

**RETEXTUALIZAÇÃO:
DO CONTO ESCRITO PARA O MULTIMODAL**

Ariadina Pereira Galvão (UFPA; UFSSPA)

ariadinapgalvao@hotmail.com

Tânia Maria Moreira (UFSSPA; UFSM)

RESUMO

Este trabalho propõe retextualizar contos de enigma em uma nova modalidade com os recursos disponíveis nas mídias atuais. Essa proposta é interessante, visto que, possibilita ao aluno elaborar uma produção textual envolvente, colaborativa e com recursos do seu convívio diário. Por isso, que nesse trabalho se propõe como objetivo geral retextualizar o conto escrito para o multimodal história em quadrinhos numa turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública no município de Rondon do Pará. E como objetivos específicos: reescrever contos, a partir de uma reflexão sobre suas construções de sentidos; retextualizar os contos reescritos numa proposta multimodal; analisar no produto final história em quadrinhos como os alunos utilizaram os elementos linguísticos propostos para esse gênero; Apresentar uma sequência didática dinâmica e interacionista sobre retextualização que possa contribuir com o professor de língua portuguesa, no sentido de promover uma aula de produção e retextualização mais interativa, dinâmica e inovadora. A pesquisa se dará por meio do método (THIOLLENT, 2011) da pesquisa-ação. Para tanto se utilizará de métodos e técnicas pertinentes a esse tipo de pesquisa, tais como, diagnóstico da situação, possível resolução de problemas, mapeamento de representações, dentre outras que contribuam para maior conhecimento da situação. Servirão de base teórica as concepções de Xavier, Marcuschi, Antunes dentre outros. Ao final do projeto de pesquisa, será produzida a dissertação para obtenção do título de mestre.

Palavras-chave: Retextualização. Gêneros textuais. Textos.

1. Introdução

A geração atual testemunhou o ritmo mais acelerado do avanço tecnológico. Quem há vinte anos, ouviu-se falar em *iPhone*, *iPhod*, *iPad*, *Smartphone*. As mudanças estão em um ritmo muito veloz. Essas tecnologias não estão distantes de nós, alunos e professores. E porque será que é tão difícil incorporar na prática pedagógica essas ferramentas que já estão incorporadas no dia a dia de alunos e professores? Diante dessa realidade, este trabalho propõe retextualizar contos de enigma em uma nova modalidade com os recursos disponíveis nas mídias atuais. Essa proposta é interessante, visto que, possibilita ao aluno elaborar uma produção textual envolvente, colaborativa e com recursos do seu convívio diário.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

A necessidade de elaboração desse projeto se deu também, devido ao discurso recorrente entre os professores de língua portuguesa relativo a produção de textos por parte dos alunos. Diante do exposto há de se concordar com Marcuschi (2008) e Antunes (2009) que é de grande relevância trabalhar com os gêneros textuais para desenvolver nos alunos as competências na fala, na escrita, na leitura e na forma como se interagem socialmente. Por isso, que nesse trabalho se propõe como objetivo geral Retextualizar o conto escrito para o multimodal história em quadrinhos numa turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública no município de Rondon do Pará. E como objetivos específicos: reescrever contos, a partir de uma reflexão sobre suas construções de sentidos; retextualizar os contos reescritos numa proposta multimodal; analisar no produto final história em quadrinhos como os alunos utilizaram os elementos linguísticos propostos para esse gênero; Apresentar uma sequência didática dinâmica e interacionista sobre retextualização que possa contribuir com o professor de língua portuguesa, no sentido de promover uma aula de produção e retextualização mais interativa, dinâmica e inovadora.

A pesquisa se dará por meio do método (THIOLLENT, 2011) da pesquisa-ação, visto que nessa, possibilita ao professor investigar a própria prática pedagógica a fim de encontrar meios de promover suas aulas de modo mais dinâmico, utilizando-se de recursos tecnológicos contemporâneos. Para tanto se utilizará de métodos e técnicas pertinentes a esse tipo de pesquisa, tais como, diagnóstico da situação, possível resolução de problemas, mapeamento de representações, dentre outras que contribuam para maior conhecimento da situação. Servirão de base teórica as concepções de Xavier, Marcuschi, Antunes dentre outros. Ao final do projeto de pesquisa, será produzida a dissertação para obtenção do título de mestre.

2. Contribuições do projeto para o ensino fundamental: justificativa

A geração atual testemunhou o ritmo mais acelerado do avanço tecnológico. Quem há vinte anos, ouviu-se falar em *iPhone*, *iPhod*, *iPad*, *Smartphone*, ou seja, celular com tantos recursos como GPS, Wi-Fi, Câmera 20.0 MP e Flash, Filmadora, MP8 Player, Bluetooth, Viva-Voz, Fone, Cabo de dados USB e Cartão 32GB- Wireless ultrarrápida. As mudanças estão em um ritmo muito veloz.

Essas tecnologias não estão distantes de nós, alunos e professores todos os dias, levam telefones celulares para a sala de aula (com ou sem lei que os proibam). Os filmes, as músicas, os jogos, as relações interpessoais mediadas pelos protocolos da rede (física, lógica e social), estão presentes na escola, nas salas de aula, nos corredores, nos pátios, só não estão muito presentes, ainda, na didática dos professores e nos materiais didáticos.

