PROPOSTA DE RETEXTUALIZAÇÃO DE CONTOS EM LÍNGUA INGLESA EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologia e Ensino.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana de Oliveira Silva

Belo Horizonte

Faculdade de Letras da UFMG

2020

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

L864r

Lopes, Luciana Paula Soares.

Recontando histórias [manuscrito] : uma proposta de retextualização de contos em língua inglesa em história em quadrinhos / Luciana Paula Soares Lopes. – 2020.

37 f., enc., il.

Orientadora: Luciana de Oliveira Silva.

Área de concentração: Tecnologia e ensino.

Linha de pesquisa: Linguística.

Monografia (especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: f. 34-37.

1. Língua inglesa – Tecnologia e ensino. I. Lopes, Luciana Paula Soares. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título. IV. Conto. V. História em quadrinhos.

CDD : 428.007



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Nome do aluno(a): Luciana Paula Soares Lopes

Título do trabalho: Recentando histórias: uma proposta de reatualização de contos em língua inglesa em histórias em quadrinhos
Às 13:30 horas do dia 21 de janeiro de 2020, reuniu-se na Faculdade de Letras da UFMG a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(à) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Adriane Terezinha Sartori indicou a aprovação do candidato;

Profa. Ana Elisa Costa Novais indicou a aprovação do candidato;

Pelas indicações, o(a) candidato(a) foi considerado(a) APROVADA.

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 21 de janeiro de 2020.

Ana Elisa Costa Novais
Adriane T. Sartori

17 217 985 / 0026 - 62

Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras da UFMG

Av. Antônio Carlos, n.º 6627

Cal. Pampulha - Belo Horizonte - CEP: 31 270-901

BELO HORIZONTE - MG

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenação.

SUMÁRIO

1. Público-alvo.....	9
2. Objetivos de ensino	9
3. Objetivos de aprendizagem	9
4. Justificativa.....	10
5. Fundamentação teórica	11
5.1 Competências e habilidades BNCC.....	13
5.2 Porque trabalhar com as histórias em quadrinhos	15
5.3 Retextualização	19
6. Manual do professor	22
6.1 Recursos sugeridos.....	22
6.2 Implementando o projeto	30
6.3 Avaliando os alunos	34
7. Referências	38

LISTA DE FIGURAS

1. Figura 1.....	17
2. Figura 2.....	18
3. Figura 3.....	18
4. Figura 4.....	23
5. Figura 5.....	24
6. Figura 6.....	24
7. Figura 7.....	25
8. Figura 8.....	25
9. Figura 9.....	26
10. Figura 10.....	26
11. Figura 11.....	27
12. Figura 12.....	28
13. Figura 13.....	28
14. Figura 14.....	29
15. Figura 15.....	29

RESUMO

O mundo está cada vez mais visual e, por isso, o texto não se restringe apenas à linguagem escrita ou verbal. Os textos multimodais são cada vez mais comuns, impulsionados pelo surgimento de novas ferramentas e tecnologias de leitura e escrita. Assim sendo, na atualidade é preciso aprender a ler e a escrever esse tipo de texto, de modo que se aprenda tanto a extrair quanto a transmitir significados, de forma crítica e consciente. Se por um lado os mais jovens têm facilidade para lidar com os recursos tecnológicos, por outro, eles não demonstram ter mais capacidade de análise crítica dos conteúdos disponibilizados no meio digital do que as gerações anteriores. Assim, tendo em vista a importância de trabalhar de forma crítica a multimodalidade textual, este trabalho traz uma proposta de atividade na qual contos em língua inglesa serão reescritos em forma de um texto multimodal (a história em quadrinhos), oferecendo uma oportunidade para ampliação do letramento visual, construção de repertório lexical em língua inglesa, e desenvolvimento da expressão artística.

Palavras-chave: conto, língua inglesa, retextualização, história em quadrinhos, ensino fundamental, base nacional comum curricular

ABSTRACT

The world is increasingly visual and, therefore, the text is not restricted to written or verbal language anymore. Multimodal texts are increasingly common, driven by the emergence of new tools and technologies for reading and writing. Therefore, nowadays it is necessary to learn to read and write this type of text, so that one learns both to extract and to transmit meanings, in a critical and conscious way. If, on the one hand, younger people have an ability to deal with technological resources, on the other, they do not demonstrate more capacity for critical analysis of the content made available in the digital environment than the previous generations. Thus, in view of the importance of working critically on textual multimodality, this work proposes an activity in which English-language stories will be rewritten in the form of a multimodal text (the comic strip), offering an opportunity to expand visual literacy, to construct lexical repertoire in English, and develop the artistic expression.

Keywords: short story, English language, retextualization, comic strip, elementary school, common national curriculum base.

PÚBLICO-ALVO

Alunos do 8º ano do ensino fundamental.

OBJETIVOS DE ENSINO

- Ampliar o letramento visual por meio da produção de um gênero textual multimodal (história em quadrinhos).
- Analisar a relação entre a linguagem escrita e as outras modalidades de linguagem (semioses) utilizadas para construir sentido durante a comunicação.
- Aplicar o processo de retextualização na produção de texto escrito multimodal (história em quadrinhos) em língua inglesa.
- Construir repertório lexical em língua inglesa.
- Oferecer uma oportunidade para desenvolver a expressão artística.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Apreciar textos narrativos em língua inglesa (contos, romances, entre outros, em versão original ou simplificada), como forma de valorizar o patrimônio cultural produzido em língua inglesa. (BNCC–EF08LI06)
- Avaliar a própria produção escrita e a de colegas, com base no contexto de comunicação (finalidade e adequação ao público, conteúdo a ser comunicado, organização textual, legibilidade, estrutura de frases). (BNCC–EF08LI09)
- Escolher, em ambientes virtuais, textos em língua inglesa, de fontes confiáveis, para estudos / pesquisas escolares. (BNCC–EF07LI10)
- Explorar ambientes virtuais e / ou aplicativos para acessar e usufruir do patrimônio artístico literário em língua inglesa. (BNCC–EF08LI07)
- Produzir um texto multimodal em língua inglesa (história em quadrinhos) utilizando o processo de retextualização.
- Reconstruir o texto, com cortes, acréscimos, reformulações e correções, para aprimoramento, edição e publicação final. (BNCC–EF08LI10)

JUSTIFICATIVA

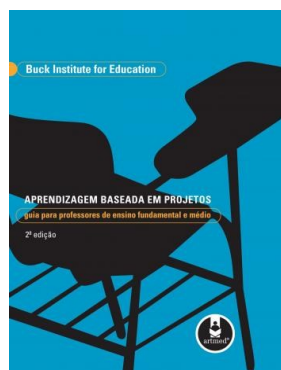
Vivemos, na atualidade, em um mundo cada vez mais visual. Hoje, o texto não mais se restringe à linguagem escrita ou verbal. São cada vez mais comuns os chamados textos multimodais, que se utilizam de várias linguagens, ou semioses, para transmitir um significado, incorporando imagens estáticas ou em movimento, bem como sons. Segundo Elizabeth Daley (2010), atualmente, para a maioria das pessoas, a linguagem predominante é a multimidiática, ou seja, a linguagem dos filmes, da televisão, do computador, dos jogos *online* e das músicas, linguagem que é capaz de construir significados complexos, muito mais até do que um texto escrito seria capaz de expressar.

Com o surgimento de novas ferramentas e tecnologias de leitura e escrita, os textos multimodais são cada vez mais comuns e, nas palavras de Roxane Rojo, “já não basta mais a leitura do texto verbal escrito – é preciso colocá-lo em relação com um conjunto de signos de outras modalidades de linguagem (imagem estática, imagem em movimento, som, fala) que o cercam, ou intercalam ou impregnam” (glossário Ceale, 2019). Dessa forma, na atualidade é preciso aprender a ler e a escrever não só o texto estritamente verbal, mas também o chamado texto multimodal, de modo que se aprenda tanto a extrair quanto a transmitir significados, de forma crítica e consciente.

Tal é a importância de dominar a leitura e compreensão dos textos multimodais que Elizabeth Daley (2010) afirma que “serão realmente letrados no século 21 aqueles que aprenderem a ler e escrever a linguagem multimidiática da tela”. A grande questão é que, se por um lado os mais jovens têm facilidade para lidar com os recursos tecnológicos, demonstrando um bom conhecimento sobre essa linguagem, que é, de fato, a linguagem cotidiana deles, por outro, eles não demonstram ter mais capacidade de análise crítica dessa linguagem do que as gerações anteriores. Segundo a pesquisadora, talvez tenham até menos. Por esse motivo, “eles precisam aprender a escrever para a tela e a analisar multimídia, tanto, senão mais, do que precisam escrever e analisar qualquer gênero textual específico” (DALEY, 2010, p. 488).

