



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROFLETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA PORTUGUESA



ANA MARIA CALIXTO

**RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS: UM INSTRUMENTO DE
PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL**

MARINGÁ

2020

ANA MARIA CALIXTO

**RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS: UM INSTRUMENTO DE
PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras/Profletras da Universidade Estadual de Maringá, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Língua Portuguesa.

Orientadora: Profa. Dra. Annie Rose dos Santos

MARINGÁ

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá, PR, Brasil)

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

C154r	<p>Calixto, Ana Maria</p> <p>Retextualização de causos em HQs : um instrumento de preservação do patrimônio cultural imaterial / Ana Maria Calixto. -- Maringá, PR, 2021. 113 f.: il. color., figs., tabs.</p> <p>Orientadora: Profa. Dra. Annie Rose dos Santos. Dissertação (Mestrado Profissional) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Língua Portuguesa, Programa de Pós-Graduação em Letras (PROFLETRAS) - Mestrado profissional, 2021.</p> <p>1. Causos populares - Retextualização. 2. Causos pontagrossenses. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Patrimônio cultural imaterial - Ponta Grossa (PR). 5. Multiletramento. I. Santos, Annie Rose dos, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Língua Portuguesa. Programa de Pós-Graduação em Letras (PROFLETRAS) - Mestrado profissional. III. Título.</p> <p>CDD 23.ed. 469.07</p>
-------	---

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROFLETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA PORTUGUESA



ANA MARIA CALIXTO

RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS: UM INSTRUMENTO DE
PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em: 26 de abril de 2021.

COMISSÃO JULGADORA

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Annie Rose dos Santos'.

Prof.^a Dr.^a Annie Rose dos Santos

Universidade Estadual de Maringá (Presidente)

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Eliana Alves Greco'.

Prof.^a Dr.^a Eliana Alves Greco

Universidade Estadual de Maringá (Membro do programa)

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fabiane Freire França'.

Prof.^a Dr.^a Fabiane Freire França

Universidade Estadual de Maringá (Membro convidado)

DEDICATÓRIA

Para Albino Calixto (*in memoriam*) e Terezinha Calixto que, contando histórias, ensinaram a mim e a meus irmãos tudo sobre a vida;

Para Rafaela Farago, companheira e apoiadora de todas as horas, porque a amo.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por me possibilitar oportunidade de crescimento, por sempre guiar meus passos e me proteger em todos os momentos desta caminhada e por toda a minha vida;

A minha família, em especial a minha mãe, Terezinha Calixto, minha guerreira, que com seu exemplo me inspirou a buscar por aquilo que sonhei. A minha filha amada, Rafaela Farago, luz de minha vida, pelo apoio incondicional;

A minha querida orientadora, profa. Dr^a Annie Rose dos Santos, por compartilhar com simplicidade e carinho a sua sabedoria e por suas valiosas contribuições para o desenvolvimento do meu trabalho. Obrigada pelas palavras incentivadoras, e principalmente pela confiança;

Aos professores do Profletras da UEM pela dedicação e empenho ao nos mostrar o caminho a ser seguido;

Às amigas, companheiras de jornada, que trilharam a mesma estrada;

À Banca Examinadora, pela leitura e contribuições nesta dissertação;

Enfim, a todos os que me incentivaram a percorrer este caminho e tornar possível realizar esta pesquisa.

Meu sincero MUITO OBRIGADA!

CALIXTO, Ana Maria. Retextualização de causos em HQs: um instrumento de preservação do patrimônio cultural imaterial. 2021. 100 f. Dissertação (Mestrado em Letras –PROFLETRAS) – Universidade Estadual de Maringá - UEM, 2021.

RESUMO

Este trabalho tem seu foco no ensino da Língua Portuguesa, priorizando os eixos Oralidade e Produção Textual, com ênfase no gênero discursivo causo. O objetivo é produzir material pedagógico digital sobre a retextualização de causos em HQs, como forma de divulgação e preservação do patrimônio cultural imaterial, na concepção interacionista da linguagem aliada ao multiletramento. O hábito de contar e ouvir histórias estimula o imaginário social, e essa prática constante tem o poder de recuperar memórias que nascem com a narração. Elencamos o gênero discursivo causo, reconhecido como patrimônio cultural imaterial, importante instrumento pedagógico, dotado de conhecimento histórico e que permite um olhar diferenciado para a realidade e o cotidiano. O gênero causo tem como função sociocomunicativa materializar a cultura popular, sendo instrumento de disseminação e preservação. A base teórica se fundamenta na concepção de linguagem interacionista de Bakhtin (2003; 1995), nos estudos de formulação textual da oralidade e da retextualização de Marcuschi (2007; 2010) e nas pesquisas relativas aos multiletramentos desenvolvidas por Rojo (2009; 2012). No caderno pedagógico digital, resultado desta pesquisa, propomos atividades que buscam oportunizar a interação e a troca de experiências entre docente e discentes na construção simultânea de conhecimentos, exercício da oralidade e prática da produção textual. O intuito é favorecer um trabalho mais próximo às diversidades cultural e linguística que permeiam o ambiente escolar. Esse material constitui uma ferramenta para a construção alternativa e colaborativa do conhecimento por participantes que atuam nessa área, e aspiramos que possa contribuir com os professores interessados em trabalhar a literatura popular em sala de aula a partir da versatilidade de atividades interativas na busca de desenvolver a competência discursiva dos alunos.

Palavras-chave: Causos. Retextualização. HQs. Multiletramentos.

CALIXTO, Ana Maria. Retextualization of stories in comic books: an instrument for preserving intangible cultural heritage. 2021. 100 f. Thesis (Master of Arts – PROFLETRAS) - State University of Maringá - UEM, 2021.

ABSTRACT

This study addresses Portuguese language teaching, focusing on Orality and Textual Production, with an emphasis on *causos*, a Brazilian term for a discursive genre that tells true or fictional stories in a humorous way. The aim was to produce a digital pedagogical material on the retextualization of those stories through comic books, as a way of disseminating and preserving their intangible cultural heritage, based on the interactionist conception of language combined with multiliteracies. The habit of telling and listening to stories stimulates social imagination, and this constant practice has the power to revive memories that are born together with storytelling. To this end, we made use of the discursive genre aforementioned, which is recognized as immaterial cultural heritage. It is also an important pedagogical instrument, chock-full of historical knowledge, which allows addressing reality and everyday life. The social communicative function of a *causo* is to materialize popular culture, the reason why it is an instrument of dissemination and preservation. The theoretical framework is composed by Bakhtin's (2003; 1995) conception of interactionist language, contributions on textual formulation of orality and retextualization by Marcuschi (2007; 2010) and findings on multiliteracies by Rojo (2009/2012). The digital pedagogical material created in this study proposes activities that seek to provide opportunities for interaction and experience exchange between teachers and students in a simultaneous process of knowledge construction, oral practice and textual production. Its aim is to promote practices that are closer to the cultural and linguistic diversity that permeates the school environment. The material produced is a tool for alternative and collaborative knowledge construction to be used in the related area, and it can provide students from public schools with diverse learning possibilities. We hope it can contribute to the work of teachers who are interested in dealing with popular literature in their classroom, based on the versatility of interactive activities that aim to develop students' discursive competence.

Keywords: *Causos*. Retextualization. Comic Books. Multiliteracies.

LISTA DE DIAGRAMA E FIGURAS

Diagrama 1 - Fluxo de ações.....	44
Figura 1 – Página inicial - Soundcloud	56
Figura 2 – Página inicial - Pixton	56
Figura 3 – Pixton para diversão.....	56
Figura 4 – Caça-palavras	56
Figura 5 – Texto “O defunto vivo”	57
Figura 6 – Cruzadinha sobre HQs.....	61
Figura 7 – Tira Causos de Pescador.....	62
Figura 8 – HQ Retextualização.....	64

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Caracterização de teses e dissertações do Banco de dados da Capes.	27
Quadro 2 – Competências específicas de Linguagens para o E.F.	32
Quadro 3 – Passo a passo de como fazer um podcast.	37
Quadro 4 – Possibilidades de retextualização.	42
Quadro 5 – Aspectos envolvidos no processo de retextualização.	43
Quadro 6 – Fique ligado.	58
Quadro 7 – Caso pontagrossense para análise.	66
Quadro 8 – Instruções para retextualização de causos em HQs.	67
Quadro 9 – Roteiro de refacção.	68
Quadro 10 – Retextualização de causos em cordéis.	69

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CREP – Currículo da Rede Estadual Paranaense

HQ/HQs – Histórias em quadrinhos

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MTV – Music Television

PG – Ponta Grossa

PROFLETRAS - Mestrado Profissional em Letras

VJ – Vídeo Jockey

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL	17
3 RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS	23
3.1 LITERATURA POPULAR.....	29
3.2 ORALIDADE	31
3.3 O GÊNERO DISCURSIVO CAUSO.....	33
3.3.1 Causos Pontagrossenses: podcasts.....	35
3.4 O GÊNERO “HISTÓRIAS EM QUADRINHOS”	39
3.5 O PROCESSO DE RETEXTUALIZAÇÃO.....	41
3.6 MULTILETRAMENTOS	47
3.7 O APLICATIVO PIXTON.....	49
4 METODOLOGIA	53
4.1 DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CADERNO PEDAGÓGICO DIGITAL.....	54
4.2 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS.....	55
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
6. REFERÊNCIAS	77
APÊNDICE A – CAPA CADERNO PEDAGÓGICO	Erro! Indicador não definido.
APÊNDICE B– APRESENTAÇÃO.....	81
APÊNDICE C – JUSTIFICATIVA.....	83
APÊNDICE D – SUMÁRIO	84
APÊNDICE E – AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER	85
APÊNDICE F – AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER.....	86
APÊNDICE G – MAS, AFINAL, O QUE SÃO CAUSOS?	87
APÊNDICE H – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA	88
APÊNDICE I – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA.....	89
APÊNDICE J – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA	90
APÊNDICE L – ELEMENTOS ESSENCIAIS DA NARRATIVA.....	91
APÊNDICE M – ANÁLISE DO ESTILO	92

APÊNDICE N – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ...	93
APÊNDICE O – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ...	94
APÊNDICE P – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ...	95
APÊNDICE Q – AULA 4 – APP PIXTON	96
APÊNDICE R – AULA 5 – RETEXTUALIZAÇÃO	97
APÊNDICE S – AULA 5 – RETEXTUALIZAÇÃO	98
APÊNDICE T – CAUSO: O DEFUNTO VIVO	99
APÊNDICE U – AULA 6 – AUDIÇÃO DE PODCASTS DOS CAUSOS – PLATAFORMA SONDCLOUD.....	100
APÊNDICE V – AULA 7 – CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE	101
APÊNDICE X – AULA 7 – CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE	102
APÊNDICE Z – AULA 8 – ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS	103
APÊNDICE AA – AULA 8 – ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS.....	104
APÊNDICE AB – 11. O PULO DO GATO – SUGESTÕES DE ATIVIDADES ..	105
APÊNDICE AC – SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS	106
APÊNDICE AD – SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS	107
APÊNDICE AE – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO	108
APÊNDICE AF – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO	109
APÊNDICE AG – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO.....	110
APÊNDICE AH – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO.....	111
APÊNDICE AI – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO	112
APÊNDICE AJ – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO.....	113

1 INTRODUÇÃO

Comumente, os alunos trazem para o cotidiano escolar uma grande bagagem cultural, adquirida empiricamente no convívio familiar, e que deve ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem. Martins (2008, p. 58) afirma que “Há um enorme potencial cultural trazido pelos alunos e que é silenciado por conta da necessidade que a maioria dos professores têm em cumprir com as exigências institucionais”.

Acreditamos que o professor pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais agradável e dinâmico ao se utilizar das diversas práticas envolvendo a cultura e o conhecimento prévio dos alunos, com o propósito de orientar a aprendizagem, permitindo a construção de uma nova visão da incorporação do popular no contexto escolar. Daí a importância da inserção de atividades com o gênero discursivo causo em sala de aula, a fim de valorizar e aproximar cultura do povo e conteúdo, o que possibilita a apropriação do saber e o rompimento de tabus, crenças e preconceitos, lançando novos olhares sobre a literatura popular. De acordo com Rojo (2009), levar para a escola o saber empírico traduz valorização à cultura e à história dos alunos e professores, acrescentando que “cabe [...] à escola potencializar o diálogo multicultural, trazendo para dentro dos muros não somente a cultura valorizada, dominante, canônica, mas também as culturas locais e populares e a cultura de massa [...]” (p. 115).

A escola, ao longo do tempo, foi constituída como espaço da cultura escrita, e em nossa concepção necessita incorporar, de forma criativa, novas linguagens e práticas pedagógicas. Precisa, também, desenvolver os multiletramentos, ou seja, deve alfabetizar nas diferentes mídias e construir textos que incorporem imagens, sons, movimentos e as falas próprias do contexto cultural em que os alunos estão inseridos. Rojo (2012, p. 13) sinaliza que “[...] cabe à escola trabalhar e explorar essas modalidades e, também, promover multiletramentos, com o intuito de vislumbrar a multiplicidade cultural e multiplicidade semiótica dos textos”.

Dessa maneira, o inovar e o trabalhar de forma criativa, priorizando as necessidades escolares, a valorização do conhecimento prévio dos sujeitos de pesquisa e seu contexto são prioridades e compromissos em nossa prática docente, o que buscamos também nesta pesquisa. A necessidade de trabalho diversificado, do uso de tecnologias e da implementação de projetos de leitura e de produção textual

de diversos gêneros, tais como haicai, cordel, causos, histórias em quadrinhos, cartuns, charges e folder sempre foram uma constante em nossa prática escolar. Assim, a escolha do tema desta dissertação se consolidou a partir da valorização de nossa ação em sala de aula, com a exposição de trabalhos referentes a causos pontagrossenses, a convite da Fundação Municipal de Cultura, no evento “PG Memória”¹, em outubro de 2019, cuja proposta era a de democratizar o acesso à informação e sensibilizar acerca da importância do tema Patrimônio, promovendo a discussão sobre elementos da cultura local, tradições e identidade do povo princesino².

Em março de 2020, a pandemia da Covid-19 alterou a vida de todos e fez com que o ensino a distância tivesse que ser implantado às pressas nas escolas, mudando significativamente os rumos da educação. Diante desse cenário, o sistema educacional precisou se adaptar e o Ministério da Educação e Cultura (MEC), através da Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, assinada pelo então ministro Abraham Weintraub, autorizou instituições de ensino a substituírem as aulas presenciais por meios digitais enquanto durasse a situação de pandemia do novo coronavírus. As escolas do Paraná rapidamente se adaptaram à nova realidade, com o auxílio de suportes remotos de ensino e a introdução de novas metodologias, apoiadas em tecnologias digitais. Porém, uma significativa parte dos alunos brasileiros de escola pública não tem acesso à internet. Nesse cenário caótico, recheado de acontecimentos e incertezas e com a suspensão das aulas presenciais, tornou-se impossível a aplicação do trabalho em sala de aula. E, em virtude disto, idealizamos a produção de um caderno pedagógico digital, direcionado a professores, na ânsia de que o material chegue a um número maior de estudantes, direcionado aos professores e indicado para uso com alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental. O caderno digital ³traz atividades envolvendo oralidade e a prática da retextualização, como forma de oportunizar o conhecimento e a vivência com o gênero discursivo causo.

¹ O evento PG Memória é uma realização da Prefeitura Municipal de Ponta Grossa através da Fundação Municipal de Cultura. Sua proposta é democratizar o acesso à informação, sensibilizar acerca do tema Patrimônio e promover a discussão sobre elementos da cultura local, as tradições e a identidade do povo ponta-grossense.

² O gentílico de Ponta Grossa é ponta-grossense ou princesino. Também conhecida como "A Capital Cívica do Paraná", a cidade está entre as cinco mais populosas do Estado e tem o maior parque industrial do interior paranaense.