E porque será que é tão difícil incorporar na prática pedagógica essas ferramentas que já estão incorporadas no dia a dia de alunos e professores? Os estudantes desse século, independentemente da idade, classe social são diferentes dos alunos de décadas atrás. Hoje eles têm fácil acesso a uma multiplicidade de informações, são ágeis e tem habilidades para lidar com os recursos multimidiáticos, conhecem maneiras dinâmicas de acessar o conteúdo que lhes interessa.

Diante dessas mudanças, que, inevitavelmente, provocam ou deveriam provocar mudanças no modo de ensinar língua portuguesa, especialmente, na produção textual, visto que, esses adolescentes estão imersos nesse universo de textos multimodais. Diante dessa realidade, este trabalho propõe retextualizar os contos clássicos em uma nova modalidade com os recursos disponíveis nas mídias atuais. Essa proposta é interessante, visto que, possibilita ao aluno elaborar uma produção textual envolvente, colaborativa e com recursos do seu convívio diário.

A necessidade de elaboração desse projeto se deu também, devido ao discurso recorrente entre os professores de língua portuguesa relativo a produção de textos por parte dos alunos. Percebe-se que a maioria dos professores só considera, para avaliação, o texto produzido nos moldes convencionais, no entanto, deixa de explorar a capacidade que os alunos têm em relacionarem-se com as novas tecnologias, as quais poderiam ser usadas como recurso para produção textual, utilizando assim, além do texto escrito, a imagem, as cores, dentre outras possibilidades que enriquecem o sentido do texto. A produção de história em quadrinhos por meio das mídias, além de possibilitar o aluno utilização de um recurso interessante, desenvolve diversas habilidades, como por exemplo, coerência e coesão, capacidade de síntese e objetividade, uso de diferentes linguagens, estética, criatividade, ideias e pensamentos.

Ao final desse projeto, objetiva-se a elaboração de uma sequência didática, a qual possa contribuir com a aula do professor de língua portu-

guesa, no sentido de promover uma aula de produção e retextualização mais interativa, dinâmica e inovadora.

3. *Situação problema*

Historicamente tem se confirmado que uma das maiores dificuldades do professor de língua portuguesa é trabalhar com textos, visto que, em várias situações, o texto tem servido como pretexto para o ensino da gramática (reconhecimento e classificação morfossintática). Diante dessa afirmativa, a problemática desse projeto é como desenvolver aulas, nas quais, o texto seja realmente utilizado com o seu propósito comunicativo e interativo?

PRETENSÕES DA PESQUISA:

OBJETIVO GERAL:

Retextualizar o conto escrito para o multimodal história em quadrinhos numa turma de 8º ano do ensino fundamental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reescrever contos, a partir de uma reflexão sobre suas construções de sentidos;
- Retextualizar os contos reescritos numa proposta multimodal;
- Analisar no produto final história em quadrinhos como os alunos utilizaram os elementos linguísticos propostos para esse gênero;
- Apresentar uma sequência didática dinâmica e interacionista sobre retextualização.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

4. *Retextualização - novas mídias e tecnologias a serviço da produção textual*

A escrita já se utilizou de vários suportes desde os recursos disponíveis no reino mineral, a argila, que serviu para registros importantes na mesopotâmia. A pedra também foi utilizada, principalmente para textos bíblicos, como os dez mandamentos, dentre outros de igual importância. Devido ao valor o ouro e o bronze foram utilizados numa escala menor. Produtos do reino vegetal, por longo tempo também foi utilizado para se escrever, como o papiro, pergaminho, o códex. Com o alto custo desses recursos, o homem procurou outros meios mais acessíveis no reino animal, quando a pele de carneiro era um suporte valioso e interessante para escrita. Todas essas evoluções foram importantes à sociedade, mas a re-

volução do texto impresso, promovida por Gutenberg, marcou de modo singular a história da escrita, quando o livro passou a ser impresso em série de exemplares. O texto impresso se firmou até os dias atuais, quando sofre a ameaça de ser substituído pelos textos digitais.

Possivelmente as duas modalidades de escrita permanecerão concomitantemente, assim como, prevaleceu por muito tempo as duas formas de livro, a impressa e a escrita à mão, haja vista, a resistência da sociedade em aceitar o novo. “Na realidade, o escrito copiado à mão sobreviveu por muito tempo à invenção de Gutenberg, até o século XVIII, e mesmo o XIX, cuja existência devia permanecer secreta, a cópia manuscrita continuava sendo a regra” (CHARTIER, 1998, p. 9).

Nesse retrospecto histórico, evidencia-se as bruscas mudanças ocorridas desde a leitura do *codex*¹⁷ às leituras realizadas por meio de livros digitalizados. Ainda sob esse prisma Chartier (1998) acrescenta que houve mudanças nas formas de escrita, mas o leitor da tela tem algumas semelhanças com o leitor da antiguidade, ou seja, houve mudanças no suporte material e conseqüentemente na forma como se ler, mas se assemelham em alguns aspectos.