Assim, tendo em vista a importância de trabalhar de forma crítica a multimodalidade textual, a proposta deste projeto de ensino é apresentar uma atividade de retextualização, na qual contos em língua inglesa serão reescritos em forma de um texto multimodal, a saber, a história em quadrinhos, gênero muito presente no cotidiano dos estudantes e que apresenta diversos elementos verbais e visuais dos quais o leitor depende para compreender a história que está sendo contada.

SUGESTÃO ADICIONAL PARA O PROFESSOR – livro



“A aprendizagem baseada em projetos fornece um treinamento para sobrevivência no século XXI. Ela oferece aos alunos a oportunidade de aprender a trabalhar em grupo e realizar tarefas comuns. Exige que os alunos monitorem seu próprio desempenho e suas contribuições ao grupo. Ela força os alunos a confrontar problemas inesperados e descobrir como resolvê-los, além de oferecer aos alunos tempo para se aprofundar em um assunto e ensinar aos outros o que aprenderam”. (BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION, 2008, p. 7)

BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION. *Aprendizagem baseada em projetos: Guia para professores de ensino fundamental e médio*. Porto Alegre: Artmed, 2008.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este projeto está voltado para alunos do 8º ano do ensino fundamental, uma vez que foca habilidades específicas de língua inglesa definidas para esse ano pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que tem como objetivo definir as aprendizagens essenciais para a educação básica brasileira, de modo a garantir a equidade e a igualdade na educação para todos os estudantes do país, onde quer que estejam. A seguir, apresentamos alguns dos principais pontos desse documento no que diz respeito ao componente língua inglesa.

A BNCC tornou a língua inglesa um componente obrigatório tanto para o ensino fundamental quanto para o médio. Em um mundo cada vez mais globalizado, diferentes culturas de todas as partes do mundo interagem cada vez mais. Para que a comunicação seja efetiva e todos se façam compreender, é necessária uma língua comum, e o mundo escolheu a língua inglesa para exercer esse papel. Nesse sentido,

conhecer o idioma é fundamental para fazer parte dessa comunidade global, e conseqüentemente, ter acesso a uma gama maior de informações e conhecimentos e participar de decisões de interesse internacional. Nesse contexto, a língua inglesa pode ser entendida, então, como uma ferramenta da qual o seu conhecedor pode se valer para adquirir, de forma autônoma, conhecimentos em diversas áreas.

Atenta a esse cenário de constante interação, a BNCC busca apresentar habilidades que reforçam o uso contextualizado do inglês, recomendando que o idioma seja trabalhado de uma forma mais global, tendo em vista que a comunicação se dá cada vez mais de formas multimodais, e não só através da escrita. Com isso, a proposta é que a escola saia da abordagem instrumental da língua e passe a trabalhar também a parte oral.

Aprender inglês, segundo a BNCC, também está relacionado à prática do letramento, ou melhor, dos multiletramentos. Em um mundo cada vez mais dinâmico e conectado pelas tecnologias digitais, as informações circulam em grande quantidade, e a tecnologia permite que elas sejam apresentadas usando linguagens diversas: imagens, gestos, sons, etc.

Na BNCC, o componente língua inglesa é estruturado em cinco eixos organizadores, a saber: oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural. O foco deste projeto é a leitura e a escrita.

No eixo leitura, a BNCC busca estimular o trabalho de compreensão e interpretação de textos em inglês para que o aluno aprenda a construir significados. Segundo o documento, praticar a leitura em inglês promove, “por exemplo, o desenvolvimento de estratégias de reconhecimento textual [...] e de investigação sobre as formas pelas quais os contextos de produção favorecem processos de significação e reflexão / problematização dos temas tratados”. (BNCC, 2019, p. 241-2). Incentiva-se a leitura de diferentes gêneros, escritos e multimodais, inclusive no meio digital, para que o aluno experimente diferentes modos e objetivos de leitura. Segundo a BNCC, a análise e problematização da leitura “corroboram para o desenvolvimento da leitura

crítica e para a construção de um percurso criativo e autônomo de aprendizagem da língua”. (BNCC, 2019, p. 242)

Já o eixo escrita abrange habilidades que trabalham etapas distintas do processo de elaboração de um texto, ou seja, o planejamento, a produção e a revisão. Para produzir um texto, é preciso tomar decisões no que diz respeito à melhor forma de comunicar o que se deseja, considerando objetivo, suporte e possíveis leitores do texto. À medida que o trabalho com a escrita se desenvolve para textos mais complexos, o aluno desenvolve uma “escrita autêntica, criativa e autônoma”. (BNCC, 2019, p. 243)

Neste projeto, propõe-se a leitura *online* de contos em língua inglesa e sua retextualização em história em quadrinhos. Essa proposta está em conformidade com as seguintes competências e habilidades da BNCC, organizadas das mais gerais para as mais específicas:

- **Competências específicas de linguagens para o ensino fundamental**

“5. Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

6. Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos”. (BNCC, 2018, p. 63)

- **Competências específicas de língua inglesa para o ensino fundamental**

“5. Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.

6. Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais”. (BNCC, 2018, p. 244)

- **Habilidades específicas de língua inglesa**

“**EF08LI06**: Apreciar textos narrativos em língua inglesa (contos, romances, entre outros, em versão original ou simplificada), como forma de valorizar o patrimônio cultural produzido em língua inglesa.

EF08LI07: Explorar ambientes virtuais e/ou aplicativos para acessar e usufruir do patrimônio artístico literário em língua inglesa”. (BNCC, 2018, p. 255)

A possibilidade de explorar ambientes virtuais permitirá ao aluno conhecer espaços em que poderá ampliar suas possibilidades de leitura, o que pode levá-lo, também, a desenvolver sua capacidade de avaliação crítica desses espaços, ensinando-o a fazer escolhas seguras e de qualidade, conhecimento este que o acompanhará por toda a vida.

SUGESTÃO ADICIONAL PARA O PROFESSOR – *site* e aplicativo



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) está disponível na internet também em formato de planilha editável. Acesse o QR Code ao lado para baixá-la.



Nessa planilha, cada habilidade é descrita de forma detalhada. O documento traz, inclusive, sugestões para abordar cada habilidade.

Outra opção é o aplicativo BNCC Consult, por meio do qual o professor poderá se informar sobre currículo escolar, competências e habilidades, bem como compartilhar ideias e realizar pesquisas. Para baixar o aplicativo, acesse o QR Code ao lado.



Porque trabalhar com as histórias em quadrinhos

Ao apresentar o trabalho que deve ser feito com o texto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de linguagens, tanto do ensino fundamental quanto do ensino médio, recomendam os quadrinhos como um gênero adequado para trabalhar a escrita. Nos PCNs de língua estrangeira, mais especificamente, recomenda-se que sejam trabalhados textos com os quais os alunos estejam mais familiarizados na língua materna, como narrativas, diálogos curtos, instruções para jogos, incluindo, dentre outros, as histórias em quadrinhos. Tal recomendação se justifica pelo simples fato de os alunos demonstrarem mais familiaridade com esse gênero textual, apreciá-lo e desfrutá-lo em sua rotina de lazer, isso como usuários de sua língua materna.

No livro, *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, Barbosa et al. (2004) afirmam que os quadrinhos auxiliam o ensino, não só de línguas, mas também de outras disciplinas, pelos seguintes motivos:

- 1) Os alunos querem ler os quadrinhos porque esse gênero textual faz parte do cotidiano deles. Barbosa et al. destacam que, por essa razão, os alunos se tornam muito mais receptivos e entusiasmados para realizar atividades que utilizam quadrinhos. “A forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa [...] é, também, um elemento que reforça a utilização das histórias em quadrinhos no processo didático”. (BARBOSA et al., 2004, p. 23-24)
- 2) A união entre texto e imagem ensina de forma mais eficiente, pois amplia a compreensão do conteúdo. Essa união também caracteriza as histórias em quadrinhos como um texto multimodal. O contato com os quadrinhos permite que o aluno perceba que existem outras possibilidades de comunicação.
- 3) As histórias em quadrinhos trazem um alto nível de informação, apresentado de uma forma fácil de absorver. Como exemplo, Barbosa et al. (2004) citam as histórias de ficção científica, a partir das quais podem ser discutidos tópicos relacionados a física, tecnologia, engenharia, química, etc. Além disso, os autores afirmam que os temas tratados nos quadrinhos geralmente são universais, ou seja, leitores de diferentes países são capazes de compreendê-

los, o que permite integrar diferentes áreas do conhecimento, trabalhar a interdisciplinaridade e diferentes habilidades interpretativas, tanto visuais quanto verbais.