³ Link do caderno pedagógico digital <https://causospontagrossenses.wordpress.com/>

Almejamos com esse material desenvolver um trabalho mais próximo às diversidades cultural e linguística, visando apresentar a riqueza desse gênero discursivo ao propormos atividades de retextualização para favorecer o exercício da oralidade e da produção textual. Nas atividades do caderno pedagógico digital, pretendemos fornecer subsídios para que os alunos ampliem seus conhecimentos, sobretudo no uso da língua, na fala e na escrita. Mas também procuramos propiciar a compreensão da estrutura composicional, estilo e conteúdo temático dos gêneros discursivos causos e histórias em quadrinhos e o entendimento da importância e da função das atividades de reescrita como forma de aprimoramento do texto.

Nesta dissertação, ao optarmos pelo gênero causo, buscamos propor um reviver das raízes, atribuindo valores e significados ao que o povo faz. O ato de contar e de ouvir histórias é algo tão antigo e essencial para a preservação das tradições populares e constitui uma riqueza cultural imprescindível no contexto escolar.

Em termos de estrutura, dividimos a presente pesquisa em cinco seções, nas quais discorreremos sobre os elementos do projeto, a saber: justificativa, objetivos, referencial teórico, metodologia e referências bibliográficas. Como justificativa, pontuamos o quão importante e necessário é a realização deste estudo focado na literatura popular, vista como patrimônio cultural imaterial. Discorreremos e discutimos sobre os principais conceitos e o quadro teórico que a embasam; descreveremos os procedimentos utilizados para a elaboração do produto ora apresentado; e citamos as referências bibliográficas que nortearam este estudo.

2 PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL

Os causos fazem parte do riquíssimo patrimônio cultural e devem ser inseridos no contexto escolar para promover o reconhecimento das tradições populares em sala de aula e valorizar questões atreladas à oralidade, à produção escrita e à riqueza cultural da cidade. A legislação de preservação do patrimônio cultural, Decreto 3551, de 04 de agosto de 2000, prevê a salvaguarda desses bens, o que somente ocorrerá por meio da efetividade da vivência por pessoas, da transmissão desses saberes pela pesquisa e documentação dessa riqueza cultural.

O registro corresponde à identificação e à produção de conhecimento sobre o bem cultural de natureza imaterial e equivale documentar, pelos meios técnicos mais adequados, o passado e o presente dessas manifestações, em suas diferentes versões, tornando tais informações amplamente acessíveis ao público. O objetivo é manter o registro da memória desses bens culturais e de sua trajetória no tempo, porque só assim se pode preservá-los (ABREU, 2003, p. 52).

Silva (2008, p.88) assinala que “[...] a ideia de patrimônio nos orienta, antes de tudo, para qualquer coisa que se constitua num valor para pessoas, grupos ou nações. Isto é, remete para a ideia de riqueza construída e transmitida como herança ou legado, que influencia o modo de ser e a identidade dos indivíduos e grupos sociais”. Daí a relevância do presente trabalho, em que buscamos a preservação desse patrimônio cultural, tão caro à comunidade local, ao propor no caderno pedagógico digital, a partir de atividades diversificadas, a vivência “causos”, na tentativa de valorizar as tradições populares, já que propomos um reviver das raízes, atribuindo valores e significados ao que o povo produz.

Nessa direção, a escolha do gênero discursivo causos pontagrossenses como objeto de estudo deve-se à sua importância em perpetuar a cultura literária popular da cidade, transmitindo saberes e experiências culturalmente validadas, compartilhando dessas experiências em sala de aula via contação e escuta de causos, provocando encantamento, garantindo a interação dos alunos com toda a comunidade escolar, prestando, por conseguinte, relevante função social.

Seguimos as orientações de Pescuma e Carvalho (2005, p.22) quando enunciam que um estudo acadêmico pode justificar relevância acadêmica, pessoal, profissional e social. A relevância pessoal é o indicador de como surgiu o interesse pelo tema investigado. Desse modo, nosso interesse surgiu pela trajetória em sala de

aula através do desenvolvimento de atividades relativas à temática e pelo reconhecimento desse trabalho mediante convite feito a nós para exposição em um evento importante realizado na cidade de Ponta Grossa.

De modo acadêmico, acreditamos que o presente trabalho sobre causos pode auxiliar estudantes, de sextos a oitavos anos do Ensino Fundamental II, que busquem informações sobre literatura popular, pois o acesso a publicações científicas contribui para a realização de novos estudos que atinjam novas perspectivas. Em termos de relevância profissional, intencionamos que o produto final apresentado, um caderno pedagógico digital, pode colaborar com os futuros profissionais da área. O propósito é fornecer dados e informações que visem à prática de atividades envolvendo a oralidade e a produção textual por meio da retextualização no processo pedagógico desses docentes.

E por fim, no tocante à relevância social, justificamos este trabalho pela possibilidade de socializar o saber popular oral para a forma escrita, elevando os causos à condição de literatura erudita e acadêmica.

Sendo assim, o principal objetivo deste trabalho é o de produzir material pedagógico digital sobre a retextualização de causos em HQs, como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial, na concepção interacionista da linguagem, aliada ao multiletramento. E os objetivos específicos são: Explorar o gênero discursivo causos como ponto de partida para atividades de oralidade, análise e produção textual a fim de oportunizar a apreciação da riqueza da cultura local aos alunos de oitavos anos do Ensino Fundamental; Desenvolver habilidades de escrita e interpretação textual nos alunos dos oitavos anos a partir do trabalho de retextualizar, ou seja, transpor do gênero discursivo causos para HQ considerando os efeitos de sentido gerados pelo texto escrito; Aplicar os recursos tecnológicos e ferramentas da web via aplicativo Pixton para a retextualização de causos em HQ.

Ao socializarmos os causos gravados em podcasts, disponibilizados na plataforma Soundcloud, e ao propormos atividades de retextualização de causos, extrapolamos o causos do cotidiano. Esse contato prazeroso com a leitura gera reflexões acerca de seu registro e sua relevância para a comunidade. Nosso principal objetivo é produzir material pedagógico digital sobre a retextualização de causos em HQs, como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial, na concepção interacionista da linguagem, aliada ao multiletramento.

Como objetivos específicos, buscamos explorar o gênero discursivo *causo* como ponto de partida para atividades de oralidade, análise e produção textual a fim de oportunizar os alunos de sextos a nonos anos à apreciação da riqueza da cultura local. Elencamos o gênero discursivo *HQ* como importante ferramenta nas atividades de retextualização e apresentamos as características dos gêneros estudados.

Almejamos incentivar a escrita desses alunos via trabalho de transpor um gênero textual para outro considerando os efeitos de sentido gerados pelo texto escrito. Procuramos aplicar os recursos tecnológicos e ferramentas da web na realização das atividades, integrando o fenômeno digital às práticas educacionais. Ao agirmos assim, acreditamos possibilitar um ensino mais dinâmico e inovador aos sujeitos desta pesquisa.

É no ambiente escolar que o aluno desenvolve a competência literária; o texto é aqui concebido como patrimônio cultural e, como tal, ocupante de posição privilegiada, já que é considerado essencial para o imaginário humano da comunidade. Acreditamos que o patrimônio cultural interliga as pessoas, constrói seu sentido de identidade e mantém viva sua memória. Dessa maneira, é necessário que se destinem espaços para o trabalho com o texto literário, reservando-lhe um lugar de destaque nas atividades de leitura e, eventualmente, escrita.

Rojó (2012, p. 29) acentua que o trabalho em sala de aula deve oferecer “[...] possibilidades práticas [em] que os alunos se transformem em criadores de sentidos” ao produzirem seus textos. É função da escola explorar os gêneros orais e escritos, uma vez que os alunos precisam saber se expressar nas variadas situações. Por isso, elencamos o gênero discursivo *causo*, por ser da esfera cotidiana, uma narrativa curta, oral, mas que também pode ser explorada na forma escrita.

Sempre nos comunicamos por meio de gêneros discursivos⁴, presentes nas situações cotidianas, quer seja mensagem de celular, um bilhete deixado na geladeira ou um diálogo com amigos. Bakhtin (2003, p. 283) afirma que “[...] se os gêneros do discurso não existissem e nós não os dominássemos, se tivéssemos que criá-los pela primeira vez no processo do discurso [...] a comunicação discursiva seria impossível”.

⁴ Marcuschi (2010, p. 19) aponta os gêneros textuais como “entidades sócio- discursivas e formas de ação social incontornáveis de qualquer situação comunicativa”. Os gêneros discursivos são tipos relativamente estáveis de enunciados. Eles organizam nosso discurso, conforme postula Bakhtin, e são muito eficientes na sala de aula para o ensino de línguas. Por entendemos que o acesso à diversidade de gêneros e o estudo dos gêneros devem nortear o processo de ensino e aprendizagem da língua, cujo objetivo principal é o de desenvolver a competência discursiva de seus usuários, optamos pelo ensino da língua por meio dos gêneros discursivos.

Os gêneros atendem necessidades discursivas, e “[...] o trabalho com os gêneros textuais é uma extraordinária oportunidade de se lidar com a língua em seus mais diversos usos autênticos no dia-a-dia” (MARCUSCHI, 2005, p. 35).

A atividade de produção de texto precisa estar centrada no discurso e deve ser trabalhada a partir dos gêneros discursivos. Os alunos devem saber por que, para quem, para qual suporte deverão escrever, pois a comunicação se dá por meio de textos construídos socialmente.

Ao trabalhar com gêneros discursivos, os sujeitos da pesquisa conquistarão habilidades significativas de como agir e se comportar nos diversos ambientes sociais. Desse modo, consideramos como função da escola explorar os gêneros orais e escritos, uma vez que os alunos precisam saber se expressar nas variadas situações comunicativas. Assim, pretendemos mostrar que a contação, a audição e a escrita das histórias se complementam, podendo compor um todo unificado pela narrativa, valorizando a cultura local ao lhe dar um espaço dentro da escola. Bakhtin (2003, p. 366) pontua que “[...] o ouvinte, ao perceber e compreender o significado (linguístico) do discurso, imediatamente assume em relação a ele uma postura ativa de resposta”, evidenciando que as relações dialógicas vão se configurar nos enunciados que são construídos na interação entre os sujeitos.

O estudo dos gêneros discursivos evidencia, sobretudo, a natureza do enunciado. Podemos exemplificar esse processo comunicativo considerando a dialogia entre locutor e interlocutor, ou seja, visualizamos, nesse contexto, um processo de interação ativa. Quando os sujeitos fazem uso da linguagem, organizam seus discursos com outros discursos. Nessa construção, temos de um lado o locutor (sujeito autor) e do outro o interlocutor (aquele que assume uma atitude responsiva, fazendo com que a interação aconteça).

Ao abordarmos o tema literatura popular no contexto escolar, especificamente os causos, devemos observar os elementos composicionais, o conteúdo temático e o estilo dessa manifestação artística. Esse gênero discursivo é dotado de conhecimento histórico, o que nos permite olhar para a realidade e para o cotidiano. Ainda se faz necessário destacar o traço forte da oralidade presente nas narrativas, bem como a inserção de gêneros multimodais⁵ e do letramento multissemiótico na expansão desse conhecimento.

⁵ Gêneros multimodais são aqueles constituídos por mais de um modo semiótico.

Nessa direção, percebemos a necessidade de promover práticas pedagógicas que contemplem a “[...] pluralidade cultural e a diversidade de linguagens, envolvidos no conceito de multiletramentos” como alerta Rojo (2012, p. 30). Na construção do caderno pedagógico digital, contemplamos atividades que desenvolvam a competência comunicativa a partir de práticas sócio-histórico-culturais. Atividades envolvendo a prática da oralidade e da retextualização de causos em Histórias em Quadrinhos (HQ), a partir da ferramenta Pixton, possibilitando o multiletramento. A utilização de textos-base como o gênero discursivo causo leva-nos a conhecer e identificar tal gênero por meio observação de suas características linguístico-discursivas, possibilitando desenvolver a oralidade, estimular a produção de textos via utilização de ferramentas tecnológicas e de mídias para retextualização de causos em histórias em quadrinhos utilizando o aplicativo Pixton, software dedicado à criação de quadrinhos, que permite criar HQs online sem instalar aplicativos no computador.

Rojo (2009) trata da necessidade de novas formas de ensinar e do uso de novas ferramentas de ensino, ou seja:

O conhecimento e as capacidades relativas a outros meios semióticos estão ficando cada vez mais necessários no uso da linguagem, tendo em vista os avanços tecnológicos: as cores, imagens, sons, o design etc., que estão disponíveis na tela do computador e em muitos materiais impressos que tem transformado o letramento tradicional (da letra/livro) em um tipo de letramento insuficiente para dar conta dos letramentos necessários para agir na vida contemporânea (ROJO, 2009, p. 107).

O trabalho com multiletramentos propicia aos alunos sentirem-se motivados a produzir, pesquisar, investigar e a buscar diferentes informações. Ao utilizar tais recursos tecnológicos, aspiramos contribuir para o desenvolvimento do multiletramento e, conseqüentemente, da aprendizagem. Na versatilidade de atividades interativas, propiciar que os discentes sejam motivados a produzir, pesquisar, investigar e buscar diferentes informações.

Na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), é previsto o uso de tecnologias com o fito de que os alunos as utilizem de maneira crítica e responsável ao longo da Educação Básica. O Currículo da Rede Estadual Paranaense (Paraná, 2019) sugere que:

[...] são os conteúdos e a forma como são trabalhados que traçam uma linha sequente e gradativa para que os estudantes adquiram conhecimento e repertório cultural, desenvolvam o pensamento científico, crítico e criativo, a

comunicação, a cultura digital, a argumentação, compreendam as relações entre trabalho e projeto de vida e aprimorem o autoconhecimento, o autocuidado, a empatia e a cooperação, tornando-se cidadãos responsáveis capazes de atuar na sociedade (Paraná, 2019, p. 2).

Esperamos que a efetivação do nosso trabalho contribua com a preservação das tradições populares, em específico dos causos pontagrossenses, proporcionando reflexões sobre a inserção e o ensino da literatura popular em sala de aula e uma relação de interação e troca de experiências entre professores e estudantes, buscando a construção simultânea de conhecimentos. O conteúdo a ser desenvolvido no presente trabalho é o de identificação da presença de valores socioculturais e humanos e de diferentes visões de mundo, de maneira a reconhecer nos causos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas, pois de acordo com o CREP (2019), o aluno deve:

Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, de forma a reconhecer nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção (PARANÁ, 2019, p. 277).

Na aplicação de atividades a partir da oralidade e da retextualização dos causos populares em HQs propomos um reviver de raízes, atribuindo valores e significados ao que o povo faz.

3 RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS

A base teórica do presente estudo se fundamenta na concepção de linguagem interacionista bakhtiniana, nos estudos de formulação textual da oralidade, da escrita e da retextualização apresentados por Marcuschi (2001; 2007; 2010); nas pesquisas referentes à literatura oral no Brasil, de Cascudo (2006); nas reflexões sobre multiletramentos desenvolvidas por Rojo (2009; 2012);

Os estudos bakhtinianos estabelecem uma relação muito próxima entre oralidade e escrita sempre que fazem referência a uma e a outra, manifestadas por meio dos gêneros discursivos no contexto de realização, sendo a língua a materialidade de ambas. Conforme Bakhtin (1995, p. 92), “[...] o locutor serve-se da língua para suas necessidades enunciativas”. Assim, é no processo de utilização da língua, em situações de interação nas esferas da atividade humana, que resulta a criação do enunciado oral ou escrito.