De certo modo sim. De um lado, o leitor da tela assemelha-se ao leitor da antiguidade: o texto que ele lê corre diante de seus olhos; é claro, ele não flui tal como o texto de um livro em rolo, que era preciso desdobrar horizontalmente, já que agora ele corre verticalmente. De um lado ele é como o leitor medieval ou o leitor do livro impresso, que pode utilizar referências como paginação, o índice, o recorte do texto. (CHARTIER, 1998, p. 13)

Essas mudanças no suporte de produção de texto provocaram mudanças notáveis no âmbito educacional, por isso, as mudanças nos modos de ensinar e aprender devem ser analisadas a partir de um contexto mais amplo, que envolvem novas práticas sociais e culturais. Os alunos mudaram a forma de aprender, surgiram novos ambientes de aprendizagem e a construção do conhecimento se dá das mais diversas possibilidades, bem diferentes do passado.

¹⁷ Codex – Os *códices* (ou *codex*, da palavra em latim que significa “livro”, “bloco de madeira”) eram os manuscritos gravados em madeira, em geral do período da era antiga tardia até a Idade Média. Manuscritos do Novo Mundo foram escritos por volta do século XVI. O *códice* é um avanço do rolo de pergaminho, e gradativamente substituiu este último como suporte da escrita. O *códice*, por sua vez, foi substituído pelo livro impresso.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOGIA

Com a emergência da Web 2.0¹⁸ surgem novas formas de letramentos, novos padrões de *design* e modelos de *softwares* que ampliam as possibilidades das práticas mais interativas e colaborativas. Sobre esse assunto Lima e De Grande (2013) fazem referência a Knobel e Lankhear (2002) os quais concordam que o ler e o escrever mediados por essas tecnologias digitais tornam essas atividades ainda mais complexas, visto que, a internet exige que os usuários compreendam textos complexos, que envolvem gráficos, imagens, vídeos e outros, e, para compreensão de um texto faz-se necessário que o usuário consiga relacionar todos esses recursos para que assim tenha ampla compreensão do todo.

Ensinar nessa nova perspectiva é um grande desafio aos professores de língua portuguesa, em especial os do ensino fundamental, objeto de estudo desse trabalho, visto que, para alguns, é muito difícil trabalhar com produção de texto com alunos nesse nível de ensino. Muitos professores apresentam dificuldade para trabalhar com a produção de texto do modo convencional, possivelmente, a dificuldade será ainda maior relacionar o modo convencional aos recursos tecnológicos. No entanto é um desafio que não poderá ser mais adiado.

A retextualização é uma metodologia interessante para o professor inserir em sua prática pois, possibilita ao aluno basear se em um texto original e a parti daí produzir um novo texto, seja de uma modalidade para outra ou de gênero para outro, como afirma Marcuschi (2010). Esse teórico acrescenta ainda que:

Atividades de retextualização são rotinas usuais altamente automatizadas, mas não mecânicas, que se apresentam como ações aparentemente não problemáticas, já que lidamos com elas o tempo todo nas sucessivas reformulações dos mesmos textos numa intrincada variação de registros, gêneros textuais, níveis linguísticos e estilos. Toda vez que repetimos ou relatamos o que alguém disse, até mesmo quando produzimos as supostas citações *ipsis verbis*, estamos transformando, reformulando, recriando e modificando uma fala em outra. (MARCUSCHI, 2010, p. 48)

Diante dessa possibilidade de produção textual, neste trabalho, propõe-se, retextualizar contos clássicos para o gênero história em quadrinho por meio do uso do computador e seus softwares. Esta é uma proposta que se pretende mais interativa, uma vez que, o aluno poderá reescrever o conto utilizando meios que lhes são familiares, além do que, po-

¹⁸ Um conjunto diferente de padrões de design e modelos de negociação no desenvolvimento de software que possibilita ou torna mais efetivas práticas mais colaborativas, participativas e distribuídas dos novos letramentos. (LIMA & DE GRANDE, 2013)

derão se caracterizar das personagens do conto, registrar a própria imagem e recontar a história com a sua imagem. Essa proposta desenvolve várias habilidades no aluno, visto que, utilizará além da grafia, as imagens, cores, onomatopeias e outros elementos pertinentes ao gênero.

Nessa diretiva Mancini e Alt (2014) contribuem de modo significativo com esse debate, os quais promovem uma profunda reflexão sobre as histórias em quadrinhos, bem como a sua transposição para o digital. Esses autores fazem um retrospecto das histórias em quadrinhos desde o século XVIII, aproximadamente o ano de 1895, ano aceito como o surgimento das histórias em quadrinhos no Ocidente, perpassam pelo século XX, até focalizarem o avanço ocorrido no século XXI com a explosão das tecnologias digitais, quando assim, as histórias em quadrinhos transpõem-se para a internet, ou seja, para o texto digital e, dessa forma, apropriam-se de mais recursos que as tornam mais atrativas.