4) A leitura dos quadrinhos estimula o hábito de leitura de outros materiais e enriquece o vocabulário dos estudantes, pois, à medida que novos temas são introduzidos, novas palavras são apresentadas com tranquilidade e o leitor as apreende quase que imperceptivelmente.

5) Os quadrinhos ajudam a desenvolver o raciocínio lógico, outra habilidade bastante cobrada atualmente. Nos quadrinhos, apenas os momentos-chave da história são expressos na narrativa gráfica. Outros momentos, considerados secundários, devem ser imaginados pelo leitor, que é levado, então, a exercitar o pensamento lógico, de modo a complementar em sua mente os momentos que não foram retratados graficamente. Segundo Barbosa et al., quando o professor pede aos alunos que transformem um texto escrito em uma história em quadrinhos eles vão trabalhar esse pensamento lógico, pois vão precisar analisar a história cuidadosamente e definir quais são os momentos-chave para o desenvolvimento da trama e que, portanto, precisarão ser representados graficamente.

6) Devido à grande variedade de temas, títulos e histórias, os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar. Cabe ao professor identificar os temas mais apropriados para desenvolver uma atividade em sala de aula.

No artigo *HQ como prática pedagógica*, Bibe-Luyten (1985) apresenta algumas sugestões para análise das histórias em quadrinhos, uma leitura crítica que pode – e deve – ser feita com os alunos, sejam eles crianças, jovens ou adultos. Algumas das possíveis análises, tanto dos aspectos verbais quanto dos visuais, sugeridas pela autora são:

A) Em relação à forma da HQ:

- Os personagens são apresentados de forma real, estilizada, caricata, etc.?

- A história é movimentada ou é monótona?
- Os cenários são grandiosos ou simples?
- São utilizados muitos recursos gráficos?
- Os quadrinhos são distribuídos de forma equilibrada nas páginas?
- Como é feito o enquadramento (ângulos, planos, perspectivas)?
- As cores são usadas de forma adequada? Ou como são feitos os recursos em preto e branco? E os efeitos de iluminação?
- Legendas, balões e onomatopeias foram utilizados corretamente? Como o desenhista utiliza essas técnicas para dar mais movimento à história?

B) Em relação ao conteúdo:

- Como são mantidos o suspense e a ação ao longo da história?
- Como o aspecto físico dos personagens está relacionado ao seu aspecto psicológico?
- Que tipo de vocabulário cada personagem usa? Quais são os sentimentos que desperta no leitor?
- Como os personagens reagem diante das situações que enfrentam?
- A história dá margem a estereótipos?

Campos e Lomboglia (1985) ressaltam outras características das HQs que também devem ser trabalhadas com os alunos. O balão de fala, por exemplo, pode apresentar imagens: uma lâmpada acesa dentro de um balão indica que o personagem teve uma ideia brilhante; cobras e lagartos indicam palavrões, xingamentos e censuras; estrelas mostram que o personagem está atordoado ou levou uma pancada, entre outros. Além disso, os balões podem apresentar formatos variados, conforme mostra a imagem a seguir:



Figura 1. Balões de fala¹.

¹ CAMPOS e LOMBOGLIA, 1985, p.14.

Também é importante mencionar para os alunos que, apesar de a imagem nos quadrinhos ser estática, existem recursos que podem ser empregados para sugerir movimento (linhas retas e curvas), velocidade (linhas retas), tremor (imagem duplicada), etc.:

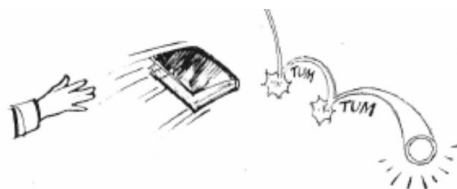


Figura 2: Recursos visuais para indicar movimento².

Expressões faciais e corporais também transmitem uma mensagem. Nos quadrinhos elas ajudam a definir o caráter do personagem, seu comportamento, a forma como se veste, anda, fala, etc.



Figura 3: Representações gestuais dos personagens de HQs.³

Trabalhar esses aspectos em sala de aula ajudará os alunos a ficarem atentos para eles durante o processo de produção de suas próprias HQs.

SUGESTÃO ADICIONAL PARA O PROFESSOR – vídeo



Imagem de Mudassar Iqbal por Pixabay

O vídeo, produzido pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, apresenta algumas considerações sobre como utilizar quadrinhos em sala de aula, abordando questões relativas à indústria cultural, jornada do herói e linguagem e importância dos quadrinhos, com foco em sua utilização como material pedagógico:



² CAMPOS e LOMBOGLIA, 1985, p. 15.

³ Ibid.

Retextualização

A atividade proposta para este projeto trabalhará a retextualização de um conto em língua inglesa em uma história em quadrinhos, também em inglês. Segundo o glossário Ceale (2019), o processo de retextualização consiste em produzir um texto novo a partir de outro texto-base. Esse processo acarreta modificações profundas no texto original, uma vez que os propósitos comunicativos sofrem alteração na passagem de uma modalidade para outra. Há várias possibilidades de retextualização: de texto oral para texto oral; de texto oral para texto escrito; de texto escrito para texto escrito; de texto multimodal para texto oral; dentre outras. Neste projeto, o foco será a retextualização de um texto escrito (conto) para um texto multimodal também escrito (história em quadrinhos), ou seja, o processo envolverá gêneros textuais bem diferentes, o que exigirá dos alunos a capacidade de fazer adaptações profundas no texto-base até se chegar ao produto final.

Uma das referências no campo da linguística quando se trata de retextualização é Luiz Antônio Marcuschi. Em seu livro *Da fala para a escrita: atividades de retextualização* (2007), o teórico afirma que podemos entender que o processo de retextualização também é um tipo de tradução, porém, de uma modalidade de texto para outra, permanecendo-se na mesma língua. Em seu trabalho, o autor defende que a retextualização não é um processo mecânico, mas “um processo que envolve operações complexas que interferem tanto no código como no sentido e evidenciam uma série de aspectos nem sempre bem-compreendidos da relação oralidade-escrita” (MARCUSCHI, 2007, p. 46). Em seus estudos, Marcuschi se concentra na passagem do texto falado para o texto escrito, mas o professor Dennys Dykson (2018) nos diz que qualquer que seja o tipo de retextualização a ser trabalhado, seja da fala para a escrita, da fala para a fala, da escrita para a fala, ou da escrita para a escrita, trata-se de uma atividade de extrema complexidade, pois exige que o aluno utilize uma série de processos (cognitivos, de compreensão, linguísticos, textuais, discursivos, etc.) para efetivá-la.

É importante ressaltar que nesse processo de retextualização não se pode perder a essência do texto-base. Conforme aponta Dell’Isola, *apud* Dykson (2018),

O texto não será refeito pelo autor do original, por isso, estabeleceu-se que, no processo de retextualização, seja **respeitado o conteúdo do original** e que não sejam feitas muitas mudanças, embora possam ser feitas intervenções quando o gênero exigir. Por isso, é importante considerar **a configuração de cada gênero**, pois estamos diante de uma transformação de um gênero textual escrito em outro gênero textual escrito. *Em certos casos, algumas formas linguísticas são eliminadas e outras introduzidas; algumas são substituídas e outras reordenadas.* Nesse processo de reescrita são feitas alterações regidas por estratégias de **regularização linguística**. (p. 524)

Assim, não se trata de criar uma nova história. Isso, conforme aponta Marcuschi (2007), seria uma transformação problemática ou um falseamento. Mas, se por um lado a retextualização exigirá mudanças no texto final em relação ao texto-base, por outro, conforme lembra Dykson (2018), “tais mudanças não devem nunca modificar a temática e a veracidade desse texto-base”. Para que a mensagem não se perca, é preciso compreender o texto. Se a interpretação for equivocada, o texto final terá outro sentido e transmitirá outra mensagem. Conforme ressalta Marcuschi,

[...] para dizer de outro modo, em outra modalidade ou em outro gênero o que foi dito ou escrito por alguém, devo inevitavelmente compreender o que foi que esse alguém disse ou quis dizer. Portanto, antes de qualquer atividade de transformação textual, ocorre uma atividade cognitiva denominada compreensão. Esta atividade, que em geral se ignora ou se dá por satisfeita e não problemática, pode ser a fonte de muitos problemas no plano da coerência no processo de retextualização. (MARCUSCHI, 2007, p. 47)

Dessa forma, para que o processo de retextualização *escrita-escrita* seja bem-sucedido, é necessário, antes de mais nada, compreender o texto-base. Essa compreensão, segundo Dykson (2018), envolve reconhecer os principais tópicos discursivos do texto-base para que eles sejam mantidos no texto final, bem como saber aplicar as alterações linguísticas necessárias ao gênero a ser produzido.