Segundo Bakhtin (2003, p. 261), “Todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem”. Os sujeitos interagem uns com os outros por meio de enunciados que surgem das variadas situações sociais, e “[...] o emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais ou escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana” (BAKHTIN, 2003, p. 261). Dessa forma, sempre que emitimos um enunciado, ocorre o uso da língua, que é um mecanismo vivo e dinâmico, processo de interação social dos falantes. Ainda para o autor, “Cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso” (BAKHTIN, 2003, p. 262). A importância que dá aos gêneros no processo de interação fica clara quando Bakhtin (2003) descreve que:

Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua, mas, acima de tudo, por sua construção composicional. Todos esses três elementos – o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional – estão indissoluvelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pelas especificidades de um determinado campo da comunicação (BAKHTIN, 2003, p. 261-262).

Como a linguagem é um fenômeno social e histórico que corresponde ao lugar de interação humana para a produção de efeitos e de sentidos aos interlocutores, estabelece uma relação direta com a construção dos sujeitos. E a língua, que é posta em prática pelos falantes por meio de enunciados orais e escritos, é tida como uma das formas de linguagem utilizadas pelos homens para se comunicar enquanto sujeitos sociais. Bakhtin (2003) afirma que:

As formas da língua e as formas típicas de enunciados, isto é, os gêneros de discurso, introduzem-se em nossa experiência e em nossa consciência conjuntamente e sem que sua estreita relação seja rompida. Aprender a falar é aprender a estruturar enunciados. (BAKHTIN, 2003, p. 283).

As pessoas convivem em sociedade e têm diversas razões para interagir umas com as outras, seja para informar, persuadir, reclamar, gerar uma ação, solicitar, anunciar, contar uma história, ensinar. Os gêneros discursivos são formas comunicativas adquiridas por meio de processos interativos, constituindo-se como dispositivos de organização, troca, divulgação, armazenamento e transmissão em contextos culturais determinados. Os textos estão presentes no cotidiano das pessoas e são o foco essencial de nossa comunicação, uma vez que os sujeitos interagem uns com os outros através de enunciados. Sempre que pronunciamos um enunciado utilizamos algum gênero discursivo, e “[...] é preciso dominar bem os gêneros para empregá-los livremente” (BAKHTIN, 2003, p. 284).

Os gêneros circulam nas mais variadas esferas sociais, e quanto mais os dominarmos, com maior propriedade será estabelecida a interação discursiva. É importante o trabalho com gêneros discursivos para proporcionar ao aluno contato com a língua nos seus variados usos e contextos. As práticas comunicativas são resultantes da interação construídas socialmente, e um indivíduo que souber utilizá-las adequadamente, quer seja o texto oral ou escrito, demonstrará competência no processo de comunicação.

Sempre nos comunicamos por meio de um gênero, o bate-papo com colegas de trabalho; o bilhete deixado na geladeira para alguém; a mensagem no celular; um trabalho de conclusão de curso, uma comunicação para ser apresentar em um evento etc. são exemplos de gêneros discursivos presentes nas situações comunicativas. A esse respeito, Bakhtin (2003) explana que:

Os gêneros do discurso organizam o nosso discurso quase da mesma forma que o organizam as formas gramaticais (sintáticas). Nós aprendemos a moldar o nosso discurso em formas de gênero e, quando ouvimos o discurso alheio, já adivinhamos o seu gênero pelas primeiras palavras, adivinhamos um determinado volume (isto é, uma extensão aproximada do conjunto do discurso), uma determinada construção composicional, prevemos o fim, isto é, desde o início temos a sensação do conjunto do discurso que em seguida apenas se diferencia no processo da fala (BAKHTIN, 2003, p. 283).

Na realização de um trabalho eficiente com os gêneros discursivos, torna-se imprescindível verificar o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional, que estão ligados no todo do enunciado. O conteúdo temático representa a necessidade de dizer, e para isso, seleciona um tema que atende a dada situação, relacionando-o com o contexto social.

A construção composicional diz respeito à estruturação do enunciado ou à maneira como se organiza nas esferas sociais. Corresponde ao formato do gênero, sua composição, fazendo com que consigamos diferenciá-lo de outro gênero.

O estilo corresponde à escolha dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua. Quanto à terceira e última dimensão, encontramos em Bakhtin (2003, p. 266) a seguinte definição para construção composicional: “São determinados tipos de construção do conjunto, de tipos de seu acabamento, de tipos de relação do falante com outros participantes da comunicação discursiva com os ouvintes, os leitores, os parceiros, o discurso do outro etc.”. O estilo manifesta-se na escolha dos vocábulos, da adequação da linguagem e dos recursos linguísticos, de acordo com a finalidade e a estrutura do enunciado do gênero escolhido voltadas para o interlocutor. Para Bakhtin (2003):

O estilo é indissociável de determinadas unidades temáticas e – o que é de especial importância - de determinadas unidades composicionais: de determinados tipos de construção do conjunto, de tipos do seu acabamento, de tipo da relação do falante com outros participantes da comunicação discursiva - com os ouvintes, os leitores, os parceiros, o discurso do outro, etc. (BAKHTIN, 2003, p. 266).

Destacamos que o ensino dos diversos gêneros que circulam socialmente, além de ampliar a nossa competência linguística e discursiva, pode nos oferecer a possibilidade de participação social. Bakhtin (2003, p. 285) acrescenta “Quanto melhor dominamos os gêneros tanto mais livremente os empregamos, tanto mais plena e nitidamente descobrimos neles a nossa individualidade [...]”.

Os gêneros discursivos estão inseridos no campo do ensino e aprendizagem, sendo importante que os professores os trabalhem com seus alunos utilizando-se de situações reais para o uso da língua. E como circulam nas mais variadas esferas sociais, quanto mais os dominamos, com maior propriedade será estabelecida nossa interação discursiva. Nesse sentido, o foco desloca-se da língua como sistema para a língua como promotora da interação entre indivíduos sócio-histórico-ideologicamente situados.

A escrita e a oralidade são praticadas em diversos contextos sociais da vida cotidiana, mas em cada contexto, quer seja no trabalho, no colégio ou nas atividades familiares, as ênfases e os objetivos dados ao seu uso são os mais diversos. Na acepção de Marcuschi (2010, p. 2), “Na sociedade atual, tanto oralidade quanto a escrita são imprescindíveis. Trata-se, pois, de não confundir seus papéis e seus contextos de uso, e de não discriminar seus usuários.

Consoante este autor, “A oralidade jamais desaparecerá e sempre será, ao lado da escrita, o grande meio de expressão e de atividade comunicativa” (MARCUSCHI, 2010, p. 36). A oralidade é representativa das práticas sociais e se manifesta nas interações sociais do dia a dia e na sua relação com a escrita. Marcuschi (2010) explica que:

A oralidade seria uma prática social interativa para fins comunicativos que se apresenta sob formas ou gêneros textuais fundados na realidade sonora; ela vai desde uma realização mais informal à mais formal nos variados contextos de uso (MARCUSCHI, 2010, p. 25).

No livro “Literatura oral no Brasil”, seu autor, Câmara Cascudo (2006) traz uma descrição detalhada da literatura oral no Brasil, favorecendo a compreensão da formação histórica dos elementos da oralidade, de suas origens e significados. Em suas palavras,

A Literatura Oral brasileira reúne todas as manifestações da recreação popular, mantidas pela tradição. Entende-se por tradição, traditio, tradere, entregar, transmitir, passar adiante, o processo divulgativo do conhecimento popular ágrafo (CASCUDO, 2006, p. 27).

O autor ainda ressalta o encantamento proporcionado pela tradição em contraste com o ensino escolar:

Para o ensinamento recebido pela forma ordinária e legal o menino comportar-se-á passivamente, aprendendo, usando, decorando. Para o “saber tradicional”, fora do âmbito majestático e religioso, o estudante reage e colabora porque essa ciência clandestina e semi-proibida é uma excitação ao seu raciocínio, apelando diretamente para um sentido ativo e pronto de utilização imediata e realística (CASCUDO, 2006, p. 30).

Assim, a contação de histórias pode propiciar o desenvolvimento de habilidades de expressão oral e de competência narrativa e oportunizar um contato mais prazeroso com a leitura.

O estudo do gênero discursivo da tradição oral causos, a partir da contação de histórias ou da oralidade, na qual surgiu e foi difundido, oportuniza o seu aprendizado e a apreensão das suas características via contato intenso com esse gênero.

Em pesquisa realizada no banco de dados divulgados no portal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), percebemos a carência de estudos referentes à literatura popular, especificamente os causos. Identificamos apenas quatro trabalhos sobre o tema, e nenhum com foco na preservação do patrimônio cultural local. No Quadro 1, elencamos as teses e dissertações nessa temática defendidas entre 2009 a 2019.

Quadro 1 - Caracterização de teses e dissertações do Banco de dados da Capes

NUMERAÇÃO	PALAVRAS-CHAVE	TÍTULO	AUTOR	ANO DE PUBLICAÇÃO
TEXTO I	Causos Populares Oraís Estrutura da Narrativa Estratégias Narrativas	“CAUSOS QUE A VIDA CONTA” - Estratégias narrativas no causos popular oral: um gênero mantenedor da cultura, das crenças e dos costumes”,	Cláudia Almeida Pontes de	2006 ⁶ É anterior à Plataforma Sucupira
TEXTO II	Leitura; causos; humor; Análise do Discurso	“A CULTURA DOS CAUSOS POPULARES: ESTRATÉGIAS DISCURSIVAS DE LEITURA NO ENSINO FUNDAMENTAL II”	Jacira Santana de Souza	2017

⁶ A publicação do trabalho é anterior à Plataforma Sucupira.

TEXTO III	Causo. Áudio- contos. Cultura. Contaçon de Histórias	“DE CAUSO EM CAUSO, FORMAM-SE OS LEITORES DO CAMPO”	Luciney Rosa Sur	2016
TEXTO IV	Oralidade. Escrita. Retextualizaçon Recursos coesivos.	“RECURSOS COESIVOS EM NARRATIVAS ORAIS E ESCRITAS: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA A PARTIR DE CAUSOS POPULARES”	Maria Monica Gimenez Berti	2015

Fonte: A pesquisadora, 2020.

A perspectiva assumida nesta dissertação é a de preservação do patrimônio cultural-literário do povo local. Nas atividades disponibilizadas no material pedagógico digital, envolvendo oralidade e produção de textos, buscamos oportunizar o conhecimento e a vivência com o gênero discursivo causo.

Nossa intenção é divulgar e valorizar a riqueza cultural da cidade de Ponta Grossa. Acreditamos que o trabalho com esse gênero discursivo proporciona o desenvolvimento dos vários usos da língua, levando em consideração a multimodalidade por meio de atividades de oralidade, análise e produção textual, retextualização e multiletramento na expansão desses conhecimentos.

Frisamos que a utilização de ferramentas tecnológicas e de mídias constitui uma forma mais atraente de despertar o gosto pelo estudo e pela produção textual nos alunos sujeitos deste estudo, incorporando práticas pedagógicas com o gênero discursivo causo a partir da retextualização em HQs. As novas tecnologias e os recursos midiáticos foram utilizados em todas as atividades propostas com o intuito de ampliar o conhecimento dos alunos, facilitar sua aprendizagem e modificar comportamentos ao estabelecer conexões entre o que os sujeitos já sabem ao conteúdo que irão aprender.

Ressaltamos que os causos são marcas da experiência de um povo ao longo do tempo. E defendemos que cabe à escola resgatar, redefinir e dar novo significado à existência das narrativas do passado, trazidas também pela autoridade da velhice, a fim de garantir a sua preservação.

3.1 LITERATURA POPULAR

Quando ouvimos uma história, geralmente recebemos um conselho, um ensinamento, pois comumente para quem a conta, é preciso transmitir aprendizado. E na prática de contar histórias a humanidade vai tecendo a teia da sabedoria, recontando histórias que se tornaram importantes para a sua vida, mesmo que não as tenha vivenciado.

Nessa perspectiva, citamos Weitzel (1995):

Cada povo, transmitindo impressões e experiências da vida, explicando fantasticamente os fatos e os fenômenos da natureza, contando estórias, viagens, episódios de seu dia-a-dia, enaltecendo os feitos valorosos de seus heróis, embelezados pela fantasia e pela admiração que suas façanhas lhes excitavam na imaginação, criou inegáveis fontes literárias de valor incomensurável. (WEITZEL, 1995, p. 18)

A expressão oral, nesse caso mediante os causos, permite exteriorizar nosso mundo interior, nossos sentimentos e emoções, e para isso temos utilizado a palavra com um valor estético, artístico e lúdico. As narrativas orais são, assim, uma forma eficiente de transmitir valores e sentimentos de geração em geração. Por meio de causos, lendas e mitos, as experiências, conceitos e todo um conjunto de valores são transmitidos e constituem parte da identidade cultural de um povo. A cultura oral caracteriza-se, dessa maneira, por uma interação direta entre os indivíduos. Sobre essa questão, Weitzel (1995) pondera:

A tradição oral, evoluída natural e espontaneamente, deu origem à literatura. E a primeira manifestação da ciência literária foi a literatura tradicional, ou seja, a literatura oral, porque transmitida de boca em boca, de geração em geração, e levadas a todos os recantos da terra. Essa literatura folclórica ou popular, porque nascida do povo e por ele conservada pelos séculos em fora, sofre modificações de tempo e lugar, na medida em que se vai divulgando entre diferentes povos, assimilando inovações peculiares e tomando material uns dos outros. (WEITZEL, 1995, p. 19)

Desse modo, a literatura popular pode ser entendida como aquela que provém do povo, feita pelo povo e para o povo. Devemos ler “povo” como uma referência a pessoas anônimas, que compartilham crenças e valores cultivados em uma mesma comunidade, as quais alimentam a tradição oral através das histórias. Sobre isso, Weitzel (1995) assevera que:

Eis que, por toda a parte, nos campos ou nas cidades, nas casas ou nos casebres, nas ruas ou nos lares, nas escolas ou nos locais de trabalho, a tradição oral se faz presente nas lendas e mitos cheios de mistérios, nas cantigas maviotas das rondas em noites enluaradas, nas profundas e sábias lições das fábulas e dos ditados populares, na fraseologia espirituosa e plena de recursos e surpresas dos mais velhos, nos versos improvisados e comunicativos dos cantadores e repentistas, unindo gerações as mais distantes no antigamente como as de nossos dias, as quais repetirão o processo com as do futuro, formando um elo contínuo e progressivo, revelador da cultura nacional. (WEITZEL, 1995, p. 18)

É através da memória que as tradições são mantidas, reavivando os valores e crenças das comunidades. O caso é um meio pelo qual a memória pode se fazer conhecer e manter as tradições. Assim, o indivíduo que conhece sua cultura se valerá da linguagem para se comunicar para transmitir valores e costumes, visto que é mediante a linguagem que se dão as interações.

É pela linguagem que nos constituímos enquanto sujeitos, estabelecemos relações e provocamos comportamentos. Isso nos leva a pensar no dialogismo na perspectiva de Bakhtin, ou seja, na interação verbal que se estabelece entre o enunciado e o enunciatário no espaço do texto. Fiorin (2019, p. 61) expõe que “o sujeito vai constituindo-se discursivamente, apreendendo as vozes sociais, e, ao mesmo tempo, suas inter-relações dialógicas”. A interação é mediada pela língua, e esta é um fenômeno gerado pela linguagem. De acordo com Bakhtin (2006, p. 96), “A palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico ou vivencial”. O que nos leva a acreditar que produzimos sentido para o que lemos, a partir de nossas experiências significativas. Contar causos é uma tradição popular que possibilita promover o intercâmbio dos valores e das vivências e experiências da comunidade.

Apesar de todo o avanço tecnológico, sentimos a necessidade de viajar pelo mundo da imaginação através das histórias. O Brasil, com toda a sua diversidade cultural, ainda preserva antigos modos de vida em que a literatura oral se faz presente. Defendemos que a literatura popular deve estar presente na vida de todos, principalmente no contexto escolar. O hábito de contar histórias proporciona momentos de prazer, descontração e viagens ao mundo maravilhoso dos sonhos. Favorecer o gosto pelas histórias, quer sejam textos literários ou não-literários, implica na determinação do professor em promover momentos significativos ao ato de contar e de ler histórias.