Sem dúvida, o impacto da rede na divulgação de histórias em quadrinhos e na criação de uma cultura de quadrinhos nos blogs, fóruns, etc. fez com que os limites dessa janela transbordassem para um sem número de práticas artísticas e culturais. As histórias em quadrinhos, hoje, desfrutam de uma penetração mercadológica sem precedentes. Sua aceitação é tão ampla que a quadrinização de qualquer tipo de texto passou a ser vista como recurso estratégico válido para potencializar a capacidade de sedução dessas mensagens junto ao público. De manuais de instrução a toalhinhas de restaurante, de guias turísticos a cursos e matérias jornalísticas (que para além dos infográficos ganham versões quadrinizadas), os produtos culturais parecem alcançar maior visibilidade quando realizados e divulgados na forma de história em quadrinhos. (MANCINI & ALT, 2014, p. 97)

Não só no âmbito mercadológico, as histórias em quadrinhos é um gênero muito aceito pelo público jovem, principalmente, se veiculado pelos meios digitais, as quais se tornam mais atrativas e interessantes. Por isso, o professor de língua não pode mais ficar alheio aos avanços tecnológicos, uma vez que muitos alunos já chegam à escola com um vasto conhecimento das tecnologias de informação e comunicação e, muitas vezes, o professor não sabe como redirecionar esse conhecimento em benefício do ensino do conteúdo de língua portuguesa. Com a utilização dessa nova ferramenta o aluno poderá fazer vários tipos de leitura, bem como escrever, divulgar textos a partir dos meios oferecidos pela Internet, enfim, desenvolver as habilidades de leitura e escrita.

Diante da revolução do modo de leitura e escrita promovida pelos textos digitais, é pertinente que o professor de língua utilize as tecnologias de informação e comunicação para melhorar suas aulas, visto que, por meio dessa, o aluno poderá ter acesso aos mais diversos gêneros textuais.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

A partir desse entendimento Lima e De Grande (2013, p. 43) fazem referência a Knobel e Lankhear (2002) que:

O ler e o escrever mediados por novas tecnologias digitais se tornam atividades ainda mais complexas, pois a internet requer que os usuários julguem textos complexos, que combinam gráficos, comentários, informações avaliativas, imagens vídeos além de aprender a obter mais informações sobre o material, o que é necessário para assistir, ouvir, ler, refletir e se comprometer com a adesão ou não a certos discursos.

No entanto, diante do exposto, tais dificuldades e complexidades não podem constituir-se em obstáculos para o aperfeiçoamento das práticas do ensino de língua. Nesse contexto, os conteúdos devem ser pensados em termo de desenvolvimento da capacidade de ação de linguagem do aluno. Por isso, cabe ao professor aprimorar seu conhecimento, ampliar seu leque de possibilidades, para assim abrir janelas no âmbito do ensino de línguas e aceitar as mudanças que ocorrem na sociedade, e não as vejam com estranhamento nem perplexidade.

Além dos teóricos já mencionados, ficaria incompleto este trabalho se não incluísse a concepção de texto na perspectiva de Xavier (2001), Koch (2009) e Marcuschi (2008), uma vez que, para se compreender o processo da retextualização, necessariamente terá que perpassar por eles.

Para Xavier (2001), o texto é concebido como “forma de cognição social”, ou seja, o texto está relacionado ao conhecimento e envolve fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, dentre outros. O texto é em si é a manifestação do próprio conhecimento. “Os textos, eles mesmos são a essência do conhecimento, matéria prima do saber e não só recurso técnico que viabilizam a exposição de saberes outros *in abstracto* que ganham visibilidade e concretude, quando textualizado”. (XAVIER, 2001, p. 166)

Segundo Koch (2009) para se conceituar texto depende da concepção que se tenha de língua e de sujeito, por isso, será apresentada a concepção de língua como representação do pensamento, na concepção como código e na concepção interacional. Na primeira, o sujeito é visto como um produto, não lhe cabe fazer inferências, exercer um papel essencialmente passivo. Na segunda, a língua é tida como mero instrumento de comunicação. Predomina um simples produto da codificação de um emissor a ser decodificada pelo leitor ou ouvinte. Nesta, o papel do decodificador é também passivo. Na última, na concepção interacional (dia-

lógica) os interlocutores são tidos como sujeitos ativos e a interlocução depende de um contexto sociocognitivo.

Nessa perspectiva, Koch (2009) advoga a última concepção, na qual os sujeitos interagem entre si e o sentido é construído a partir da interação entre os sujeitos, e nesta, inclui-se também o contexto sociocognitivo, ela acrescenta que, esta é a concepção de texto adotada pela linguística textual, a proposta que admite que o texto tenha múltiplos sentidos e não um único sentido e, ele só se completa com a participação do seu leitor ou ouvinte.

Marcuschi (2008, p. 72) traz ao cerne dessa discussão a seguinte afirmativa: “texto é o resultado de uma ação linguística cujas fronteiras são em geral definidas por seus vínculos com o mundo no qual ele surge e funciona”. Com isso, ele amplia essa discussão sobre a concepção de texto e enuncia que o texto é um evento da comunicação em que envolve as ações linguísticas, sociais e cognitivas. Na ótica desse teórico o texto é uma unidade comunicativa, uma unidade de sentido que se realiza tanto no nível do uso como no nível do sistema, ambos têm suas funções de grade importância na produção textual, visto que, o texto é uma forma de se inserir em uma cultura e dominar uma língua.