[...] note-se que compreender não equivale a compreender bem, pois a compreensão é um processo cognitivo de apropriação de conteúdos e sentidos mediante uma interferência direta sobre o apreendido. O ato de produzir sentido a partir de um texto é um ato de compreendê-lo, e não compreendê-lo bem. A boa compreensão de um texto é uma atividade particular e especial. (MARCUSCHI, 2007, p. 70).

Conforme ressalta Marcuschi, a má interpretação de um texto pode trazer consequências sérias para o processo de retextualização. Portanto, “toda atividade de retextualização implica uma interpretação prévia nada desprezível em suas consequências [...]” (2001, p. 70). Marcuschi afirma ainda que o problema da interpretação e compreensão do texto é maior quando se passa de um gênero para outro.

Assim, é fundamental que os professores conduzam bem as atividades de retextualização, orientando e auxiliando os alunos no processo de compreensão do texto-base, o que se faz mais premente ainda quando se trata de um texto-base em língua estrangeira.

Os alunos podem se beneficiar amplamente das atividades de retextualização. Nesse processo, eles precisam analisar o texto-base para identificar como ele foi construído, como é estruturado, já pensando em como o texto final também deverá ser construído e em todas as modificações, estruturais e linguísticas, que precisarão fazer para adequar o texto-base ao novo formato.

Conforme aponta Dykson (2018), as atividades de compreensão do texto-base já devem preparar o aluno para a produção do texto final.

“...é necessária uma **compreensão** do texto-base que ative e encaminhe o leitor a uma interpretação cognitiva projetada ao texto-fim – ao ler, ao entender, ao compreender o texto-base, o leitor já inicia os procedimentos cognitivos voltados à *tradução* para o gênero que se pretende re-produzir, o gênero-fim. Essa ação, em processo endolíngua, estaria dessa maneira ligada diretamente ao texto-base e ao planejamento – mental, em rascunho, em discussão etc. – no que concerne à interpretação, e ao texto-fim situado no gênero proposto enquanto atividade escolar, a retextualização”. (DYKSON, 2018, p. 514-515)

MANUAL DO PROFESSOR

RECURSOS SUGERIDOS

1) British Council Stories



Para este projeto, foi escolhido o *site* British Council Stories (<http://learnenglish.britishcouncil.org/stories>), por apresentar textos com temática e vocabulário adequados à faixa etária dos alunos, por ser gratuito e de fácil acesso. O *site* apresenta 17 contos escritos especialmente para estudantes com nível intermediário I (*intermediate*) ou intermediário II (*upper intermediate*) em língua inglesa, conforme o Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas⁴. Assim, alunos com um conhecimento maior de língua inglesa podem optar por trabalhar com textos recomendados para o nível intermediário II.

Todos os contos são acompanhados de exercícios *online*, o que facilitará a compreensão da história e também o trabalho do professor, que precisará elaborar atividades de interpretação do texto somente se achar necessário. Cada texto apresenta uma atividade de pré-leitura, duas de compreensão do texto, uma atividade para discussão com os alunos e ainda uma *worksheet* para *download*, que inclui o conto, as atividades e as respostas de cada exercício. Professor(a), se preferir, você pode usar as *worksheets* para pedir aos alunos que façam as atividades em casa e tragam na aula seguinte para correção. Esse material também pode servir como um registro para sua avaliação.

⁴ Professor(a), este projeto foi pensado para alunos que já têm um conhecimento mais sólido em língua inglesa, que já estudam o idioma desde a infância ou que são alunos de escolas bilíngues. Portanto, os textos do *British Council Stories* não são recomendados para alunos com níveis de proficiência mais elementares em língua inglesa. Para buscar outros textos, sugerimos o site do Projeto Arado da Faculdade de Letras da UFMG, disponível no seguinte *link*: <http://www.letras.ufmg.br/arado/reading.html>. É provável que alguns *links* lá disponibilizados já não estejam disponíveis, mas ainda assim há várias opções no ar. Outra opção é utilizar um texto com o qual os alunos já tenham trabalhado.

Por apresentar uma quantidade satisfatória de textos, que não são muito longos – em média duas páginas cada –, os alunos poderão explorar bem o *site* para conhecer as histórias e escolher aquela de que mais gostarem para servir de base para sua HQ.

2) ESL Reader

ESL Reader Online Reading Help

A ferramenta ESL Reader (<http://www.esldesk.com/reading/esl-reader>) é sugerida como um recurso para auxiliar o aluno na leitura e compreensão dos contos. É uma ferramenta gratuita que não exige nenhum tipo de cadastro. Para usá-la, basta copiar o texto da internet ou de um arquivo digital e colá-lo no ESL Reader para que cada palavra do texto seja transformada em um *hiperlink*. Basta clicar na palavra desconhecida para verificar tanto sua definição em inglês quanto sua tradução em português (ou em outro idioma), o que facilita a compreensão do texto e proporciona uma oportunidade bastante prática e contextualizada de aquisição de vocabulário.

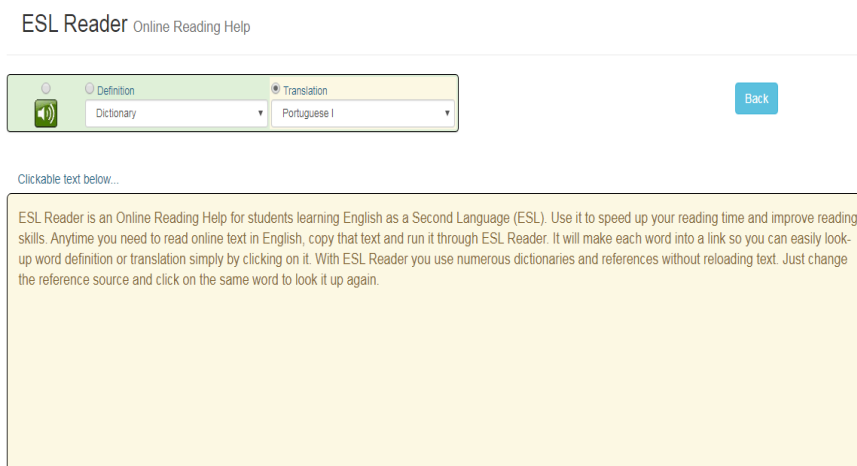


Figura 4. ESL Reader.

O ESL reader oferece duas opções de ferramentas de tradução para o português. A primeira opção (*Portuguese I*) remete ao tradutor do Google. A segunda (*Portuguese II*), ao dicionário Reverso.

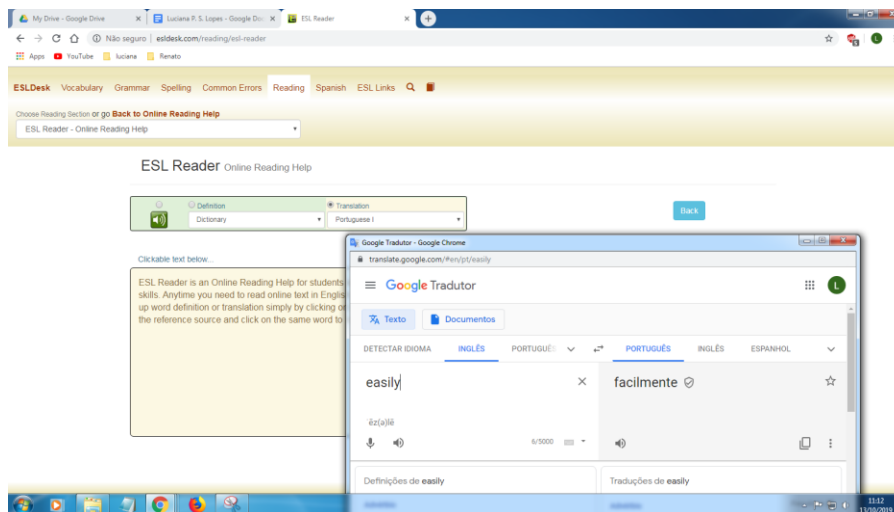


Figura 5. Exemplo de tradução indicada para a palavra easily no Google Tradutor, através do ESL Reader.