Com essa intenção, o caderno pedagógico digital idealizado por nós visa promover a reflexão, o registro e a difusão sobre a memória coletiva e o patrimônio cultural imaterial do povo princesino. Nesse quesito, Hernandez (2018, p. 47) pontua que “A preservação dos patrimônios culturais possibilita seu estudo e a compreensão de seu valor para a identidade brasileira”.

Realçamos que o patrimônio cultural imaterial é formado pelo conjunto de saberes, fazeres, expressões, práticas culturais presentes na história de um grupo e que foram transmitidos entre várias gerações. Hernandez (2018, p. 52) assevera que “[...] os patrimônios culturais imateriais desempenham um importante papel na valorização e preservação da identidade de um povo”. Os bens culturais de natureza imaterial correspondem às práticas e domínios da vida social, manifestadas em saberes, manifestações populares, tradições, formas de expressão e modos de fazer. São transmitidos de geração em geração, recriados pela comunidade, contribuindo para a promoção do sentimento de identidade e de pertencimento. De acordo com Hernandez (2018, p. 54), “[...] o reconhecimento dos patrimônios imateriais é fundamental para dar voz a grupos não letrados ou que historicamente tenham sido marginalizados”.

Acreditamos que o patrimônio cultural interliga as pessoas, constrói seu sentido de identidade e mantém viva sua memória.

3.2 ORALIDADE

Ao considerarmos a oralidade parte essencial do que somos, devemos priorizar seu ensino no contexto escolar. Está prevista na legislação brasileira, especificamente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (Lei 9394/96), “[...] a necessidade de a escola ocupar tempo de ensino regular com questões de oralidade” a partir de atividades envolvendo a fala, a escuta e reflexões sobre a língua. Sendo assim, vemos a necessidade de que as tarefas sobre oralidade se organizem de tal maneira que os alunos transitem nas diversas situações, quer sejam informais ou formais e mais estruturadas, a fim de que conheçam seus modos de funcionamento e sua utilização. Nesse âmbito, Carvalho (2018) explica que:

Há poucas coisas que possamos considerar mais características da espécie humana do que falar. Nascemos tão preparados para aprender a falar que ninguém precisa nos ensinar: aprendemos sozinhos, apenas pelo ouvir... E

assim começamos nossa caminhada incrível pelo mundo da oralidade: vamos ouvindo atentamente para aprender a falar. (CARVALHO, 2018, p. 13)

Homologada em 2017 pelo Ministério da Educação, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), direcionada à educação infantil e ao ensino fundamental, contempla as questões da oralidade como competências específicas de linguagens, melhor explicitadas no Quadro 2, a seguir.

Quadro 2 – Competências e habilidades da BNCC

Competências e habilidades da BNCC para o Ensino Fundamental

A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Seu principal objetivo é ser a balizadora da qualidade da educação no País por meio do estabelecimento de um patamar de aprendizagem e desenvolvimento a que todos os alunos têm direito!

Competências gerais da Base Nacional Comum Curricular

1. **Conhecimento** — Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. **Pensamento Científico, Crítico e Criativo** — Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. **Repertório Cultural** — Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. **Comunicação** — Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. **Cultura Digital** — Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida

Fonte: BRASIL (2017, p. 63).

Além de efetivar a preservação das culturas dos povos, acreditamos que a tradição oral é uma forma de preservar memórias, de passar conhecimentos adquiridos e compartilhar momentos importantes na história de cada membro da comunidade. Através da oralidade os povos constroem sua cultura e a sua identidade

cultural. A linguagem oral como conteúdo pragmático é de responsabilidade da escola, visto que falar e ouvir são conteúdos de Língua Portuguesa, previstos em lei.

Nessa direção, compactuamos com Carvalho (2018, p.17) quando expõe que “[...] nossa oralidade nos conecta ao mundo e nos representa como um-ser-no-mundo, um ser peculiar, único, complexamente singular”.

3.3 O GÊNERO DISCURSIVO CAUSO

Podemos definir o gênero causo como fruto da capacidade criativa do povo, construído nas interações sociais, nos diálogos vivos, narrando ações, emoções e experiências exteriorizadas pela memória do povo em forma de narrativas curtas, transmitidas como legado às futuras gerações de forma oral, compartilhadas no ambiente familiar, expressando hábitos e valores. Conforme Oliveira (2018):

Os causos são histórias de tradição oral, contadas, geralmente, em uma linguagem espontânea, que registra o jeito de falar típico de determinada região ou localidade. Envolvem fatos pitorescos (inusitados, curiosos, surpreendentes), reais, fictícios ou ambos; e podem ou não envolver o narrador. (OLIVEIRA,2018, p. 199):

O gênero causo é caracterizado pela brevidade, pela linguagem simples e acessível, fortemente marcada pela oralidade, sem preocupação com as habilidades linguísticas que criam e reconstróem o evento narrado, sendo uma forma de falar o já dito, de recriar o mundo em histórias. Na concepção de Weitzel (1995):

Caso (“causo” na linguagem rústica) é a narrativa de um acontecimento ocorrido com uma determinada pessoa, que pode ser o próprio narrador, ou assistido por ele ou até mesmo contado a ele. Tudo enfeitado e chegando, por vezes, às raias do absurdo, com intervenção de supostas influências sobrenaturais. (WEITZEL,1995, p. 57)

Bueno (2016, p. 165), no minidicionário da língua portuguesa, conceitua causo como sendo “[...] narrativa curta, oral, que conta uma história pitoresca, real ou não”. Scottini (2019, p. 205), no dicionário escolar da língua portuguesa, define causo como “caso, história, fato, acontecimento”.

Desse modo, contar causos é compartilhar saberes, experiências e vivências do povo; recontá-los é trazer para o universo escolar a imaginação e a criatividade, já

que estimulam a imersão em um universo mágico e aguçam a curiosidade dos educandos. Weitzel (1995) explana que:

Os viajantes, de modo geral, são também grandes contadores de casos. Tropeiros, vaqueiros, representantes comerciais e caixeiros viajantes, motoristas de caminhão, todos têm as suas histórias para contar, na volta de suas viagens, caçadas e pescarias. (WEITZEL, 1995, p. 57)

Os contares, os cantares e os falares do povo estão contidos sob os títulos de “Literatura Oral” e “Linguagem Popular”, de acordo com Weitzel (1995, p. 21). Ainda para o autor, esse surpreendente conjunto de costumes, crenças e saberes que englobam as narrativas foi o primitivo objeto da ciência folclórica denominada Literatura Popular.

Ações simples como audições e contações de causos podem contribuir para a aquisição de atitudes básicas como falar em público, saber escutar o outro, qualidades essenciais para a convivência em sociedade e exercício da cidadania. Carvalho (2018, p. 35) declara que “[...] todos os alunos da escola básica, devem ser levados a considerar que, enquanto um deles está desenvolvendo a competência de falar, os demais devem estar desenvolvendo a competência de ouvir, integrando as duas competências em uma mesma atividade”.

Os causos retratam o cotidiano de um povo, mostram suas qualidades positivas e negativas, os acontecimentos sob a ótica de uma comunidade. São narrativas que permitem sentirmo-nos fazendo parte de um grupo, e colaboram para a construção de uma identidade regional, a qual sempre estará presente, marcando nossas vidas.

Nesse sentido, defendemos a necessidade de valorizarmos a linguagem presente nos textos falados pelos alunos como ponto de partida para a reflexão sobre sua língua materna, como meio de desenvolver suas capacidades em fazer uso das duas modalidades, oral e escrita, em diferentes gêneros, ampliando assim seu conhecimento das possibilidades de uso da linguagem. Devemos ainda proporcionar aos alunos exercerem sua capacidade de fala, contando ou recontando histórias, além de desenvolver suas competências de expressão oral e corporal, promovendo um amadurecimento psicológico e afetivo. Ao agirmos assim, estaremos valorizando a oralidade no contexto escolar.

O trabalho com o gênero causo ora desenvolvido foi focado nas modalidades oral e escrita da língua portuguesa, para que os alunos aprendam a manifestar-se nas

mais variadas situações comunicativas. Salientamos que, originalmente, o gênero causo apresentava as características do gênero primário, pois se moldava na oralidade tanto no contexto produção como de circulação; as histórias eram transmitidas em diálogos informais entre amigos, parentes, conhecidos e em rodas de conversa. Com o passar dos tempos, se tornou um gênero secundário, pois começou a receber também o registro escrito. Segundo Bakhtin (2003, p. 263), os gêneros secundários “[...] surgem nas condições de convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado”.

Sinalizamos que é muito difícil encontrarmos uma pessoa que não conheça um causo e que não goste de escutar ou ler textos nesse gênero. Apesar de ter a oralidade como uma de suas marcantes características, os causos, cada vez mais, vêm ganhando espaço na escrita. São um rico instrumento de trabalho a serem utilizados na sala de aula; exploram diferentes temas e os mais variados assuntos, e as personagens que fazem parte das histórias vão desde pessoas reais até assombrações. As marcas discursivas dos causos fazem referência também aos fenômenos culturais de um povo, de uma região.

Os causos conferem entretenimento ao contexto escolar, mas também trazem ensinamentos ao mostrar características regionais e culturais presentes nessas histórias.

3.3.1 Causos Pontagrossenses: *podcasts*

Com a proposta de levar mais informação, educar o público, além de produzir materiais criativos e de entretenimento, o podcast está cada vez mais popular no Brasil. Ademais, é gratuito e disponibiliza diversos temas desde política, entretenimento, contação de histórias, turismo, esportes, entre outros. Nessa direção, indagamos: quando surgiram os *podcasts*? Qual seu propósito? Respondemos com o auxílio de Muniz (2020):

Os *podcasts* surgiram no início do século XXI com a proposta de armazenar e distribuir conteúdo de áudio, como entrevistas e programas de rádio, por exemplo. Seu propósito inicial era que, por meio da internet, esses conteúdos pudessem ser ouvidos em qualquer momento. A mídia se popularizou nos últimos anos devido ao desenvolvimento da tecnologia de streaming, que permite o acesso ao *podcast* sem a necessidade de download. (MUNIZ, 2020, p. 73)

O *streaming* é uma tecnologia de envio e recepção de arquivos multimídia (música, imagem, filme) de forma contínua por meio da internet, em que os dados são recebidos e processados por um computador, *tablet* ou celular. E também inquirimos: o que são *podcasts* e de onde surgiu esse termo? Recorremos ao dicionário online Priberam (2008-2020) para a resposta e encontramos:

S.m. Arquivo áudio ou multimédia, divulgado com periodicidade regular e com conteúdo semelhante ao de um programa de rádio, que pode ser descarregado da Internet e lido no computador ou em dispositivo próprio. Podcast [pòdecáste] (palavra inglesa, de [i]Pod, marca registrada norte-americana + [broad]cast, transmissão) (PRIBERAM ,2008-2020)

Ainda em relação ao termo *podcast*, Loubak (2019) afirma que “os créditos para a criação desse conceito são atribuídos ao ex-VJ da MTV Adam Curry e ao desenvolvedor de *softwares* Dave Winner. Em 2004, eles criaram um programa chamado *iPodder*, que permitia baixar automaticamente transmissões da Internet para *iPods*.

Podcast é um programa de áudio criado por usuários e transmitido pela internet, por meio de um *player* ou app, em formato de episódios, sob demanda. A maior vantagem é que podem ser ouvidos a qualquer hora, durante o trajeto ao trabalho ou mesmo durante o treino, na academia. Basta apenas apertar o botão de play para ouvi-los ou baixar o episódio para ouvir *off-line*. Machado (2010) esclarece que:

Podcasts são arquivos de áudio semelhantes a programas de rádio e quase sempre gratuitos. Tal como o rádio podem ser ouvidos quando se quer, até mesmo quando se faz outra coisa, como lavar louça, fazer exercícios físicos ou deslocar-se de casa para o trabalho. Mas, ao contrário do rádio, os podcasts podem ser baixados da internet e ouvidos no momento que for mais conveniente ao ouvinte. (MACHADO, 2010, p. 84)

No que se refere ao primeiro *podcast* brasileiro, Muniz (2020) enuncia que:

O primeiro podcast do Brasil, chamado Digital Minds, foi criado por Danilo Medeiros e estreou em 23 de outubro de 2004. Muitos podcasts foram produzidos desde então; entre 2017 e 2019, o público brasileiro aderiu maciçamente à mídia. (MUNIZ, 2020, p. 74)

Os aplicativos mais conhecidos são o *SoundCloud*, que permite interação entre os *podcasters* e os ouvintes e o *Spotify*, bastante utilizado para quem adora música. A plataforma elencada por nós para socialização dos *podcasts* foi a *SoundCloud*, a

maior plataforma de áudio aberta do mundo. Fundada em 2007, possui mais de 190 milhões de faixas de 20 milhões de criadores, ouvidas em 190 países; o que é novo na música aparece primeiro no *SoundCloud*.

A popularidade do *podcast*, nos últimos anos, fez surgir uma grande quantidade de canais. Devido a inúmeras inovações ocorridas, houve a necessidade de produção de novos formatos e novos modos de produzi-lo. No Quadro 3, elencamos alguns elementos básicos que caracterizam essa mídia.

Quadro 3 – Características do *podcast*

- ▶ **Arquivo de áudio:** apesar de haver *podcasts* abrigados em sites de vídeos com imagens, o *podcast* é majoritariamente uma mídia de áudio.
- ▶ **Formato comunicativo:** a maior parte dos *podcasts* está ligada a funções comunicativas específicas, o que determina uma estrutura básica. Alguns exemplos são: *storytelling*, giro de notícias, jornalístico, mesa-redonda, audiodescrição e documentário.
- ▶ **Tema geral:** cada *podcast* é baseado em algum tema, sempre abordado em aspectos distintos. Há *podcasts* sobre música, cultura *geek*, educação, política, literatura, etc. O título do *podcast* costuma se relacionar com o tema e precisa ser criativo para atrair audiência.
- ▶ **Episódios:** os diferentes aspectos do tema geral são abordados em episódios. Por exemplo, o *podcast Nerdcast RPG* tem como tema geral o *RPG* (*role play game* ou jogo de interpretação de personagens) e está dividido em episódios que abordam diferentes modalidades ou jogos específicos de *RPG*.
- ▶ **Identidade sonora:** os *podcasts* têm alguma marca que os identifica quando são ouvidos. Pode ser um simples bordão usado pelo narrador, uma vinheta que anuncia o nome do *podcast* ou o trecho de uma música. Vinhetas e músicas dependem de uma edição mais sofisticada para serem integradas ao *podcast*. Em *podcasts* de produção mais simples, utilizam-se bordões e marcas orais do narrador para indicar o início do programa.

Fonte: MUNIZ (2020, p. 74).

O site Soundcloud, utilizado por nós na produção da página “Causos Pontagrossenses”, disponibiliza um passo a passo completo, e explica detalhadamente como fazer todas as configurações, que basicamente são: criar uma conta; preencher as informações de perfil; ajustar as configurações de conteúdo; enviar o feed; e analisar as estatísticas. As instruções detalhadas podem ser

encontradas no link do próprio site: <https://on.soundcloud.com/creator-guide/podcasting>.

A audição de podcasts com os causos pontagrossenses é essencial para que a atividade de retextualizar do oral para o escrito faça sentido. A escuta atenta é imprescindível, pois registra a entonação da voz e as pausas, elementos que dão o clima do texto e que devem ser sinalizados com interrogações e exclamações na transposição dos causos para HQs. Para realizar bem a tarefa com os causos, o primeiro passo é trabalhar a audição/ leitura de bons modelos.