Para que haja texto é preciso haver significação, que depende diretamente de interpretação. Assim, o texto depende de interpretação para existir enquanto tal. Não há sentido sem interpretação, isto é, o sentido não está no texto de antemão, simplesmente esperando para ser decodificado, ele precisa ser construído e é esse o papel da interpretação, que se dá tanto da parte de quem fala ou escreve quanto de quem analisa.

Além da discussão sobre texto, é pertinente revisitar os conceitos de letramento na perspectiva de Tfouni (2002) e Soares (2000/2013). Essa discussão se amplia nas reflexões promovidas por Rojo (2013), Valente (1993/2007) e Xavier (2013) os quais trazem à tona a questão dos letramentos e multiletramentos na perspectiva dos gêneros digitais.

Além dos conceitos brevemente apresentados neste projeto e que se se pretende ampliar ao longo da pesquisa, é de grande relevância esclarecer que também se aprofundará nas concepções de gênero textual na perspectiva dos mesmos teóricos já citados nos parágrafos anteriores (Marcuschi e Koch), além de Antunes. Segundo Antunes (2009, p. 57) Não se concebe mais o ensino de línguas, sem se ancorar na proposta pedagógica dos gêneros, visto que, por esse meio de ensino da língua “vale tomar os gêneros como referência para o estudo da língua, e, consequen-

temente, para o desenvolvimento de competências em fala, em escuta, em leitura e em escrita dos fatos verbais com que interagimos socialmente”. A mesma autora acrescenta ainda que, por meio dos gêneros textuais, emerge uma grande oportunidade de o professor trabalhar as regras gramaticas peculiares a cada gênero em estudo, ou seja, “na perspectiva dos gêneros, ainda, as regras gramaticais ganhariam seu caráter de funcionalidade, uma vez que seriam exploradas de acordo com as particularidades de cada gênero”. (ANTUNES, 2009, p. 57)

Diante desses paradigmas, o professor de língua portuguesa deve ser preparado para desenvolver aulas mais significativas, fundamentadas na proposta dos gêneros textuais, dos letramentos, além de incluir as tecnologias modernas, que têm suas especificidades e produzem novas práticas de linguagens e novos letramentos. Por isso, é emergencial ao professor de língua portuguesa adquirir conhecimentos que outrora lhe parecia desnecessário, Freire (1996) enfatiza a questão do professor inacabado, o qual precisa estar em constante formação. Nestes últimos tempos, a educação solicita por transformações radicais. Que possibilite o letramento na perspectiva de reconstrução e não mais da manutenção de discursos dominantes.

5. *Metodologia adotada*

Xavier (2013) faz algumas inferências quanto ao ensino da atualidade, um tanto pertinente nesse momento. Ele afirma que atualmente deve-se haver um “jeito novo de ensinar” o ensino não deve mais ser centrado no professor e, sim, no aluno. Deve-se priorizar a participação ativa do aluno, promover a realização do trabalho coletivo, que o aluno possa desenvolver habilidades coletivamente; que o professor deve desenvolver aprendizagens adequadas às mudanças do mundo por meio de um ensino mais dinâmico, com uso de materiais didáticos on-line, ou seja, desenvolva competências voltadas para a era da informática.

Tais considerações são relevantes no ensino de língua portuguesa, especificamente, no ensino fundamental, para que o professor interaja com o aluno, e utiliza-se tanto de uma linguagem, quanto de recursos que são familiares aos alunos dessa faixa etária. Não dá mais para o professor de língua portuguesa ignorar a linguagem utilizada pelos alunos, as novas formas de leitura e escrita que esses adolescentes e jovens vêm utilizando, quer queira, ou não, o professor precisa aprimorar seus conhecimen-

tos quanto ao uso dessas novas tecnologias, para assim, comunicar-se com os seus alunos.

Diante desses pressupostos, que neste trabalho se propõe a promover uma pesquisa por meio do método (THIOLLENT, 2011) da pesquisa-ação, visto que nessa, possibilita ao professor investigar a própria prática pedagógica e consiga encontrar caminhos ou meios de promover suas aulas de modo mais dinâmico, utilizando-se de recursos tecnológicos contemporâneos. Como afirma Tripp (2005, p. 445):

A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos.

Thiolent (2011, p. 20) complementa com a seguinte afirmação:

A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Assim, nessa pesquisa, o professor passara a analisar sua prática numa perspectiva investigativa, reflexiva a fim de relacionar a teoria à prática e intervir de modo a aprimorar sua prática ao longo do desenvolvimento da pesquisa. Engel (2000, p. 182) assim como Tripp (2005), concorda que

... a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática, isto é, desenvolver o conhecimento e a compreensão como parte da prática. É, portanto, uma maneira de se fazer pesquisa em situação em que também se é uma pessoa da prática e se deseja melhorar a compreensão desta.

Para tanto se utilizará de métodos e técnicas pertinentes a esse tipo de pesquisa, tais como, diagnóstico da situação, possível resolução de problemas, mapeamento de representações, dentre outras que contribuam para maior conhecimento da situação. Conforme provoca Thiollent (2011, p. 35)

Quando não queremos pensar, raciocinar, conhecer algo sobre o mundo circundante, é melhor não pretendermos pesquisar. Além disso, quando queremos interferir no mundo precisamos de conceitos, hipóteses, estratégias, comprovações, avaliações e outros aspectos de uma atividade intelectual.