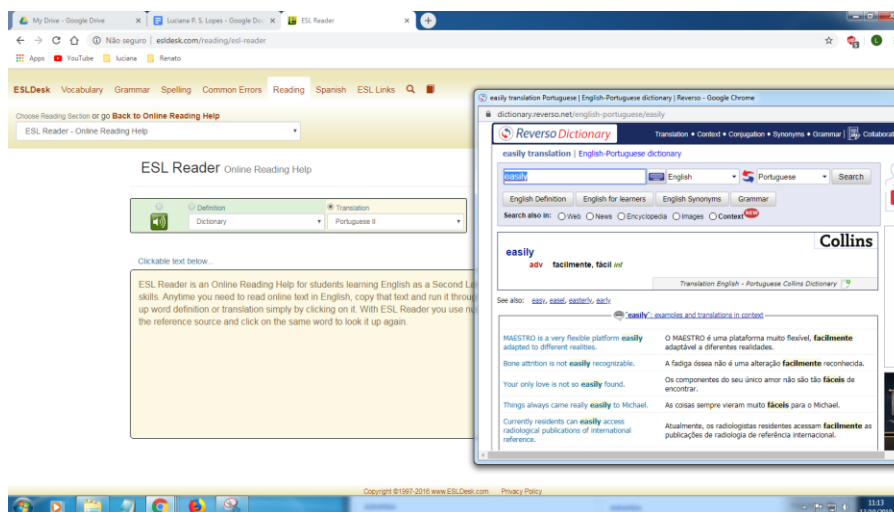


Figura 6. Exemplo de tradução indicada para a palavra easily no dicionário Reverso, através do ESL Reader.

Caso prefira verificar a definição de um termo, a ferramenta remete a vários dicionários diferentes.

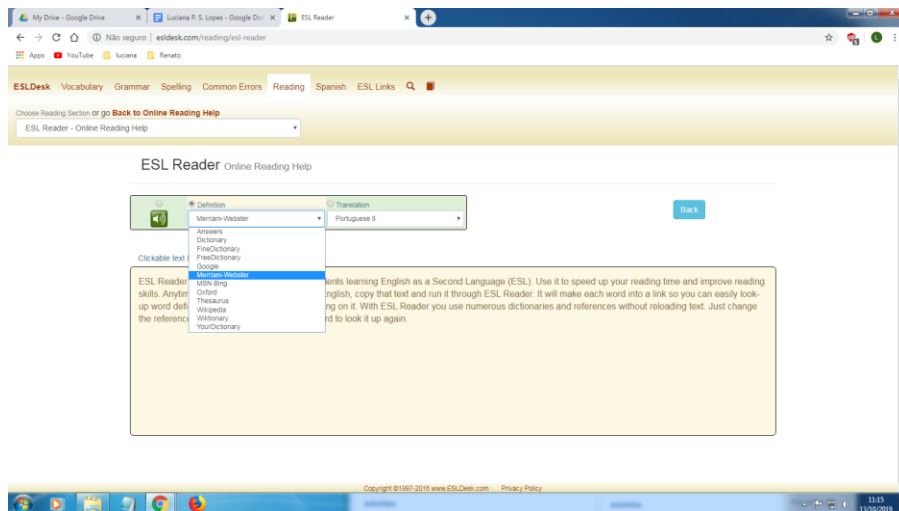


Figura 7. Opções de dicionário aos quais o ESL Reader remete.

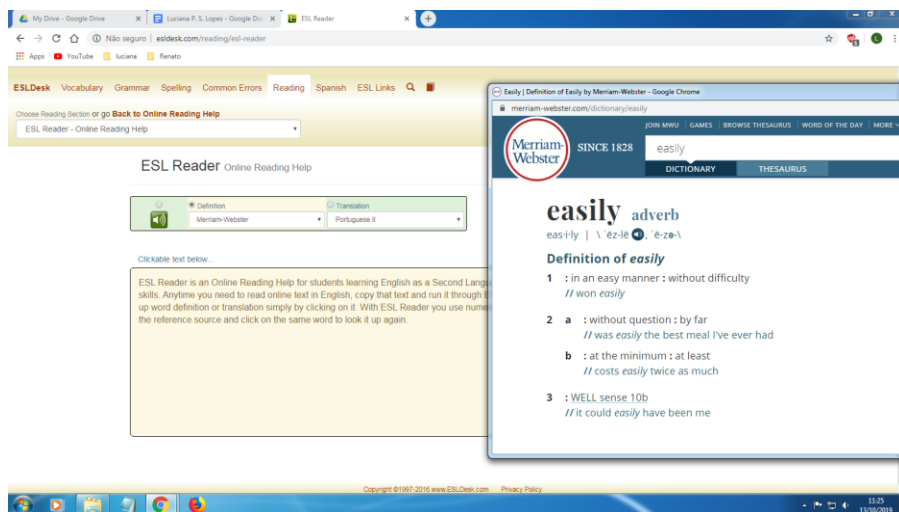


Figura 8. Exemplo de tradução indicada para a palavra easily no dicionário Merriam-Webster, através do ESL Reader.



O Mindmeister (<https://www.mindmeister.com/pt/>) é uma ferramenta *online* para criação de mapas mentais. O pacote básico é gratuito e permite a criação de até 3 mapas mentais. É preciso fazer um cadastro, inserindo *login* e senha, mas também é possível se cadastrar usando uma conta do Google ou do Facebook. Tudo é feito na

nuvem, ou seja, não é necessário fazer qualquer tipo de *download* para usar a ferramenta.

O *site* é bastante simples e intuitivo, como pode ser visto nas imagens que seguem. No primeiro acesso, é apresentado um passo a passo básico e fácil de seguir sobre como inserir os tópicos no mapa mental. As orientações são apresentadas em uma caixa de texto à esquerda da tela. Além disso, há tutoriais à disposição do usuário.

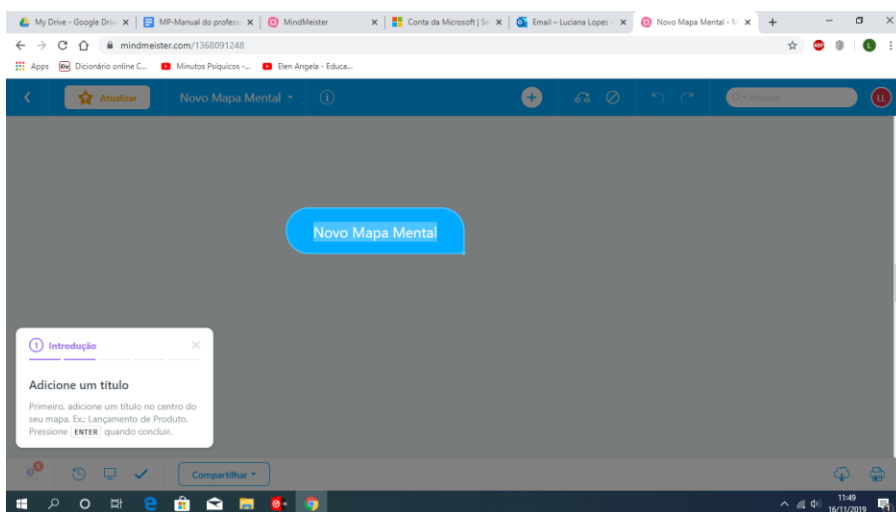


Figura 9. Tela inicial do Mindmeister.

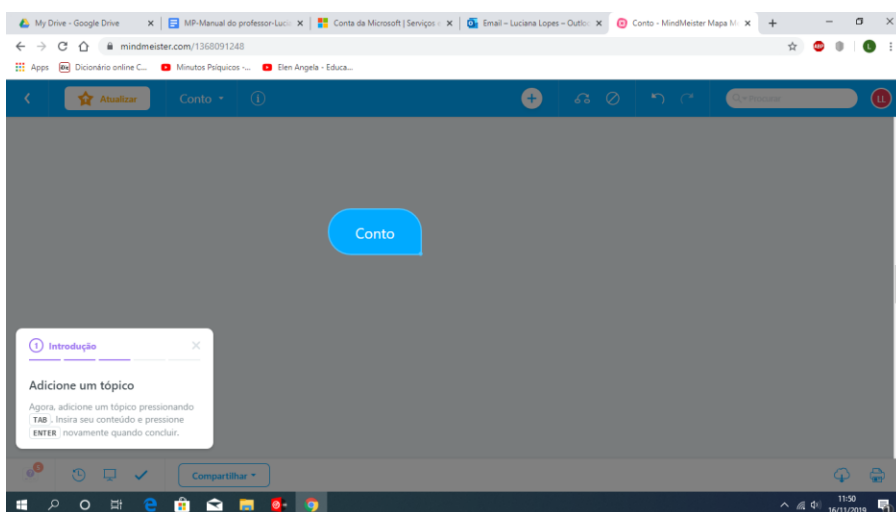


Figura 10. Orientações para inserir os tópicos do mapa mental.