Desse modo, os alunos terão oportunidade de conhecer as características do gênero e os recursos utilizados pelos autores. Criamos uma página e disponibilizamos no caderno pedagógico digital o link de acesso aos podcasts dos causos pontagrossenses, na plataforma Soundcloud.

Figura 1 – Página inicial do Podcast Soundcloud



Fonte: A pesquisadora, 2020.

Os causos foram narrados pela autora Ana Maria Calixto, em estúdio cedido por um colega de trabalho, sem custo.

3.4 O GÊNERO “HISTÓRIAS EM QUADRINHOS”

As histórias em quadrinhos prendem a atenção dos leitores, divertem, distraem, encantam, envolvem os adolescentes, e também abrem diversas possibilidades de leitura e agregação de valores na sua construção. Na visão de Mendonça (2007):

Reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais, as associam para a produção de sentido nos diversos contextos comunicativos. (MENDONÇA, 2007, p. 207)

As HQs podem ser consideradas como um instrumento de conscientização e de formação moral ao exaltar boas virtudes e comportamento adequado para viver em comunidade. Sua abordagem lúdica pode contribuir para utilização em campanhas populares visando à conscientização da conservação do meio ambiente, contra o *bullying*, entre outras. Destacamos que as HQs são ferramentas eficientes nas mãos dos profissionais da educação e não devem ser desperdiçadas.

Qualquer trabalho eficiente sobre gêneros discursivos, inclusive as HQs, deve focar na análise da funcionalidade do gênero, dos interlocutores, dos discursos, das questões relacionadas à semântica e também ao suporte que as sustenta. Mendonça (2010, p. 215) sugere que “como elementos típicos, a HQ apresenta os desenhos, os balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal”. Também argumenta que os quadrinhos se revelam um material extremamente rico, já que, na construção de sentido, característica do processo de leitura, texto e desenhos desempenham papel fundamental. Em consonância com a autora, “[...] desvendar como funciona tal parceria é uma das atividades linguístico-cognitivas realizadas continuamente pelos leitores de HQs” (MENDONÇA, 2005, p. 197).

As HQs podem ser categorizadas como tipo textual narrativo devido à predominância dessa espécie de sequência na maior parte dos casos. Esse gênero é marcado pela heterogeneidade tipológica, ou seja, pode apresentar, além das sequências narrativas, outras sequências, como a argumentativa e a injuntiva.

Ao utilizar HQs em sala de aula é necessário que se estabeleçam inferências relacionadas ao texto e ao contexto. Deve-se explorar os recursos de sentidos e suas intenções a partir da análise de alguns elementos como o uso de balões, recursos

gráficos, cores, formato das letras, onomatopeias e expressões fisionômicas das personagens e seus efeitos de sentidos. Sobre isso, Mendonça (2010) acentua que:

Podemos caracterizar provisoriamente HQ como um gênero icônico ou icônico-verbal narrativo, cuja progressão temporal se organiza quadro a quadro. Como elementos típicos a HQ apresenta os desenhos, os balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal. (MENDONÇA, 2010, p. 215) (

Nos quadrinhos, são utilizadas a linguagem verbal, quando se usam palavras, e a não verbal, quando se usam as expressões do rosto e corpo dos personagens, os símbolos que reproduzem os sons. Ressaltemos que “a grande maioria das mensagens dos quadrinhos... é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre os dois códigos” (MENDONÇA, 2002, p. 31). Para compreender as HQ, precisamos levar os alunos a observarem atentamente os desenhos, o texto escrito e a expressão dos personagens em ação. Há histórias com balões e algumas que não fazem uso de nenhum tipo de balão; nesses casos, a mensagem é transmitida somente através dos desenhos e das expressões faciais e dos recursos gráficos.

Os sinais de pontuação são variados, pois além de reforçar as vozes dos personagens, expressam o modo como eles representam seus sentimentos, como raiva, emoção, medo, tristeza, etc.

O trabalho com histórias em quadrinhos desenvolve a criatividade, o amor à leitura e também os valores morais. Um bom modo de estimular um hábito da leitura é enfatizar o seu lado prazeroso. Os textos rápidos associados com imagens, os elementos gráficos e a identificação com os personagens são alguns dos elementos que tornam a leitura agradável, podendo encorajar os alunos à leitura de textos cada vez mais complexos. Ler HQs, por conseguinte, é um processo bastante complexo, que envolve decodificação de textos, imagens, balões, onomatopeias e muitas vezes, recursos de metalinguagem.

Neste trabalho, optamos pelas histórias em quadrinhos para transformações da modalidade de gênero por várias razões. Embora facilmente identificáveis, já que as histórias ocorrem em quadros por meio de desenhos e escritas em balões, as HQs podem se revelar, de acordo com Mendonça (2005, p.195), “[...] um gênero tão complexo quanto os outros no que tange ao seu funcionamento discursivo”. Elas podem apresentar sequências diferentes, entre as quais a narrativa, a argumentativa

e a injuntiva. As HQs demandam do leitor maior cognição linguística para preencher as lacunas e reconstruir a narração (MENDONÇA, 2005).

Pretendemos, com este estudo, valorizar o gênero HQ como importante ferramenta nas atividades de retextualização, a fim de aprimorarmos a prática da leitura e da produção textual dos alunos sujeitos deste estudo, possibilitando-lhes a formação de leitores/produtores mais eficientes no contexto escolar. Assinalamos que a história em quadrinhos faz parte da cultura da sociedade contemporânea, e por isso a consideramos uma ferramenta muito útil de aprendizado em sala de aula.

3.5 O PROCESSO DE RETEXTUALIZAÇÃO

A retextualização é uma ferramenta que possibilita a ampliação dos usos da língua ao produzir uma nova versão do texto-base, propiciando maior participação dos sujeitos de pesquisa nas práticas sociais. Viabiliza um trabalho que envolve estratégias linguísticas, textuais e discursivas a partir da refacção e/ou reescrita, processos que evidenciam o funcionamento social da linguagem. A esse respeito, citamos Marcuschi (2010):

As atividades de transformação, que constituem a retextualização em seu sentido estrito, dizem respeito a operações que vão além da simples regularização linguística, visto que envolvem procedimentos de substituição, reordenação, ampliação/redução e mudanças de estilo, desde que não atinjam as informações como tal. (MARCUSCHI, 2010, p. 62)

As atividades de retextualização possibilitam a ampliação dos usos da língua e a participação nas práticas sociais aos sujeitos da pesquisa, podendo potencializar o trabalho com o texto e as habilidades de compreensão, análise, escrita e reescrita. Ainda corroborando Marcuschi (2020):

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. (MARCUSHI, 2020, p. 47)

Nesse processo, o sujeito da pesquisa deverá compreender o texto e fazer ajustes necessários, adaptando-se aos modos de dizer e de fazer adequados às diversas situações discursivas a partir de um processo interativo do sujeito de pesquisa com o texto.

As 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).

A depender das necessidades impostas pelo processo de interação, a retextualização assume diversas formas. Nessa direção, Marcuschi (2010, p. 48) escreve que “[...] considerando fala e escrita e as respectivas combinações, teríamos as seguintes quatro possibilidades de retextualização”.

Quadro 4 - Possibilidades de retextualização

Possibilidades de Retextualização			
>----- ----- ----- ----->			
1. <i>Fala</i>	→	<i>Escrita</i>	(<i>entrevista oral</i> → <i>entrevista impressa</i>)
2. <i>Fala</i>	→	<i>Fala</i>	(<i>conferência</i> → <i>tradução simultânea</i>)
3. <i>Escrita</i>	→	<i>Fala</i>	(<i>texto escrito</i> → <i>exposição oral</i>)
4. <i>Escrita</i>	→	<i>Escrita</i>	(<i>texto escrito</i> → <i>resumo escrito</i>)

Fonte: MARCUSCHI (2010, p. 48).

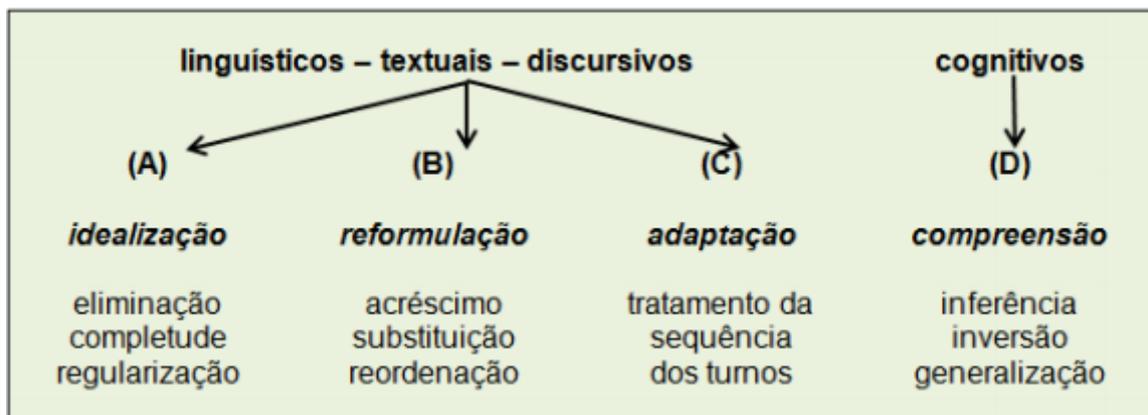
Essas atividades podem ocorrer de formas diversificadas, pois são muitas as possibilidades de ocorrência da retextualização nos variados eventos linguísticos do nosso cotidiano. Por exemplo, a anotação de uma receita ao assistir a um programa de culinária, uma pessoa contando a outra sobre um filme que acabou de assistir, uma aula expositiva baseada em um plano de aula elaborado pelo professor, o resumo escrito de um livro por um estudante. Marcuschi (2010) sustenta que:

As atividades de transformação, que constituem a retextualização em sentido estrito, dizem respeito a operações que vão além da simples regularização linguística, pois envolvem procedimentos de substituição, reordenação, ampliação/redução e mudanças de estilo, desde que não atinjam as informações como tal. (MARCUSCHI, 2010, p. 62)

A atividade de retextualização exige reflexão sobre a linguagem e requer habilidades cognitivas, uma vez que, ao executar essa tarefa, o sujeito da pesquisa deve fazer escolhas e adequação vocabular. É importante nesse processo pensar no interlocutor e na escolha do padrão linguístico, como também nos ajustes do novo texto às características do gênero pretendido.

Nesse contexto de reformulações, Marcuschi (2010, p. 47-48) refere que “a retextualização não é no plano da cognição uma atividade de transformar um suposto pensamento concreto em um suposto pensamento abstrato”. Esse trabalho contribui para o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas necessárias ao processamento dos textos. Os fenômenos analisados no processo de retextualização são apresentados no quadro , a seguir.

Quadro 5– Aspectos envolvidos no processo de retextualização



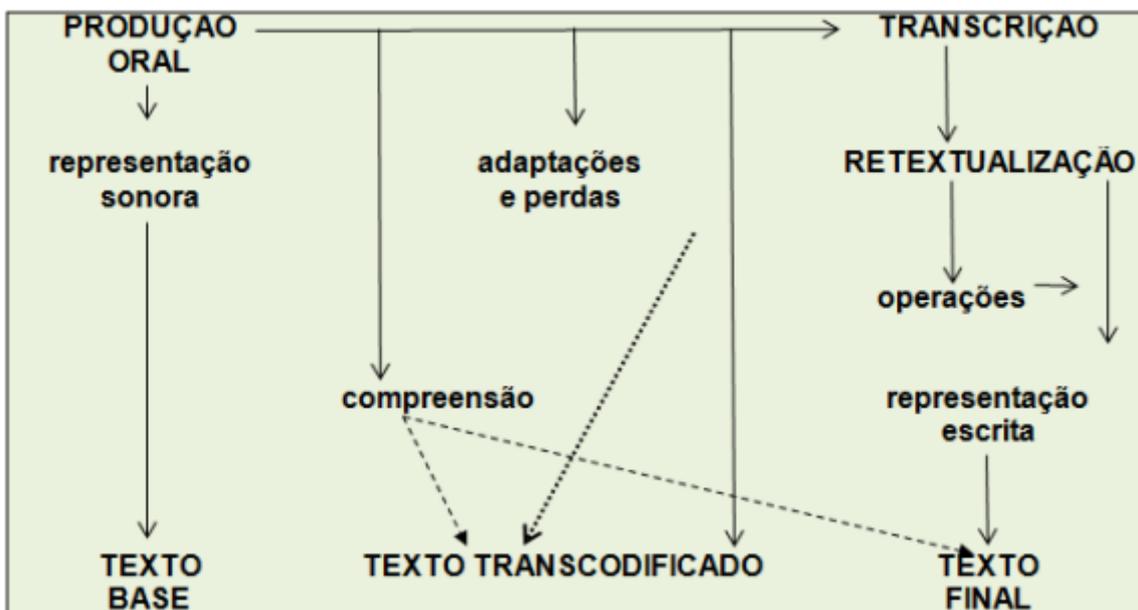
Fonte: MARCUSCHI (2010, p. 69).

Os blocos A e B conduzem às operações linguística-textuais-discursivas como um todo, atuando de forma mais evidenciada no código, repercutindo diretamente no discurso; destacamos que nesse processo código e discurso são inseparáveis. O bloco C comporta as operações de citação (tratamento dos turnos), que envolvem atividades especiais não muito corriqueiras. Convém observar que para a execução das operações envolvidas em C, devemos considerar incluídas as dos grupos A e B, ou seja, as operações são interdependentes. Os processos relativos à compreensão de um modo geral figuram no grupo D, aspectos cognitivos. No aspecto da

compreensão, ocorrem as mudanças mais complexas durante a retextualização e por isso Marcuschi (2010) assegura que para transformar um texto é necessário compreendê-lo para fazer os ajustes necessários, adaptando-se aos modos de dizer e de fazer adequados às diversas situações discursivas a partir de um processo interativo do sujeito de pesquisa com o texto.

No processo de retextualização do texto oral para o escrito, existem pormenores que se modificam, pois tal ação tem parte do texto base (produção oral), que é transcrito, e nessa transcodificação (passagem do sonoro para o gráfico) sofre alterações até a obtenção do texto final (produção escrita). O autor propõe nove operações que podem ser aplicadas na passagem do oral para o escrito. No entanto, devido à natureza informal do gênero caso e também por causa do nível de maturidade linguística de uma turma de oitavo ano do Ensino Fundamental, podemos prever que nem todas as operações propostas serão utilizadas. Ao cumprir essas etapas, o professor trabalha a produção textual de forma processual, facilitando o desenvolvimento da competência de letramento do aluno ao possibilitar que haja reflexão sobre as etapas. No Diagrama 1 demonstramos, com respaldo em Marcuschi (2010), o fluxo das ações.

Diagrama 1. Fluxo de ações



O fluxo do processo, que vai da produção oral (texto base) para o escrito (texto final), passa por dois momentos, sendo o de transcrição, fiel ao texto oralizado, e o de retextualização, que tem como resultado o texto final, observadas as operações realizadas ao longo do percurso. Em conformidade com Marcuschi (2010):

No diagrama 1 temos o desenho do fluxo que vai da produção oral original texto base até a produção escrita texto final, passando por dois momentos, sendo o primeiro o da simples transcrição, que designei texto transcodificado, em que ainda não se dá uma transformação com base em operações mais complexas (que é o segundo momento chamado de retextualização). (MARCUSCHI, 2010, p. 73)

A atividade de retextualização propicia a exploração de elementos linguísticos, a observação do funcionamento das redes coesivas e sua contribuição para a coerência textual. Promove também a verificação da capacidade de compreensão, o domínio dos elementos linguísticos e funcionais dos gêneros discursivos e a habilidade de transposição de uma modalidade textual para outra.

Optamos pela escolha das histórias em quadrinhos (HQs) para retextualização, como ressaltamos, porque demandam do leitor maior cognição linguística para preencher as lacunas e reconstruir a narração. A produção de HQs é um exercício de criação, e os recursos multimodais ajudam no processo de retextualização porque possibilitam a reordenação do tópico discursivo para um novo formato e uma melhor estruturação argumentativa.