Diante do exposto, surge a necessidade de pesquisar uma turma do 9º ano de ensino fundamental de uma escola pública do município de Rondon do Pará – PA, localizada no centro da cidade que atende alunos

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOGIA

das mais diversas classes sociais. Essa turma é composta por alunos filhos de profissionais liberais, profissionais públicos, pessoal da área da educação, domésticas e autônomos.

A primeira fase da pesquisa será a delimitação do problema a ser investigado, seguido a seleção e uma profunda leitura para embasamento teórico sobre retextualização, os gêneros conto e história em quadrinhos e recursos pós-modernos relacionadas à temática proposta que servirão de fio condutor e base para esse projeto. Após as leituras e fichamento das mesmas. Será selecionado o material a ser trabalhado com os alunos, a fim de que estes resultem em posterior objeto de pesquisa (contos para leitura, escrita e retextualização do gênero conto para o gênero história em quadrinhos).

Em outras palavras, os alunos lerão e selecionarão contos clássicos para retextualizarem para o gênero história em quadrinhos, a qual será produzida com fotos caracterizados dos próprios alunos, depois da produção das fotos, os alunos ainda confeccionarão os textos na proposta da história em quadrinhos no computador da escola, por meio da internet e uso de aplicativo próprio concluirão a história em quadrinhos. Tais histórias serão publicadas no blog da turma.

É válido ressaltar que, *a priori*, a pesquisa terá como objeto de pesquisa apenas cinco alunos da turma, posteriormente, incluirá todos os demais. Ou seja, os cinco alunos iniciais, serão monitores da sala no momento de ampliação da pesquisa.

Após a versão final da produção das histórias em quadrinhos por parte dos alunos, se fará a análise dessas a fim de observar se os alunos utilizaram os elementos linguísticos propostos para esse gênero. Ao final da pesquisa será apresentada uma sequência didática no intuito de contribuir com o planejamento de aulas do professor de língua portuguesa quanto a possibilidade de promover a produção textual de modo mais interativo e significativo ao aluno.

Na conclusão de todos os passos apresentados acima culminará na produção da dissertação, a qual será apresentada a uma banca examinadora para análise e avaliação.

6. *Considerações finais*

Neste artigo pretendeu-se apresentar o projeto de pesquisa-ação elaborado para o curso de mestrado profissional em letras da Universida-

de Federal do Sul e Sudeste do Pará. Por estar em desenvolvimento ainda não se tem os resultados previstos.

Espera-se que este trabalho possa contribuir com a prática do professor no ensino de língua portuguesa, no sentido de promover o ensino da língua materna de modo mais dinâmico e atrativo ao aluno, visto que, pesquisas revelam que os professores dessa disciplina apresentam grandes dificuldades para desenvolver atividades com produção textual.

Dessa forma, por meio de atividades de retextualização, do conto para a história em quadrinho, acredita-se, que os alunos possam envolver de modo mais prazeroso nas atividades propostas, além de, utilizar as tecnologias móveis (*smartphone, tablet* etc.) como aliada no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Irandé. *Língua, texto e ensino: outra escola possível*. São Paulo: Parábola, 2009.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad.: Reginaldo Carmello Corrêa Moraes. São Paulo: UNESP, 1998.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. *Educar*, Curitiba, n. 16, p. 181-191, 2000. Disponível em: <<http://www.educarevista.ufpr/arquivos16/irineuEngel.pdf>>. Acesso em: 08-01-2015.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 12. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez, 2009.

LIMA, Mariana de; DE GRANDE, Paula Bacarat. Diferentes formas de ser mulher na hiperídia. In: ROJO, Roxane, (Org.). *Escol@ conect@d@: os multiletramentos e as TICs*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2013, p. 37-59.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto. In: ____ *Línguas: instrumentos linguísticos*, Campinas: Pontes, 1999.

XIX CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA

_____. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola, 2008.

_____. *Da fala para a escrita: atividade de retextualização*, São Paulo: Cortez, 2010.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do Círculo Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013, p. 13-36.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 07-07-2013.

TFOUNI, Leda Verdiani. *Letramento e alfabetização*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

THIOLLENT, Michel. *Metodologia da pesquisa-ação*. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, vol. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>>. Acesso em: 05-01-2015.

VALENTE, José Armando. As tecnologias digitais e os diferentes letramentos. In: *Pátio: Revista Pedagógica*, FNDE, ano XI, n. 44, nov.2007/jan.2008.

_____. (Org.). *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP, 1993.

_____. (Org.). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP/NIEED, 1999.

XAVIER, Antônio Carlos. *Letramento digital e ensino*. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramentos%20digital%20%20ensino.pdf>>. Acesso em: 09-01-2013.

_____. Processo de referência no hipertexto. *Caderno de Estudo Linguístico*, Campinas, n. 41, p. 65-176, jul./dez.2001.

ANEXOS



PROPOSTA DE REDAÇÃO

Com base na leitura dos textos motivadores seguintes e nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija texto dissertativo-argumentativo em norma padrão da língua portuguesa sobre o tema **VIVER EM REDE NO SÉCULO XXI: OS LIMITES ENTRE O PÚBLICO E O PRIVADO**, apresentando proposta de conscientização social que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de forma coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.