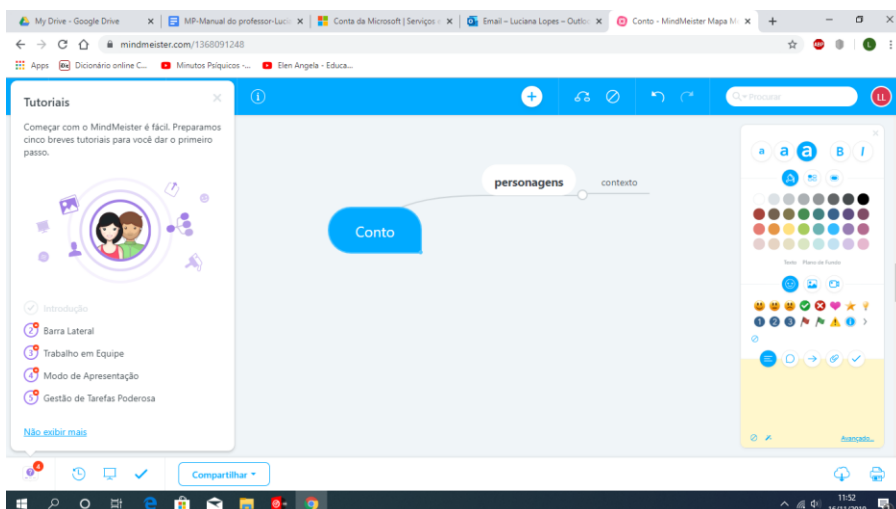


Figura 11. Tutoriais (à esquerda) e ferramentas para personalizar o mapa mental (à direita).

Clicando no ícone de nuvem no canto inferior direito, é possível exportar o mapa mental ou imprimi-lo. Uma tela com orientações para cada opção aparece em seguida.

Os mapas mentais são ótimas opções para estruturar as informações em um formato mais visual, o que torna a tomada de notas mais fácil, eficaz e, conseqüentemente, melhora a compreensão do conteúdo. Os mapas ajudam o leitor a extrair as principais informações por meio de palavras-chave e frases curtas.

No YouTube, há um canal do próprio Mindmeister com uma série de tutoriais com dicas sobre como usar a ferramenta: <https://tinyurl.com/ybndm5h4>.



O Pixton (<https://www.pixton.com/br/>) é uma ferramenta *online* para criação de histórias em quadrinhos. Nada precisa ser instalado ou baixado para o computador, mas é preciso fazer um cadastro com *login* e senha. O cadastro pode ser feito usando uma conta do Google, do Facebook ou do Edmodo.

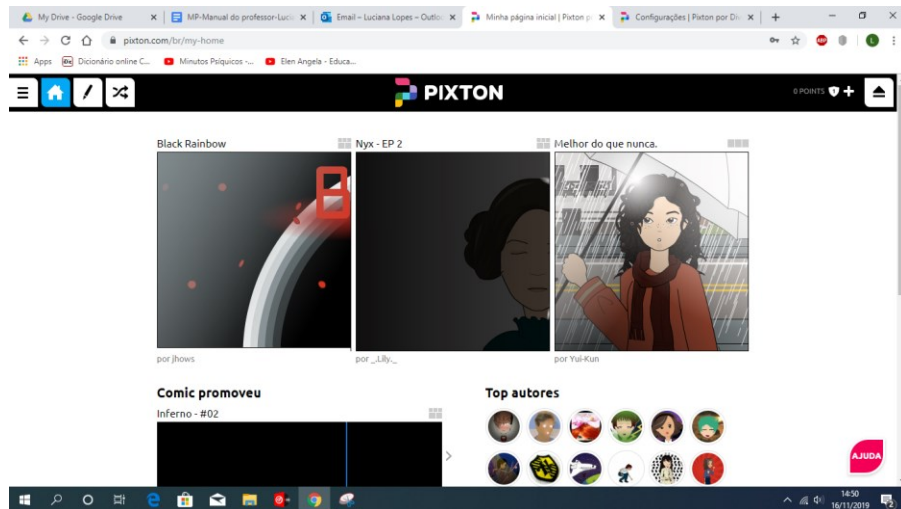


Figura 12. Tela inicial do Pixton.

Para começar a criar um quadrinho, basta clicar no botão “Main Menu” no canto superior esquerdo da página, ao lado do botão “Home”.

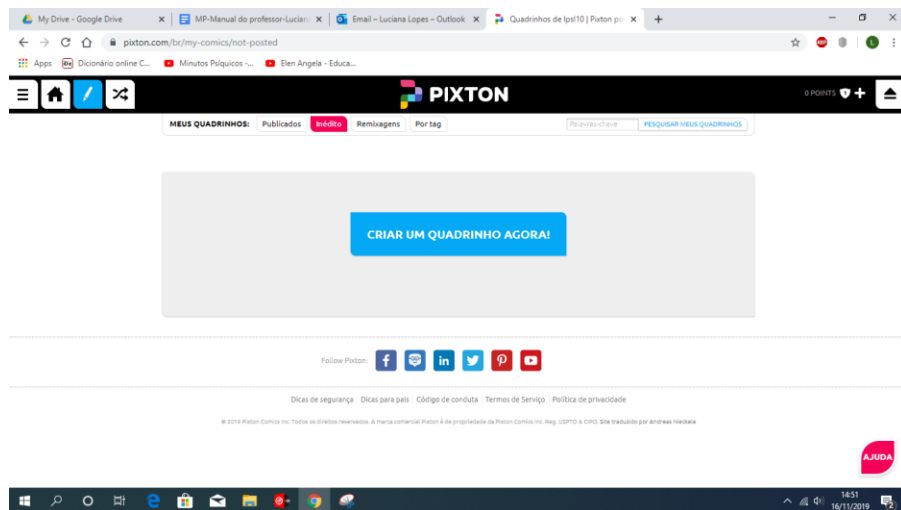


Figura 13. Começando a criar um quadrinho.

Em seguida, escolhe-se o formato da história em quadrinhos:

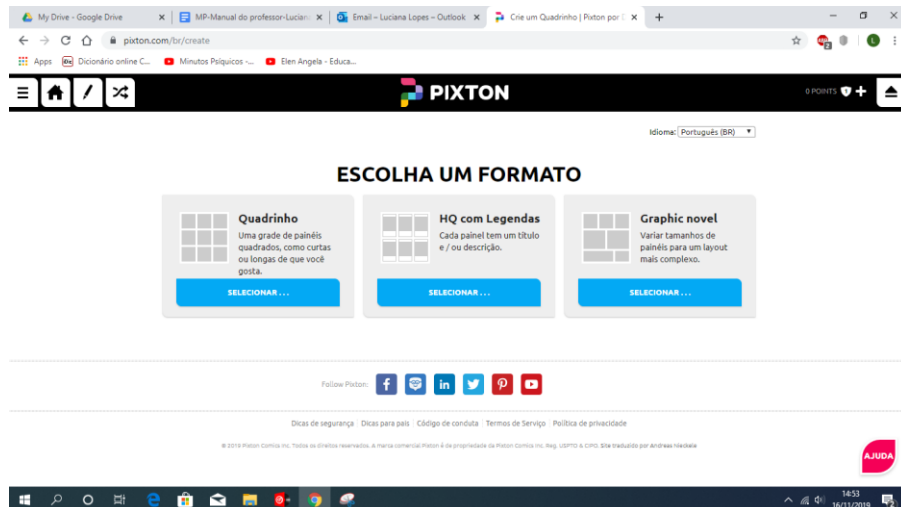


Figura 14. Escolha do formato da HQ.

Depois de selecionar entre as opções “iniciante” ou “avançada”, escolhe-se o local (cenário da HQ), depois os personagens e o número de personagens por quadrinho (até 3 na versão gratuita). Os balões de fala já aparecem para a inserção das falas. É possível fazer uma série de alterações nos personagens, como trocar o tom de pele, as expressões faciais e a postura corporal, bem como inserir outros quadrinhos para completar a história. É possível salvar os quadrinhos para retomar o trabalho em outro momento. Basta clicar no botão “Guardar para depois”. Depois de finalizados, os quadrinhos já podem ser compartilhados.