Retextualizar um caso para HQ exige a compreensão da situação discursiva, a capacidade de integrar imagem e escrita, habilidade de construir sentido e conceber o elemento humorístico que muitas vezes ocorre a partir de uma figura de linguagem, a ironia. Leva em conta, ainda, a capacidade de inferência que o leitor possui para poder interpretar corretamente um determinado texto. Ao transformar um gênero textual para outro, o aluno se depara com um trabalho complexo que envolve não apenas a percepção cognitiva da linguagem, como também a habilidade de identificar o interlocutor, ter em mente o objetivo pretendido, avaliar a situação em que aquele gênero ocorre, ter a capacidade de compreender o enorme leque de discursos disponíveis na sociedade para interagir nos variados contextos.

Nesse processo, é esperado que o leitor faça inferências, que construa sentido da história via entrelaçamento dos códigos visual e verbal. Pretendemos, com a realização desse trabalho, como pontuamos, oportunizar aos sujeitos da pesquisa a percepção de que retextualizar é criar novas versões de um texto-base a partir de sua

compreensão e da reescrita, a fim de que se apropriem dos gêneros discursivos causos e HQs. Reconstruir o texto, ajustando onde for necessário, revisando seus possíveis equívocos, reescrevendo, aprimora o nível de escrita e possibilita o desenvolvimento de operações que evidenciam o funcionamento social da língua.

A atividade de retextualização aplicada em sala de aula envolve mais do que a mera exploração de elementos linguísticos e a observação do funcionamento das redes coesivas e de suas contribuições para a coerência textual, pois em consonância com Marcuschi (2010):

Há nestas atividades de retextualização um aspecto ignorado e de uma importância imensa. Pois, para dizer de outro modo, em outra modalidade ou em outro gênero o que foi dito 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, 2010, p. 47)

Ao iniciar a transformação textual, ou seja, ao retextualizar é necessário que ocorra a compreensão do texto base, para que não haja problemas de coerência durante o processo. Talvez, esse momento seja o mais importante, porque é por meio dele que os outros mecanismos são utilizados para compor o novo texto. Ali ocorrem também a verificação da capacidade de compreensão, o domínio dos elementos linguísticos e funcionais dos gêneros discursivos envolvidos no processo e a habilidade de transposição de uma modalidade textual para outra. Retextualizar um caso em HQ, por exemplo, exige a compreensão da situação discursiva, a capacidade de integrar imagem e escrita e a habilidade de construir sentidos.

Trata-se, pois, de uma estratégia didática que contribui para o desenvolvimento das competências relacionadas ao leitor/produtor, à escrita e ao trabalho com gêneros como práticas sociais. A estratégia de retextualização constitui uma prática eficaz no cotidiano escolar, porque leva os alunos a refletirem sobre os aspectos linguísticos, discursivos e pragmáticos dos gêneros envolvidos no processo e, conseqüentemente, a perceberem o uso social da língua. Trabalhar com o gênero discursivo caso, com o propósito de proporcionar o desenvolvimento dos vários usos da língua, na retextualização em HQs, pode oportunizar a aprendizagem significativa e a formação de leitores e produtores críticos, habilidosos usuários da língua.

3.6 MULTILETRAMENTOS

A sociedade contemporânea está baseada na informação, na interação e na troca de opiniões, ideias e experiências, tendo em vista o crescente uso das tecnologias no dia a dia. Atualmente, o saber digital integra a área educacional e percebemos que a grande maioria dos alunos está tecnologicamente conectada. Sobre essa questão, Rojo (2012) assim se manifesta:

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e comunicação. Cada vez mais, elas fazem parte do nosso cotidiano e, assim como a tecnologia da escrita, também devem ser adquiridas. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades. (ROJO, 2012, p. 37)

Nesse âmbito, os professores e a escola precisam se adequar à realidade virtual e incorporar às suas práticas pedagógicas atividades produtivas e eficazes envolvendo as tecnologias, e, conseqüentemente, a competência digital. Ainda para a autora, o trabalho em sala de aula deve oferecer “possibilidades práticas [em] que os alunos se transformem em criadores de sentidos” (ROJO, 2012, p. 29) ao produzirem seus textos.

As práticas pedagógicas necessitam de um ingrediente contemporâneo para atender aos interesses desse público cada vez mais conectado nas redes digitais e atraído por recursos tecnológicos. Nesse contexto educacional surge a necessidade de ajustarmos nossas práticas pedagógicas a um novo panorama mediante propostas pedagógicas que estejam em consonância com esse novo aprendiz. Ao propiciar aos alunos atividades com o uso de ferramentas digitais e ao desenvolver novas abordagens de ensino, possibilitaremos que se tornem letrados digitais. Rojo (2012) considera que:

As possibilidades de ensino são multiplicadas se utilizarmos ferramentas digitais. É possível formar redes descentralizadas para incentivar a interação; trabalhar com imagens (fator que modifica o conceito de comunicação); navegar por textos da web; utilizar animação para simplificar atividades complicadas e propiciar aos estudantes o sentimento de serem autores de seus trabalhos, uma vez que tudo pode ser publicado e exibido na internet. (ROJO, 2012, p. 40)

Ao propiciar o contato com diferentes gêneros discursivos que surgem nas redes sociais, poderemos experimentar novas práticas de ensino que aproximam a escola e os alunos na construção de conhecimento significativo, promovendo momentos de participação ativa na sociedade em que estão inseridos.

Vemos a necessidade de repensar o atual ensino da linguagem no contexto educacional brasileiro via mudanças significativas na prática pedagógica, com o intuito de capacitar o aluno a inserir-se como cidadão na sociedade atual. Entendemos ser preciso buscar abordagens que propiciem práticas pedagógicas e uso das diferentes linguagens para propor ações que efetivem tal aprendizagem de modo contextualizado.

Ao desenvolvermos atividades que incorporem o uso da linguagem com a qual interagimos em sociedade, construiremos conceitos e significados na tentativa de definir o ato de escrever como uma prática social e, como tal, atrelada à vida. O profissional da educação pode estimular o uso dos computadores e da internet com a finalidade de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem e auxiliar o aluno na construção do seu próprio conhecimento.

Reiteramos ser de extrema importância utilizar-se das tecnologias como ferramentas didáticas, estimulando os alunos a trabalhar a autonomia e a criatividade, buscando diminuir a exclusão digital. Defendemos a importância de se traçar estratégias que propiciem o uso das mídias e tecnologias no contexto escolar, a fim de redesenhar o trabalho de ensino da linguagem e produção textual no contexto escolar. A elaboração de atividades de retextualização do gênero discursivo causo em histórias em quadrinhos propicia a prática de multiletramentos no contexto escolar e evidencia a criatividade dos alunos ao produzir textos multimodais para recontar histórias.

O mundo abrange infinitas histórias criadas pelo povo e a arte de contá-las encanta e, ao mesmo tempo, ensina. Ao ouvi-las e ao recriá-las, descobrimos o mundo a nossa volta e também no contexto escolar. Assim, a prática de contar de histórias é um poderoso recurso para se ensinar nas mais diversas áreas do saber.

Na atualidade, somos envoltos por diversos recursos hipermediáticos que nos possibilitam reconfigurar o tradicional ato de contar histórias, e esse antigo hábito ganha uma nova dimensão, a digital. A tecnologia é a ferramenta que possibilitará aos estudantes usar a criatividade para recriar histórias.

Sendo assim, como nos alerta Rojo (2012, p. 29), o trabalho da escola deve visar “possibilidades práticas [em] que os alunos se transformem em criadores de sentidos” ao produzirem seus textos. Ao promover multiletramentos nas atividades escolares de produção textual, visando compreender a multiplicidade cultural e semiótica dos textos, propiciaremos aos estudantes conviver com tais mudanças, para que possam utilizar-se delas para interagir na sociedade e agir no mundo contemporâneo.

O trabalho com a produção textual/retextualização em sala de aula é fundamental para desenvolver o processo de escrita, almejando formar escritores competentes, que produzam textos coesos e coerentes. Acreditamos que atividades pedagógicas aliadas às tecnologias podem estimular a produção textual e os multiletramentos. Portanto, é fundamental buscarmos estratégias para incorporar as tecnologias na sala de aula, utilizando-as como ferramenta importante, ou seja, como estratégia cognitiva de aprendizagem, que apoie os discentes na construção do conhecimento.

Dessa forma, cabe a nós, professores, o desafio de aproximar a escola do atual contexto sócio-histórico com o intuito de favorecer a prática de multiletramentos que envolvam a multiplicidade cultural e semiótica e o uso das tecnologias em sala de aula para desenvolver competências que capacitem os alunos a vivenciar novas maneiras de integrar-se como cidadãos na contemporaneidade. Acreditamos que o trabalho envolvendo a produção de HQs, tanto digitais quanto impressas, seja uma das metodologias mais indicadas para a promoção de práticas de multiletramentos na escola.

3.7 O APLICATIVO PIXTON

A escola precisa desenvolver os multiletramentos, ou seja, alfabetizar nas diferentes mídias e construir textos que incorporem imagens, sons, movimentos e as falas que são próprias do contexto cultural em que estão inseridos os discentes. Nessa direção, a BNCC (2017, p. 70) “[...] procura contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia”. Uma das competências específicas de linguagem para o Ensino Fundamental, definida pela BNCC (BRASIL, 2017), prevê que o aluno deve:

Compreender e utilizar as tecnologias digitais de informação e de comunicação, de forma crítica, significativa, reflexiva, e ética, nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar em diferentes linguagens, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BRASIL, 2017, p. 63),

As atividades com o gênero discursivo causo são práticas de multiletramentos que incluem diversas tecnologias, tais como o uso da internet e da ferramenta Pixton, a fim de que sejam registrados causos que por ora ficam circunscritos à oralidade, reunindo-os em uma coletânea de causos retextualizados em histórias em quadrinhos, com a participação dos alunos, enquanto sujeitos ativos desse trabalho.

De acordo com o site *TechTudo*, o *Pixton* é um software dedicado à criação de quadrinhos, uma nova e revolucionária tecnologia patenteada que dá a qualquer um a capacidade de criar quadrinhos surpreendentes com apenas alguns cliques. Permite criar histórias em quadrinhos online sem instalar nada no computador. A plataforma permite escolher personagens, cenários e adicionar balões de conversas para compor uma história de forma fácil. As cenas podem ser criadas nos formatos quadrinho, HQ com legendas e *Graphic Novel*, que definem tamanhos diferentes para os quadros. É de fácil manuseio como mostra o *print* da página inicial do aplicativo (Figura 2).

Figura 2 – Pixton _ Página de acesso:



Fonte: *Pixton online*/MARVIN COSTA.

Basta seguir os passos apresentados no tutorial e registrar-se. O *site* pedirá a indicação de um perfil de usuário. Para esse exemplo, a opção "*Pixton* por diversão" (Figura 3).

Figura 3- *Pixton* para diversão



Fonte: *Pixton online*/MARVIN COSTA

É de extrema importância explicarmos o funcionamento do programa que possui três opções de acesso: *Pixton* para diversão, para empresas e para escolas. A primeira opção é gratuita; para as demais é preciso fazer uma assinatura e efetuar o pagamento para que se tenha uma plataforma com mais possibilidades de exploração. O programa permite a produção de quadrinhos envolvendo dos elementos verbais e não verbais, permitindo manipular os cenários, personagens, modificar expressões faciais e movimentos.

Para criar histórias em quadrinhos, é necessário possuir cadastro e acessar o site disponível em www.pixton.com. Existem diversos vídeos no *Youtube* com tutoriais explicativos, os quais disponibilizamos aos alunos no material pedagógico digital. Com as ferramentas disponíveis no programa, propomos um trabalho envolvendo as multisemioses nos discursos multimodais, ressaltando o papel fundamental que as imagens desempenham no discurso.

As transformações tecnológicas estão presentes no cotidiano de grande parte das pessoas, portanto cabe à escola possibilitar aos discentes a conexão do

pedagógico com o digital. Em relação a essa realidade, consta na BNCC (BRASIL,2017) que:

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. (BRASIL ,2017, p. 68)

Com a finalidade de desenvolver nos sujeitos de pesquisa novas habilidades, procuramos buscar formas de tornar as aulas mais atrativas, associando o trabalho escolar às mídias e ferramentas tecnológicas, para que os alunos se relacionem de forma interativa com os textos, incorporando os multiletramentos em suas práticas escolares. Rojo (2009, p. 90) argumenta ser preciso formar o aluno para que este dê “conta das demandas da vida, da cidadania e do trabalho em uma sociedade globalizada e de alta circulação de comunicação e informação, sem perda da ética plural e democrática”.

Crianças e jovens convivem diariamente com a linguagem midiática através da internet, da televisão ou de outros meios. Podemos assinalar que, na atualidade, elas já nascem fazendo parte de práticas sociais de multiletramentos. Ao inserir no cotidiano escolar práticas envolvendo recursos audiovisuais, gêneros multimodais e atividades lúdicas, buscamos promover uma aprendizagem prazerosa, atraente e dinâmica.

Ler e produzir HQs digitais envolve conhecimentos de mundo, práticas de leitura e escrita e favorece o trabalho com a linguagem verbal e não verbal, contribuindo para a construção de significados produzidos por vários recursos semióticos no processo de representação e de comunicação. Reiteramos que nosso objetivo maior é o desenvolvimento da competência discursiva do aluno e das habilidades de leitura e escrita.

Realçamos que para a efetivação desta proposta, o professor deve prestar auxílio e acompanhamento durante todo o processo, que deve acontecer em sala de aula e na sala de informática do colégio, podendo utilizar o celular, notebook ou computador.

Salientamos que a inserção das mídias e de tecnologias no cotidiano escolar desenvolve o pensamento crítico, a criatividade, a aprendizagem cooperativa e

colaborativa, pois possibilita a realização de atividades interativas. Ao criar um caderno pedagógico digital com atividades de retextualização de causos em histórias em quadrinhos como produto, contribuímos com o aprimoramento da prática pedagógica.

4 METODOLOGIA

Nós, pesquisadores, temos um compromisso civil de apresentar um trabalho que promova contribuições à sociedade pautado em teorias e práticas que tragam benefícios à educação. Devido à pandemia motivada pela Covid-19 ocorrida no ano letivo de 2020, não pudemos aplicar nosso projeto em sala de aula. Em vista disso, temos como proposta a elaboração de material pedagógico digital sobre o gênero causo, com atividades interativas que propiciem um reviver de raízes a partir da socialização das histórias criadas pelo povo. Utilizamos para a inserção do Caderno pedagógico digital, o *Wordpress*⁷, uma plataforma bastante utilizada na produção de conteúdo, sendo uma das principais ferramentas para a criação de sites e blogs, considerada como o sistema gerador de conteúdo (CMS) mais popular que existe. A plataforma é gratuita e de fácil acesso. Nosso objetivo é promover a preservação do patrimônio cultural local, mas também discutir e propor reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa em um aspecto importante, que é o da produção de textos via retextualização.

Uma questão relevante é pensarmos sobre como as novas tecnologias podem transformar nossos hábitos de ensinar e aprender. Na produção desse material, inserimos atividades digitais em todas as aulas: Caça-palavras sobre causos, na aula 1, cruzadinha sobre HQs, na aula 3, ambas em formato impresso e digital. Na aula 2, propusemos exibição de vídeo do contador Rolando Boldrin; nas aulas 4 e 5 disponibilizamos links com tutoriais para utilização da plataforma *Pixton* sugerida para uso e também sobre retextualização. A audição de *podcasts* dos causos, disponibilizados na plataforma *Soundcloud*, na aula 6, e a proposta de produção de HQ em plataforma digital *Pixton*, na aula 8, a fim de tornar o material mais atraente e

⁷ O WordPress é uma plataforma bastante utilizada na produção de conteúdo. Sendo uma das principais ferramentas para a criação de sites.