Liberdade sem fio

A ONU acaba de declarar o acesso à rede um direito fundamental do ser humano – assim como saúde, moradia e educação. No mundo todo, pessoas começam a abrir seus sinais privados de wi-fi, organizações e governos se mobilizam para expandir a rede para espaços públicos e regiões onde ela ainda não chega, com acesso livre e gratuito.

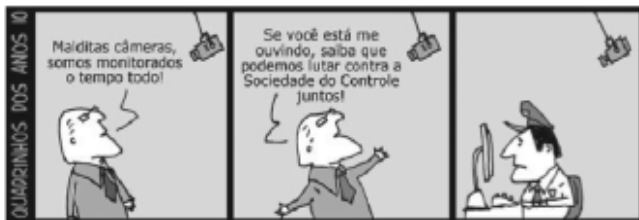
ROSA, G.; SAKTOS, P. *Galileu*, N° 246, jul. 2011 (adaptado).

A internet tem ouvidos e memória

Uma pesquisa da consultoria Forrester Research revela que, nos Estados Unidos, a população já passou mais tempo conectada à internet do que em frente à televisão. Os hábitos estão mudando. No Brasil, as pessoas já gastam cerca de 20% de seu tempo on-line em redes sociais. A grande maioria dos internautas (72%, de acordo com o Ibope Mídia) pretende criar, acessar e manter um perfil em rede. “Faz parte da própria socialização do indivíduo do século XXI estar numa rede social. Não estar equivale a não ter uma identidade ou um número de telefone no passado”, acredita Alessandro Barbosa Lima, CEO da eLife, empresa de monitoração e análise de mídias.

As redes sociais são ótimas para disseminar ideias, tornar alguém popular e também arruinar reputações. Um dos maiores desafios dos usuários de internet é saber ponderar o que se publica nela. Especialistas recomendam que não se deve publicar o que não se fala em público, pois a internet é um ambiente social e, ao contrário do que se pensa, a rede não acoberta anonimato, uma vez que mesmo quem se esconde atrás de um pseudônimo pode ser rastreado e identificado. Aqueles que, por impulso, se exaltam e cometem gafes podem pagar caro.

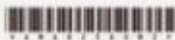
Disponível em: <http://www.lerra.com.br>. Acesso em: 30 Jun. 2011 (adaptado).



DMRMR, A. Disponível em: <http://olodubas.wordpress.com>. Acesso em: 30 Jun. 2011

INSTRUÇÕES:

- O rascunho da redação deve ser feito no espaço apropriado.
- O texto definitivo deve ser escrito à tinta, na folha própria, em até 30 linhas.
- A redação com até 7 (sete) linhas escritas será considerada “insuficiente” e receberá nota zero.
- A redação que fugir ao tema ou que não atender ao tipo dissertativo-argumentativo receberá nota zero.
- A redação que apresentar cópia dos textos da Proposta de Redação ou do Caderno de Questões terá o número de linhas copiadas desconsiderado para efeito de correção.



PROPOSTA DE REDAÇÃO

A partir da leitura dos textos motivadores seguintes e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija texto dissertativo-argumentativo em norma padrão da língua portuguesa sobre o tema **Publicidade infantil em questão no Brasil**, apresentando proposta de intervenção, que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de forma coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.

TEXTO I

A aprovação, em abril de 2014, de uma resolução que considera abusiva a publicidade infantil, emitida pelo Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda), deu início a um verdadeiro cabo de guerra envolvendo ONGs de defesa dos direitos das crianças e setores interessados na continuidade das propagandas dirigidas a esse público.

Elogiada por pais, ativistas e entidades, a resolução estabelece como abusiva toda propaganda dirigida à criança que tem "a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço" e que utilize aspectos como desenhos animados, bonecos, linguagem infantil, trilha sonora com temas infantis, oferta de prêmios, brindes ou artigos colecionáveis que tenham apelo às crianças.

Ainda há dúvidas, porém, sobre como será a aplicação prática da resolução. E associações de anunciantes, emissoras, revistas e de empresas de licenciamento e fabricantes de produtos infantis criticam a medida e dizem não reconhecer a legitimidade constitucional do Conanda para legislar sobre publicidade e para impor a resolução tanto às famílias quanto ao mercado publicitário. Além disso, defendem que a autorregulamentação pelo Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar) já seria uma forma de controlar e evitar abusos.

IDEIA, F. A.; ZAFRA, M. D. *A publicidade infantil deve ser proibida?* Disponível em: www.ihu.on.br. Acesso em: 33 maio 2014 (adaptado).

TEXTO II

A PUBLICIDADE PARA CRIANÇAS NO MUNDO



Disponível em: www1.folha.uol.com.br. Acesso em: 28 jun. 2014 (adaptado).

TEXTO III

Precisamos preparar a criança, desde pequena, para receber as informações do mundo exterior, para compreender o que está por trás da divulgação de produtos. Só assim ela se tornará o consumidor do futuro, aquele capaz de saber o que, como e por que comprar, ciente de suas reais necessidades e consciente de suas responsabilidades consigo mesma e com o mundo.