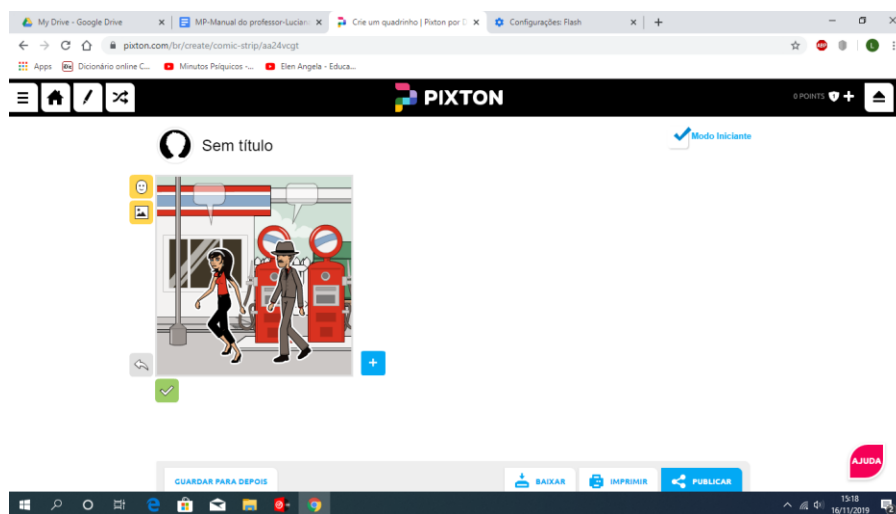


Figura 15. Produzindo o primeiro quadrinho, com cenário, personagens e balões de fala.

Os comandos para montar a história em quadrinhos são simples e intuitivos. O leiaute é em português, o que facilita ainda mais a interação com a ferramenta. Como o Pixton já é uma ferramenta razoavelmente conhecida, há vários tutoriais disponíveis na internet, inclusive em vídeo. Segue uma sugestão: <https://tinyurl.com/ra8m2e3>.

Professor(a), uma observação importante em relação ao uso das ferramentas digitais aqui sugeridas que nem todas são obrigatórias para a condução do projeto. A ferramenta ESL Reader pode ser substituída por um dicionário comum impresso ou *online* de sua preferência. O mapa mental pode ser feito manualmente durante uma roda de conversa, o que ajudaria os alunos a compreenderem melhor os textos lidos, pois eles teriam a oportunidade de compartilhar com toda a turma o que entenderam da história, ajudando uns aos outros nesse processo. Quanto à ferramenta Pixton, sugerimos que ela seja mantida, pois é uma boa oportunidade para desenvolver dons artísticos em estudantes que não os têm muito desenvolvidos.

SUGESTÃO ADICIONAL PARA O PROFESSOR – artigo



Imagem de Pettycon
por Pixabay

Existem várias ferramentas disponíveis na internet para produção de histórias em quadrinhos. No artigo *Análise de serviços online para produção de histórias em quadrinhos*, Thessiê Santos, Clevi Rapkiewicz e Victor Rocha Maia, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, apresentam um estudo comparativo sobre dez serviços online para produção de histórias em quadrinhos. Para ler o trabalho, acesse o QR Code.



IMPLEMENTANDO O PROJETO

Para a implementação deste projeto, as seguintes etapas são sugeridas:

- 1) O primeiro passo é a apresentação do projeto para os alunos, mostrando a eles o que será trabalhado, o que se espera que eles sejam capazes de realizar ao final e qual será o produto final que eles vão produzir.
- 2) Como forma de introduzir o projeto, o(a) professor(a) deve, primeiramente sondar e ativar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre dois gêneros

textuais distintos: os contos e as histórias em quadrinhos. Inicialmente, deve promover um bate-papo com os alunos, de modo que eles construam um conceito sobre o gênero textual conto, definindo suas características. Esse bate-papo pode ser realizado na própria sala de aula ou em outro espaço propício, como o laboratório de informática ou a biblioteca. Para ajudar na tarefa, o(a) professor(a) pode apresentar alguns exemplos de contos, tanto em língua portuguesa quanto em língua inglesa. Pode ser interessante apresentar um conto bem conhecido dos alunos em língua portuguesa, pois eles terão mais facilidade para resgatar seus conhecimentos a respeito desse gênero. Nesse momento, eles devem ser capazes de indicar as principais características ou elementos de um conto. O seguinte vídeo pode ser apresentado logo depois desse bate-papo inicial, de modo que os estudantes possam comparar suas ideias com as que são apresentadas no vídeo: <https://youtu.be/VDmhl-SU5Yk>.

- 3) Na aula seguinte, o professor deverá repassar, rapidamente, as características do gênero conto discutidas na aula anterior. Essa aula deverá ser realizada no laboratório de informática da escola, pois é o momento em que os alunos vão começar a explorar o site *British Council Stories* para selecionar o conto que deverão retextualizar em forma de história em quadrinhos. Na exploração inicial do *site*, os alunos poderão fazer apenas uma leitura rápida da introdução de cada conto, os dois ou três primeiros parágrafos, por exemplo, dos textos que mais lhes chamarem a atenção para terem uma ideia geral a respeito do tema. A ferramenta ESL Reader poderá ser utilizada nesse momento para auxiliar os alunos na compreensão de palavras-chave do texto. A técnica de *skimming* também poderá ser utilizada. Caso os alunos não a conheçam, o professor deve explicar para eles que se trata de uma técnica de leitura rápida, apenas para se ter uma ideia geral do texto.
- 4) Na etapa seguinte, os alunos deverão escolher o conto de que mais gostaram e realizar as atividades propostas no *site* referentes ao texto. O(A) professor(a) pode aproveitar essas atividades para avaliar o nível de compreensão geral dos alunos sobre cada história escolhida. Se julgar que as atividades são insuficientes, poderá produzir outras, complementares, até que os alunos

demonstrem que, de fato, compreenderam o texto: podem ser propostas, por exemplo, mais atividades de pré-leitura, perguntas sobre o tema do texto, atividades para levantar o vocabulário que provavelmente será encontrado no texto a partir da identificação do tema, buscar informações específicas e inferir o significado de determinadas palavras, etc. Para fazer os exercícios, a turma pode ser dividida em grupos, de modo que os alunos auxiliem uns aos outros na interpretação e no entendimento do texto. Os alunos que escolherem os mesmos textos trabalharão no mesmo grupo. Entretanto, nada impede que grupos diferentes trabalhem o mesmo conto. Caberá ao professor estabelecer o número de membros de cada grupo.

- 5) Para a próxima etapa, os alunos deverão utilizar a ferramenta Mindmeister para registrar as principais informações sobre o conto que leram. Essas informações são os principais elementos de um conto, conforme indicado no vídeo apresentado no bate-papo inicial, a saber: enredo (*plot*), personagens (*characters*), cenário (*setting*), conflito (*conflict*) e tema (*theme*). Provavelmente, será necessário reapresentar o vídeo. Os alunos deverão fazer esse mapa em grupo e salvá-lo, pois precisarão dele para produzir a HQ. Esse mapa mental também deve ser avaliado pelo(a) professor(a).
- 6) O passo seguinte é conduzir um novo bate-papo: dessa vez sobre as histórias em quadrinhos. Mais uma vez, o(a) professor(a) deve sondar os conhecimentos prévios dos alunos, para que eles definam as principais características desse gênero textual, da mesma forma como foi feito com os contos. Para concluir, o seguinte vídeo poderá ser apresentado para os alunos: <https://youtu.be/kPBLNUS6w8U>.
- 7) Recomendamos que seja reservado um momento para análise dos elementos imagéticos das HQs, de modo a garantir a coerência da história e dos próprios elementos visuais. Na fundamentação teórica deste projeto são apresentadas algumas sugestões para essa revisão.
- 8) Na aula seguinte, os alunos voltam para o laboratório de informática, dessa vez para começar a explorar a ferramenta Pixton, que utilizarão para produzir suas HQs baseadas nos contos lidos no *site* do *British Council*. Uma aula poderá ser

reservada para apresentação da ferramenta, de tutoriais e experimentação por parte dos alunos, individualmente ou em duplas. Vale lembrar, entretanto, que a HQ será elaborada em grupos. Cada aluno deverá acessar o Pixton para fazer seu cadastro.