Link do caderno pedagógico <https://causospontagrossenses.wordpress.com>

interativo, facilitando a aplicação do trabalho em sala de aula. Ao propor atividades dinâmicas envolvendo as tecnologias, pretendemos auxiliar os professores no exercício da prática docente.

O caderno pedagógico é um compartilhar de experiências, de escolhas metodológicas e objetivos de ensino, principalmente no que diz respeito à promoção e preservação do saber popular, das memórias, histórias e saberes adormecidos. Propusemos atividades significativas de oralidade e de escrita, com foco na língua em uso e no processo de retextualização, no desenvolvimento de práticas de análise discursiva, aliadas ao multiletramento em sala de aula.

O trabalho aqui apresentado pode servir de inspiração para professores que veem a necessidade de trabalhar com a literatura popular, especificamente os causos. Ao possibilitar o diálogo entre diferentes gerações, ampliamos o repertório dos alunos, valorizamos e mantemos viva a cultura na sociedade local.

O presente caderno tem seu foco no ensino da Língua Portuguesa, priorizando o eixo oralidade, com ênfase no gênero discursivo causo. Pontuamos que a linguagem oral é uma das mais antigas formas de comunicação. O hábito de contar e ouvir histórias estimula o imaginário social e essa prática constante tem o poder de recuperar a memória que nasce com a narração de causos.

Somos feitos de histórias, e cada vez que as contamos, revivemos as memórias de nossos antepassados. Contar causos é compartilhar saberes, experiências e vivências do povo, recontá-los é trazer para o universo escolar a imaginação e a criatividade, já que estimulam a imersão em um universo mágico, aguçando a curiosidade dos educandos.

As atividades propostas no caderno pedagógico digital buscam auxiliar o aluno a compreender o gênero discursivo causo, atrelado às situações comunicativas. Buscamos ressaltar a importância da compreensão do gênero trabalhado mediante atividades de leitura, análise e escrita (produção textual).

Organizamos o trabalho com os gêneros discursivos, disponibilizado no caderno pedagógico digital, da maneira descrita nos próximos tópicos.

4.1 DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DO CADERNO PEDAGÓGICO DIGITAL

O caderno pedagógico digital, direcionado aos professores, foi idealizado com o objetivo de apoiá-los no exercício da prática docente, como evidenciamos. Esse material traz ferramentas digitais que possibilitam tornar as aulas interativas, agradáveis e cheias de surpresas.

Disponibilizamos atividades envolvendo o gênero discursivo *causo*, em uma perspectiva interacionista dialógica da linguagem, aliada aos multiletramentos, que contribuem para a preservação do patrimônio cultural imaterial e para a formação da cidadania. Propusemos momentos de diálogo com o professor, a fim de situá-lo diante das atividades.

Procuramos, com a magia da contação de histórias, recuperar a memória que nasce na narração de *causos* que surgem em torno de situações cotidianas vividas. Acreditamos que o patrimônio cultural interliga as pessoas, constrói seu sentido de identidade e mantém viva sua memória.

4.2 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES PROPOSTAS

AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER

Nessa aula o objetivo é realizar um diálogo com os alunos sobre o que vem à memória ao visualizarem gravuras que remetem a *causos* ouvidos enquanto crianças. Antes de iniciar o estudo do gênero discursivo *causo*, propomos essa atividade como forma de promover a interação verbal, a escuta e a réplica ativa (BAKHTIN, 2003), com vistas à criação de vínculo e proximidade entre professor e aluno.

Esclarecemos que os personagens das ilustrações fazem parte do riquíssimo patrimônio cultural imaterial, das histórias contadas pelo povo pontagrossense. E pelas respostas dos alunos iniciamos a análise do contexto de produção e finalidade do gênero com os seguintes questionamentos:

Agora que você já “refrescou a memória”, como o povo diz, vamos conversar sobre o assunto.

- Quem de vocês conhece essas histórias?
- Com que idade ouviram essas histórias?
- Quem contou?
- Onde você estava?

• Quem de vocês lembra de um causo contado pelos seus pais ou avós quando eram pequenos? Compartilhe com a turma.

Após discussão sobre as gravuras e análise do contexto de produção e finalidade do gênero, conceituamos o gênero causo e discorremos sobre suas características. Propusemos um breve relato acerca da relevância da literatura popular para a preservação dos saberes e memórias do povo princesino com o fito de mantermos viva a cultura na sociedade local e um caça-palavras digital para fixação das palavras-chave com relação ao tema trabalhado.

Link da cruzadinha digital: link:

<https://learningapps.org/display?v=p6xka2xi221>

Figura 4 – Caça-Palavras

V	K	G	F	S	G	G	B	J	H	C	B	I	I	L	S	S	Z
G	D	O	Q	P	C	A	U	S	O	S	X	Q	B	C	B	Y	F
Z	W	K	D	C	O	S	T	U	M	E	S	Y	S	C	D	K	J
M	A	A	L	T	O	E	C	R	E	N	Ç	A	S	W	Z	F	I
U	G	G	O	G	Z	R	J	U	M	C	E	T	U	L	V	H	U
E	M	Q	A	O	P	T	R	A	D	I	Ç	Ã	O	O	R	A	L
D	X	V	V	L	O	B	I	S	O	M	E	M	C	Q	D	J	E
C	O	N	T	A	D	O	R	E	S	A	B	E	R	E	S	P	A
A	O	G	C	U	L	T	U	R	A	P	O	P	U	L	A	R	R
V	T	K	P	H	Q	P	F	X	C	I	I	I	T	N	U	L	K
B	I	C	H	O	P	A	P	Ã	O	U	D	K	B	M	L	A	M

1. **HOMEMDOSACO**
2. **CONTADORES**
3. **CRENÇAS**
4. **CAUSOS**
5. **LOBISOMEM**
6. **BICHOPAPÃO**
7. **COSTUMES**
8. **TRADIÇÃOORAL**
9. **SABERES**
10. **CULTURAPOPOPULAR**

Fonte: Elaborada pela autora, 2020.

AULA 2 - AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA

Nessa atividade, a visão bakhtiniana da linguagem na perspectiva dialógica é enfatizada, a qual considera os gêneros como elementos organizadores do discurso. Para Bakhtin (2003), o uso da língua ocorre em forma de enunciados, os quais possuem condições e finalidades específicas ancoradas em três elementos: conteúdo temático (tema abordado), construção composicional (a estrutura de textos

pertencentes a um gênero) e estilo de linguagem (os recursos linguístico-expressivos do gênero e as marcas enunciativas do produtor do texto).

Bakhtin (2003, p. 261-262) enuncia que “o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional – estão indissolavelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pelas especificidades de um determinado campo da comunicação”. Essa análise pode levar o leitor a compreender melhor a função dos elementos da estrutura composicional da obra, assim como a linguagem usada, tendo a possibilidade de acionar seu horizonte de expectativas embasado por seus conhecimentos e experiências pessoais. Propomos as seguintes atividades:

-Apresentação do vídeo “O defunto vivo”, de autoria do autor Antônio Henrique Witzel, adaptado e narrado pelo famoso contador Rolando Boldrim, intitulado por ele de “Carona no caminhão”.-Explicação sobre a diferença entre ler e assistir um caso.
-Projeção do texto no multimídia ou entrega de cópia aos alunos e proceder a leitura.

<https://www.youtube.com/watch?v=YouzeBeJICU>

-Reflexões acerca do título e levantamento de hipóteses juntamente com os alunos sobre sua significação. Discussão relativa ao título, a fim de confirmar as hipóteses, lendo o caso “ O defunto vivo” (Figura 5).

Figura 5 – Texto “O defunto vivo”

O defunto vivo

Em alguns arraiais do interior mineiro, quando morria alguém, costumavam buscar o caixão na cidade vizinha, de caminhão. Certa feita, vinha pela estrada um caminhão com sua lúgubre encomenda, quando alguém fez sinal, pedindo carona. O motorista parou.

- Se você não se incomodar de ir na carroceria, junto ao caixão, pode subir. O homem disse que não tinha importância, que estava com pressa. Agradeceu e subiu. E a viagem prosseguiu.

Nisto começa a chover. O homem, não tendo onde se esconder da chuva, vendo o caixão vazio, achou melhor deitar-se dentro dele, fechando a tampa, para melhor abrigar-se. Com o balanço da viagem, logo pegou no sono.

Mais na frente, outra pessoa pediu carona. O motorista falou:

- Se você não se importa de viajar com o outro que está lá em cima, pode subir.

O segundo homem subiu no caminhão. Embora achasse desagradável viajar com um defunto num caixão, era melhor que ir a pé para o povoado.

De tempos em tempos, novos caronas subiam na carroceria, sentavam-se respeitosos em silêncio, em volta do caixão, enquanto seguiam viagem.

Avizinhandos-se o arraial, ao passar num buraco da estrada, um tremendo solavanco sacode o caixão e desperta o dorminhoco que se escondera da chuva dentro dele.

Levantando devagarinho a tampa do caixão e pondo a palma da mão para fora, fala em voz alta:

- Será que já passou a chuva?

Foi um corre-corre dos diabos. Não ficou um em cima do caminhão. Dizem que tem gente correndo até hoje.

(Weitzel, Antônio Henrique. Folclore literário e linguístico. Juiz de Fora, MG. EDUFJF, 1995)

Com a inserção de um tópico-diálogo denominado por nós “FIQUE LIGADO”, chamamos a atenção dos alunos para o fato de o contador modificar o enredo ao relatar o caso.

Quadro 6 – Fique ligado

Observem que o contador modifica o enredo ao relatar o caso, ao transformar o texto do oral para o escrito ou vice-versa. Com o tempo uma história vai mudando, mexe aqui, mexe ali, corta uma parte, inverte outra, inventa outros personagens ou até muda o final. E assim, os contadores vão fazendo as histórias seguirem seu caminho. E a vida segue, trazendo novas histórias todos os dias.

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Iniciamos a análise do contexto de produção e finalidade do gênero com as questões:

1- Há diferença entre “ler” e “contar” uma história?

() Sim, a leitura se apoia no texto fotocopiado/livro e a contação depende da memória do contador.

() Não, ler é o mesmo que contar histórias.

2- Qual foi o objetivo do autor ao produzir o caso?

3- Onde o caso lido foi publicado e onde circulou?

4- O que provoca o efeito de humor na HQ?

5 - Você tem alguma estória semelhante para compartilhar?

Após, propusemos a análise do conteúdo temático, da estrutura composicional e do estilo.

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

Após ouvir o caso e saber um pouco a respeito do autor, reflita sobre algumas questões:

1. Qual fato pitoresco é contado no caso?

2. O título “O defunto vivo” parece ser absurdo, mas depois de ler o causo, percebemos que o autor teve a intenção de despertar a nossa atenção para a leitura do texto. Explique o sentido da expressão “defunto vivo” nesse causo.
3. Qual a principal intencionalidade do causo lido?
4. No texto, há um trecho cuja intenção do autor é construir condição para a confusão que vai se estabelecer na sequência da história? Identifique-o e o transcreva.
5. Houve uma interpretação equivocada da fala do motorista e das pessoas que pediram carona? Que efeito esse fato traz para a história?
6. Na situação inicial, a fala do motorista sustenta o ponto de partida do enredo. No início do conflito, a expressão “com o outro” gera a situação ambígua, confusa, pois o carona infere que o “outro” era um:
 - a) () morto
 - b) () vivo
7. O causo lido relata uma história que causa medo ou riso? Escreva um trecho que comprove sua resposta.
8. Você teria coragem de entrar ou ficar dentro de um caixão? Por quê?
9. Se você fosse um dos caronas em cima do caminhão e se ouvisse, de repente, alguém falando ou saindo de dentro de um caixão, o que faria?

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

1. “O defunto vivo” é uma narrativa, pois apresenta uma história, situada em um tempo e espaço, personagens e narrador. Nesse causo, o narrador apenas conta a história ou participa dela? Justifique sua resposta com elementos do texto.
2. Tendo em mente a estrutura e os elementos da narrativa, identifique no texto:
 - a) Situação inicial
 - b) Conflito/complicação
 - c) Clímax
 - d) Desfecho

Perceba que as ações descritas no causo não são narradas pelo próprio personagem. Ele é chamado de narrador-observador, veja:
3. Na maioria dos causos, o narrador é também personagem da história. Contudo, nesse causo, o narrador não participa da história. Ele observa os fatos e os conta sem se envolver diretamente com eles. Se o narrador desse texto fosse também um dos personagens, o causo seria narrado da mesma forma? Explique.

4. No gênero discursivo causo predomina que tipo de sequências?

- a) () descritivas
- b) () argumentativas
- c) () narrativas

5. Todas as alternativas referem-se ao gênero “causo”, exceto:

- a) () Trata de um fato comprovado cientificamente.
- b) () O causo é passado de geração a geração.
- c) () Narra uma história que faz parte da tradição oral de um povo.

6. O texto em questão pertence ao gênero textual causo? Justifique sua resposta.

ANÁLISE DO ESTILO

1. Na história, há emprego de expressões que funcionam como marcas de espaço e tempo, como, por exemplo: “Em alguns arraiais do interior mineiro, quando morria alguém...”. Percebemos que essas marcas são espaciais e temporais muito importantes porque situam os fatos da narrativa, sinalizam, descrevem para o leitor os movimentos espaço-temporais na arquitetura de enredo. Quais são essas marcas? Transcreva do texto as marcas referentes ao tempo e ao espaço.

2. Observe as expressões seguintes utilizadas no causo. “Com o balanço da viagem...”. “Mais na frente...” “... ao passar num buraco da estrada...”. Por que essas expressões são importantes para que o leitor compreenda o mal-entendido ocorrido no causo?

3. Há diversos trechos na história que contêm hipérbole. Explique os prováveis objetivos de seu uso no decorrer do texto.

4. “Foi um corre-corre dos diabos. Não ficou um em cima do caminhão. Dizem que tem gente correndo até hoje”. Nesse enunciado, há uso da hipérbole? Explique.

5. Nos “causos”, a predominância dos verbos é no passado, visto que é um fato que já aconteceu. Liste cinco desses verbos.

6. Os sinais de pontuação ajudam na construção de sentidos?

7. O causo inicia com a expressão: “Em alguns arraiais do interior mineiro”. Procure no dicionário o significado dessa palavra.

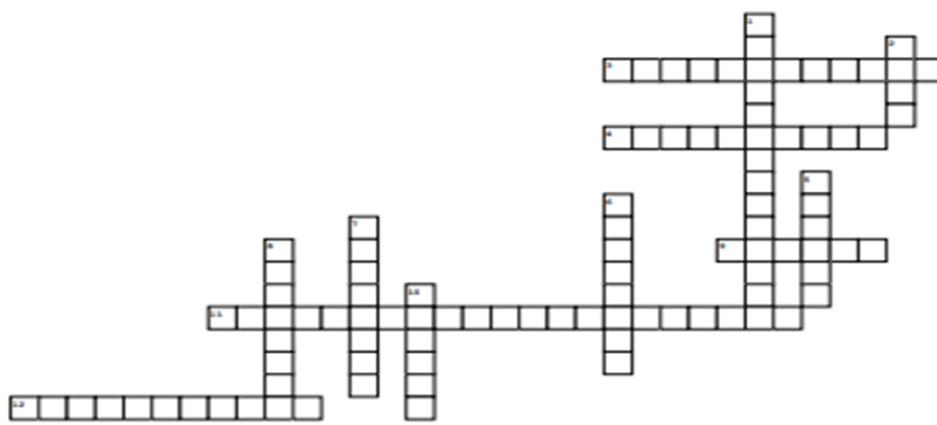
AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Propomos iniciar a atividade sobre HQ propondo um diálogo com o professor, atentando ao fato de que Bakhtin (2011, p. 261) ressalta que “é importante lembrar que todos os textos que produzimos, sejam orais ou escritos, possuem um conjunto de características relativamente estáveis. São essas características que configuram os diferentes gêneros discursivos”. Trabalhar com histórias em quadrinhos é uma forma significativa e dinâmica para os alunos lerem, escreverem e criarem, pois auxilia os alunos a ampliar a compreensão de conceitos e enriquecer vocabulário.