SILVA, A. M. D.; VASCONCELOS, L. R. *A criança e o marketing: informações essenciais para proteger as crianças das práticas de marketing ilícitas*. São Paulo: Summus, 2012 (adaptado).

INSTRUÇÕES:

- O rascunho da redação deve ser feito no espaço apropriado.
- O texto definitivo deve ser escrito à tinta, na folha própria, em até 30 linhas.
- A redação que apresentar cópia dos textos da Proposta de Redação ou do Caderno de Questões terá o número de linhas copiadas desconsiderado para efeito de correção.

Receberá nota zero, em qualquer das situações expressas a seguir, a redação que:

- tiver até 7 (sete) linhas escritas, sendo considerada "insuficiente";
- fugir ao tema ou que não atender ao tipo dissertativo-argumentativo;
- apresentar proposta de intervenção que desrespeite os direitos humanos;
- apresentar parte do texto deliberadamente desconectada com o tema proposto.

REDAÇÃO NOTA MIL NO ENEM DE 2011

A crescente popularização do uso da internet em grande parte do globo terrestre é uma das principais características do século XXI. Tal popularização apresenta grande relevância e gera impactos sociais, políticos e econômicos na sociedade atual.

Um importante questionamento em relação a esse expressivo uso da internet é o fato de existir uma linha tênue entre o público e privado nas redes sociais. Estas, constantemente são utilizadas para propagar ideias, divulgar o talento de pessoas até então anônimas, manter e criar vínculos afetivos, mas, em contrapartida também podem expor indivíduos mais do que o necessário, em alguns casos agredindo a sua privacidade.

Recentemente, ocorreram dois fatos que exemplificam ambas as situações. A “Primavera Árabe”, nome dado a uma série de revoluções ocorridas em países árabes, teve as redes sociais como importante meio de disseminação de ideias revolucionárias e conscientização desses povos dos problemas políticos, sociais e econômicos que assolam esses países. Neste caso, a internet agiu e continua agindo de forma benéfica, derrubando governos autoritários e pressionando melhorias sociais.

Em outro caso, bastante divulgado também na mídia, a internet serviu como instrumento de violação da privacidade. Fotos íntimas da atriz hollywoodiana Scarlett Johansson foram acessadas por um hacker através de seu celular e divulgadas pela internet para o mundo inteiro, causando um enorme constrangimento para a atriz.

Analisando situações semelhantes às citadas anteriormente, conclui-se que é necessário que haja uma conscientização por parte dos internautas de que aquilo que for uma utilidade pública ou algo que não agrida ou exponha um indivíduo pode e deve ser divulgado. Já o que for privado e extremamente pessoal deve ser preservado e distanciado do mundo virtual, que compartilha informações para um grande número de pessoas em um curto intervalo de tempo. Dessa forma, situações realmente desagradáveis no incrível universo da internet serão evitadas.

REDAÇÃO NOTA MIL NO ENEM DE 2014

Produtos e serviços são necessários a qualquer sociedade. Dentre eles, estão serviços de planos de saúde, financiamento de moradias, compra de roupas e alimentos, entre outros elementos presentes no âmbito social. A publicidade e a propaganda exercem papel essencial na divulgação desses bens. No entanto, é preciso atenção por parte dos consumidores para analisar e selecionar que tipos de propagandas são fidedignas, e no caso de publicidade direcionada a crianças e adolescentes, essa medida nem sempre é possível.

Em um primeiro plano, é importante constatar que as crianças não possuem capacidade de analisar os prós e contras da compra de um produto. Nesse sentido, os elementos persuasivos da propaganda têm grande influência no pensamento dos indivíduos da Primeira Idade, já que personagens infantis, brinquedos e músicas conhecidas por eles estimulam uma ideia positiva sobre o produto ou serviço anunciado, mas não uma análise do mesmo. Infere-se, assim, que a utilização desses recursos é abusiva, uma vez que vale-se do fato de a criança ser facilmente induzida e do apego às imagens de caráter infantil, considerando apenas o êxito do objetivo da propaganda: persuadir o possível consumidor.

Além disso, observa-se que as ações do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar) são importantes, porém insuficientes nesse quesito. O Conar busca, entre outros aspectos, impedir a veiculação de propagandas enganosas, porém respeita o uso da persuasão. Assim, ao longo dos anos, pode-se perceber que o Conar não considera o apelo infantil abusivo e permitiu a transmissão de propagandas destinadas ao público infantil, já que essas permanecem na mídia. Diante desse raciocínio, é possível considerar a resolução do Conselho Nacional de Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda) válida e necessária para a contenção dos abusos propagandísticos evidenciados.

Tendo em vista a realidade abusiva da propaganda infantil, é necessário que o Conar e o Conanda trabalhem juntos para providenciar uma análise ainda mais criteriosa dos anúncios publicitários dirigidos à primeira infância, a fim de verificar as técnicas de indução utilizadas. Ademais, a família e o sistema educacional brasileiro devem proporcionar às crianças uma educação relacionada a questões analíticas e argumentativas para que, já na adolescência, possam distinguir de maneira cautelosa as intenções dos órgãos publicitários e a validade das propagandas. Dessa forma, será possível conter os abusos e estabelecer justiça nesse contexto.