- 9) Na aula seguinte, em grupos, os alunos podem começar a redigir o roteiro da HQ. Se preferir, os alunos podem ser divididos entre desenhistas e roteiristas. O roteiro deve apresentar os elementos essenciais do conto que devem constar nas HQs para que a história faça sentido. Os alunos podem fazer um esboço bem simples, em papel, de como imaginam sua história. Esse esboço também deve ser avaliado pelo professor, principalmente, em relação ao processo de retextualização. Questões referentes a vocabulário, gramática, pontuação, coesão e coerência também devem ser observados. É importante também avaliar a coerência dos aspectos visuais, por exemplo, a expressão facial dos personagens, posicionamento de sombras, etc.
- 10) Na etapa seguinte, os alunos deverão trocar seus esboços com os colegas para que revisem os trabalhos uns dos outros, podendo também fazer sugestões de melhorias e contribuir com ideias. Essas sugestões poderão ser feitas em uma roda de bate-papo, por exemplo.
- 11) Os trabalhos corrigidos pelos alunos deverão ser verificados pelo professor antes de serem devolvidos para seus autores, de modo que o professor confira a pertinência dos apontamentos que tiverem sido feitos, validando-os ou não. Vale lembrar que as correções podem se referir tanto a questões linguísticas quanto visuais do trabalho.
- 12) Depois de finalizada a etapa de revisão, tanto dos aspectos textuais quanto visuais, os alunos devem preparar a versão final da HQ para publicação. Depois de preparada essa versão final, uma última revisão deve ser feita, para retoques finais, se necessários. Esse será o produto final, que poderá ser publicado no *site* da escola ou em algum outro ambiente *online* para apreciação dos pais e de alunos de outras séries e demais professores da escola.

SUGESTÃO ADICIONAL PARA O PROFESSOR – sites

O *blog* FluentU e a revista *Voices*, do British Council, são duas ótimas fontes para professores que queiram preparar atividades extras para seus alunos. Ambos trazem uma série de dicas e sugestões de atividades variadas que podem ser usadas em sala de aula, não só para este projeto, mas durante todo o ano letivo.



AVALIANDO OS ALUNOS

No que diz respeito à avaliação do desempenho dos alunos nas atividades propostas para este projeto, sugerimos que o(a) professor(a) esteja atento(a) aos seguintes aspectos:

- realização dos exercícios indicados;
- contribuição com ideias nos bate-papos;
- colaboração com os colegas, tanto na realização das atividades quanto no esclarecimento de dúvidas;
- interesse pela utilização das ferramentas digitais sugeridas para o projeto (ESL Reader, Pixton, Mindmeister), bem como a sugestão de outras;
- produção do roteiro para a elaboração da história em quadrinhos;
- revisão dos roteiros dos colegas (correções e sugestões de melhorias);
- participação na produção do produto final.





Essas atividades encontram-se resumidas no roteiro de avaliação (rubrica) que segue. O roteiro aqui indicado é uma adaptação da rubrica apresentada pela professora Débora Garofalo no artigo *Como avaliar o ensino criativo e inovador?*, publicado no *site* da revista Nova Escola (*link* completo indicado na referência).

Proposta de roteiro de avaliação para o professor

	Nível 1 – regular	Nível 2 – bom	Nível 3 – muito bom	Nível 4 – excelente
Informações sobre o projeto	O aluno não compreendeu as informações sobre o projeto.	O aluno compreendeu as informações, mas não se interessou pelo projeto.	O aluno compreendeu as informações, mas não conseguiu auxiliar os colegas do grupo.	O aluno compreendeu todas as informações e ainda contribuiu com novas informações para o grupo.
Participação nas atividades	O aluno participou pouco ou nada das atividades propostas.	O aluno participou fracamente das atividades, fazendo apenas o que era esperado e sem se envolver com o grupo.	O aluno participou das atividades, mas teve dificuldade para se posicionar.	O aluno participou ativamente das atividades, questionando e exemplificando com propriedade e contribuindo com o grupo.
Produto final	O aluno não entregou o produto final ou o entregou incompleto.	O aluno entregou o produto final na data prevista, mas com qualidade insatisfatória (falta de coerência, clareza e criatividade).	O aluno entregou o produto final com qualidade satisfatória (coerência, clareza e criatividade parciais).	O aluno entregou o produto final na data prevista, com capricho e organização (coerência, clareza e criatividade).

Como forma de inserir o aluno no processo de avaliação, mas de forma mais ativa e participativa, propomos também um roteiro de auto avaliação, a ser preenchido pelo próprio aluno. Pode ser uma boa ferramenta para ajudar o aluno a trabalhar o autoconhecimento.

Proposta de auto avaliação (para o aluno)

	 Nível 1 (não)	 Nível 2 (não, mas...)	 Nível 3 (sim, mas...)	 Nível 4 (sim!)
Informações sobre o projeto	Não compreendi as informações.	Compreendi as informações, mas não me interessei.	Compreendi as informações, mas não consegui auxiliar o grupo.	Compreendi todas as informações e acrescentei novas ao grupo.
Atividades / ações no projeto	Não participei das atividades.	Participei das atividades / ações, mas não me envolvi com o grupo.	Participei das atividades / ações, mas senti muita dificuldade em me posicionar.	Participei ativamente de todas as atividades / ações e contribuí com o grupo.
Registros	Não tenho registrado nada sobre meu projeto.	Tenho registrado alguma coisa, mas muito pouco.	Tenho registrado as atividades relativas ao projeto, mas nunca volto para lê-las.	Tenho registros sobre o projeto e volto para lê-los, pois posso mudar de ideia. Também leio a dos meus colegas para aprender com eles.

Vale lembrar que os roteiros de avaliação podem ser construídos juntamente com os alunos. Aliás, recomendamos ao professor que decidir implementar este projeto que assim proceda, de modo a tornar o processo de avaliação transparente e democrático.

Para mais informações sobre como desenvolver uma rubrica/roteiro de avaliação, recomendamos a leitura do artigo *Parâmetros de avaliação e qualidade*, publicado no *site* da revista Nova Escola, cujo *link* está indicado na seção de referências deste projeto.

ONDE ENCONTRO ESTE PROJETO?

Este projeto estará disponível para *download* no seguinte endereço:
<http://www.pearltrees.com/lpsl10>.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Júlio; SANTOS, Leonel Andrade dos. A ferramenta digital máquina de quadrinhos em uma experiência didática com letramento visual. In: RIBEIRO, Ana Elisa; NOVAIS, Ana Elisa. *Letramento digital em 15 cliques*. Belo Horizonte: RHJ, 2012. p. 45 a 57.

BARBOSA, Alexandre, et al. (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. (Coleção Como usar na sala de aula).

BIBE-LUYTEN, Sônia M. HQ como prática pedagógica. In: _____. *História em quadrinhos: Leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985. p. 79-85.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular* (formato editável). Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>. Acesso em: 07 nov. 2018.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: Uma manifestação de arte. In: BIBE-LUYTEN, Sônia Maria (Org.). *História em quadrinhos: Leitura crítica*. São Paulo: Edições Paulinas, 1985. p. 10-17.

DALEY, Elizabeth. Expandindo o conceito de letramento. *Trab. linguist. apl.*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, Dec. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132010000200010&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 06 Oct. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-18132010000200010>.

DIKSON, Dennys. A retextualização enquanto processo de escritura e apropriação de gêneros textuais. *Revista Caminhos em Linguística Aplicada*, Taubaté, v. 16, n 1, 1º

sem 2017. p. 90-109. Disponível em: <http://periodicos.unitau.br/ojs-2.2/index.php/caminhoslinguistica>. Acesso em: 06 out. 2019.

DIKSON, Dennys. A retextualização escrita-escrita. *Rev. bras. linguist. apl.*, Belo Horizonte, v. 18, n. 3, p. 503-529, Sept. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-63982018000300503&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 06 Oct. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/1984-6398201813068>.

GAROFALO, Débora. Como avaliar o ensino criativo e inovador? *Nova Escola*. 01 nov. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/13029/como-avaliar-o-ensino-criativo-e-inovador>. Acesso em: 28 out. 2019.

NOVA ESCOLA. *Módulo 3: Parâmetros de avaliação e qualidade*. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7754/modulo-3-parametros-de-avaliacao-e-qualidade>. Acesso em: 28 out. 2019. MARCUSCHI, Luiz A. *Da fala para a escrita: Atividades de retextualização*. São Paulo: Cortez Editora, 2007. 8a ed.

ROJO, Roxane. Textos multimodais. In: *Glossário Ceale*. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/textos-multimodais>. Acesso em: 02 jun. 2019.