As HQs têm caráter globalizador, podendo ser utilizadas em qualquer nível escolar. Para relembrar a estrutura das HQs e de suas características, inserimos a proposta de realização de uma cruzadinha digital, produzida na plataforma crosswordlabs-palavras cruzadas.

Figura 6 – Cruzadinha sobre HQs

Histórias em quadrinhos



Across

3. Os sons produzidos por pessoas (zzz, para o sono, rrr, para o rosnado de um cão, entre outros), e por ambientes (crash, para a batida de um carro ou buuum para representar uma explosão) são representados pelas _____.
4. As Hqs são consideradas _____ pois apresentam enredo, diferentes tipos de personagens, espaço de tempo.
9. O uso de letras de tipos diferentes e sinais de pontuação busca a interação com o _____.
11. É o nome dado à arte de narrar histórias por meio de desenhos e textos dispostos em quadros, em sequência, normalmente na horizontal fazendo uma associação entre imagens e palavras, procurando facilitar o entendimento do leitor.
12. Balões que apresentam contornos em forma de nuvens apontam _____.

Down

1. O objetivo das HQs é o _____ como forma de divertir, causar o humor.
2. Balões com linhas contínuas sugerem uma _____ em tom normal.
5. Balões com traços pontiagudos exibem _____.
6. As _____ aparecem em forma retangular no alto da quadro e contém o texto que representa a 'voz' do narrador.
7. Os _____ mais usados para a publicação das histórias em quadrinhos são os jornais, as revistas e os gibis.
8. Os balões com linhas tracejadas indicam _____.
10. Para comunicar as falas das personagens são empregados _____ com textos escritos. O formato desses balões também transmite intenções.

Link para cruzadinha digital

<https://crosswordlabs.com/embed/historias-em-quadrinhos-6>

A fim de relembrar aspectos temáticos, de estrutura e estilo do gênero discursivo e propiciar qualidade às produções, propomos a leitura e análise da tira Causo de Pescador, reproduzida na Figura 7, a seguir.

Figura 7 - Causo de pescador



Fonte: <https://abobrinhaecia.wordpress.com/2012/06/22/historia-de-pescador/> acesso 20/01/21.

A atividade sobre a análise do contexto de produção e finalidade do gênero, da estrutura composicional, conteúdo temático e estilo estão disponibilizadas no material.

AULA 4 - APP PIXTON

Cientes da importância da inclusão digital no contexto escolar e de suas significativas contribuições no processo de ensino aprendizagem inserimos atividades que estabelecem um elo entre situações sociais e estudantes, propiciando maior interação entre professor/aluno e a ampliação de conhecimentos. O uso de aplicativos facilita o trabalho do professor e aguça a curiosidade dos discentes, ao proporcionar uma interação mais dinâmica e satisfatória e melhor absorção dos conteúdos trabalhados.

Durante a aplicação dessa aula, o professor poderá autorizar o uso do celular em sala de aula com fins pedagógicos.

Iniciamos a aula com uma conversa com o professor explicando sobre o aplicativo. O programa Pixton oferece uma plataforma dinâmica que permite a criação de quadrinhos, personagens, cenários, balões, legendas, além da circulação das produções por meio das redes sociais.

Disponibilizamos links de acesso ao tutorial do aplicativo e propusemos a exibição do vídeo tutorial da ferramenta online Pixton.

Link vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=d4uZ4D5MjUU>

Link pdf:

<https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Pixton.pdf>

Após a exibição do filme, sugerimos que o professor leve os alunos à sala de informática e peça para que acessem o aplicativo pixton.com, cadastrem-se, seguindo o roteiro disponibilizado e criem seu perfil com o @escola e senha (sugerimos ainda guardar a senha no bloco de notas do celular para que não a esqueçam).

Em seguida, para que possam se familiarizar com a ferramenta Pixton, solicitamos a criação de três quadrinhos (uma tirinha) tratando do hábito de contar histórias em casa. Devem solicitar que, terminado o trabalho, tirem um “print” e o enviem à professora por whatsapp, para, após, socializarem com a turma.

AULA 5 – O PROCESSO DE RETEXTUALIZAÇÃO

Ao reescrever um gênero em outro, o aluno é incentivado a compreender o texto e a preservar o seu conteúdo no novo texto por ele produzido, mostrando sua capacidade de compreender o texto-fonte, de preservar a manutenção do assunto, além de realizar uma ampliação das ideias propostas pelo texto inicial.

Marcuschi (2010, p.48) enuncia que atividades de retextualização são rotinas usuais altamente automatizadas, mas não mecânicas, já que lidamos com elas o tempo todo nas sucessivas reformulações dos mesmos textos em uma intrincada variação de registros, gêneros textuais, níveis linguísticos e estilo. Toda vez que repetimos ou relatamos o que alguém disse, estamos transformando, reformulando, recriando e modificando uma fala em outra.

A atividade de retextualização propicia a exploração de elementos linguísticos, a observação do funcionamento das redes coesivas e sua contribuição para a coerência textual. Promove também a verificação da capacidade de compreensão, domínio dos elementos linguísticos e funcionais dos gêneros discursivos e a habilidade de transposição de uma modalidade textual para outra.

Retextualizar é uma excelente estratégia de produção textual, pois fornece aos alunos habilidades para aprender e se divertir, ao mesmo tempo em que permite desenvolver pensamento eficaz ao combinar tecnologias e gêneros discursivos causo e histórias em quadrinhos em um exercício de autoria. Essa nova abordagem no ensino de produção textual pode motivar os alunos a escrever mais e melhor.

Nessa aula, o processo de retextualização deve ser apresentado como um mecanismo que produz efeitos nas aulas de Língua Portuguesa, disponibilizando link de um vídeo explicativo sobre o que é retextualizar.

https://www.youtube.com/watch?v=lbcXDC_1lw4

Por meio de retextualização, reconhecemos o poder do aluno para criar algo novo, valorizando a sua produção.

Para tal, disponibilizamos um passo a passo a seguir para a retextualização.

A título de exemplificação, inserimos uma HQ produzida no Pixton sobre o caso “O defunto vivo”, apresentado na segunda aula.

Figura 8 - Retextualização do caso em HQ





Fonte: Elaborada pela autora, plataforma Pixton, 2021.

AULA 6 - AUDIÇÃO DE PODCASTS DOS CAUSOS - PLATAFORMA SOUNDCLLOUD

O primeiro passo para realizar bem a tarefa com os causos é trabalhar a audição/ leitura de bons modelos. Assim, os alunos conhecem as características do gênero e os recursos utilizados pelos autores.

Ouvir os podcasts com os causos narrados é essencial para que a atividade de retextualizar do oral para o escrito faça sentido. A escuta atenta é imprescindível, pois registra a entonação da voz e as pausas, elementos que dão o clima do texto e que devem ser sinalizados com interrogações e exclamações na transposição dos causos para HQs. Desta forma, os alunos conhecem as características do gênero e os recursos utilizados pelos autores. A plataforma utilizada por nós para socialização dos podcasts foi a SoundCloud, a maior plataforma de áudio aberta do mundo.

Disponibilizamos no caderno pedagógico digital o link de acesso aos podcasts dos causos pontagrossenses. Link de acesso: <https://soundcloud.com/causos-pontagrossenses>. Após, apresentamos um caso pontagrossense para análise da estrutura composicional, conteúdo temático e estilo.

AULA 7- CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE

Quadro 7 – Causo pontagrossense para análise

Chegada à estação

Na rede ferroviária, existem muitos causos. Um deles é o de um senhor chamado Alfredo, o condutor do trem 114, que fazia o trajeto Ponta Grossa-Guarapuava. Esse senhor nunca chegou atrasado à estação, e um dia acabou falecendo no meio do caminho, mas inexplicavelmente o trem acabou chegando à estação no horário. Dizem que a própria alma dele conduziu o trem para não atrasar sua última viagem.

Fonte: Narrativa popular oral. Autor desconhecido. 2019.

Propomos atividades de análise do contexto de produção e finalidade do gênero, da estrutura composicional, do conteúdo temático e do estilo.

AULA 8 - ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS

PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSO EM HQ

Contar histórias é dar vida ao acontecido, é se envolver, aconchegar-se. Procuramos recuperar a magia da contação de causos e a preservação cultural por meio do contar, do ouvir, do escrever e do reescrever os textos orais, fomentando a memória e o imaginário social.

A arte de contar histórias representa uma importante fonte de identidade cultural e social, simboliza a perpetuação de uma tradição, a preservação da memória, a união de gerações, a interação de grupos e o prazer da audição de histórias.

Envoltos por diversos recursos hipermediáticos, propomos reconfigurar o tradicional ato de contar histórias, ao utilizar a ferramenta digital Pixton na proposta da atividade de retextualização apresentada. Vemos essa inovadora forma de narrar como um processo motivador e necessário nos dias atuais, uma nova prática social e

discursiva que se dissemina com o uso das tecnologias, o que possibilita aos estudantes usar a criatividade ao produzir as histórias em quadrinhos dos casos.

Pautados na obra “Da fala para a escrita: atividades de retextualização”, de Luiz Antonio Marcuschi (2010), destacamos o fator de maior importância nesse processo de retextualização, a compreensão do texto original que será transformado. Dessa forma, instruímos o professor a promover a reflexão e o reconhecimento da função social do gênero, realizar a análise linguística, identificando o conteúdo temático, a estrutura composicional e o estilo, para que só então seja solicitada a produção textual e a reescrita do texto. A intenção é demonstrar o processo de retextualização como um mecanismo que produz efeitos nas aulas de Língua Portuguesa.

Ao reescrever um gênero em outro, o aluno é incentivado a compreender o texto e, também, a preservar o seu conteúdo no novo texto por ele produzido, mostrando a capacidade de compreender o texto-fonte, de preservar manutenção do assunto, além de realizar uma ampliação das ideias propostas pelo texto inicial. Por considerarmos o trabalho com a produção de textos algo imprescindível para que os alunos sejam proficientes no processo de escrita, instruímos sobre a importância de fazer um esboço do caso e montar a história em quadrinhos na folha em branco (rascunho). Enfatizamos a necessidade de que a história tenha um sentido lógico: começo, meio e fim.

Essa atividade desenvolve a escrita, o sentido de coerência pela associação da imagem (cena) com o diálogo, a coordenação, a criatividade, o gosto pela leitura e produção de texto, além da integração entre professor-aluno e aluno-aluno.

Orientamos para que a atividade seja realizada na sala de informática da escola, sob acompanhamento e supervisão do professor.

Após escuta dos podcasts dos casos na plataforma Soundcloud, propomos que os alunos elenquem um caso a fim de produzir uma história em quadrinhos a partir dele, dadas as instruções (Quadro 8).

Quadro 8 - Instruções para retextualização de casos em HQs

ATENÇÃO ÀS SEGUINTE INSTRUÇÕES:
1- Audição dos PODCASTs dos casos.
2- Observar a versão do caso “O defunto vivo” retextualizado.
3- Discussão sobre quais operações de retextualização serão utilizadas para esse processo.
4- Escolher um caso e fazer um esboço.

5- Fazer análise (oral) do causo elencado.
6- Acessar o site Pixton (disponível na Internet) e familiarizar- se com as ferramentas disponibilizadas.
7- Produzir a HQ com o enredo do causo já esboçado na aula anterior.
8- Revisar o texto elaborado, verificando a sequência e a organização das ideias, a linguagem e as características do causo.
9- Printar e enviar à professora por email ou whatsapp
10- Após o aval da professora, postar no Facebook da turma para interação com toda a comunidade escolar.

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

O planejamento do texto (ou rascunho), a releitura do texto produzido e a autocorreção são essenciais para chegar à produção de bons textos dos alunos. Para isso, propomos a retomada do texto produzido e revisão, conforme o seguinte roteiro exposto no Quadro 9, na sequência.

Quadro 9 – Roteiro para refacção textual

ROTEIRO PARA A REESCRITA/REFACÇÃO	
CÓDIGO	PROCEDIMENTOS
1	Verificar se as falas dos balões estão coerentes, pode resumi-las, se necessário.
2	Analisar se o cenário de cada quadrinho está de acordo com o enredo.
3	Verificar se os personagens estão com a fisionomia adequada com o contexto.
4	Observar se faltam informações que dificultam o entendimento do texto.
5	Verificar a linguagem utilizada pelos personagens.
6	Observar se inseriu onomatopeias e recursos gráficos.
7	Rever a pontuação ou falta dela e verificar a ortografia das palavras.
8	Verificar se a ordem dos acontecimentos do texto está correta
9	Analisar quadro a quadro para evitar repetição de ideias.
10	Formular a conclusão da sua HQ.

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

8- AVALIAÇÃO

Durante o processo de retextualização, propomos a observação da linguagem utilizada no texto, os aspectos de estruturação e pontuação. Avaliar se os alunos se apropriaram dos elementos típicos do gênero causo e HQ para posteriormente verificarem se cumpriram todas as etapas das tarefas realizadas e se interagiram durante todo o processo.

9- DIVULGAÇÃO

A escola deve ser um espaço de incentivo e valorização de atividades pedagógicas que levem o aluno à prática social e ao uso funcional dos conteúdos, com ênfase nas interações, no diálogo, nas trocas, na exposição, na manifestação do que se aprende, e do que está sendo construído. Devemos aproveitar as potencialidades dos nossos alunos e significar o ambiente escolar, tornando-o culturalmente diversificado, mais expressivo e mais humano. Sugerimos que busquem formas para propiciar a divulgação dos trabalhos realizados a fim valorizar a prática cotidiana no contexto escolar.

Na sequência, sugerimos atividades de retextualização para colégios em que não há disponibilidade do uso da internet. Assim, abre-se um leque de possibilidades para a execução das atividades propostas neste caderno e que envolvem causos.

10- O PULO DO GATO – SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Contar histórias é uma arte e poucas atividades orais são tão significativas. Por isso, acreditamos que atividades envolvendo os causos populares são tão relevantes. Pensando no potencial que a atividade expressa e sabendo que nem todas as escolas possuem a mesma realidade social e de recursos tecnológicos sugerimos, a seguir, novo direcionamento para a execução do trabalho.

SUGESTÃO 1 - RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM CORDÉIS

Os professores que tiverem problemas com recursos tecnológicos podem executar as aulas 1, 2, 5, 6 e 7, para, a partir delas, propor a retextualização dos causos em outro gênero discursivo, como, por exemplo, em poemas de cordel.

Para substituir as aulas 3 e 4, sugerimos que apresentem o gênero discursivo cordel, relembrem aspectos temáticos, de estrutura e estilo, sua história, características, métrica, importância e função social. Proceder à leitura de alguns cordéis e apresentar a obra e o autor aos alunos.

Terminada essa etapa, podem solicitar a retextualização de causos em cordéis. A atividade pode surpreender positivamente, e para provar, mostraremos um exemplo no Quadro 10, em seguida.

Quadro 10 – Retextualização de causos em cordel

O Mistério do Maracanã	O Mistério do Maracanã
<p>Contam que na vila Maracanã, na sexta feira 13, à meia noite, você consegue escutar um choro de bebê e uma risada maligna. Alguns contam que é um bebê que morava por perto e a mãe o havia matado, outros dizem que é uma família que fazia rituais de magia negra com bebês. E você? O que acha?</p>	<p>Existem diversas vilas Seria no Canaã Há meia noite acontece Nunca se ouviu de manhã Um barulho que ensurdece Lá para os lados do Maracanã.</p> <p>Na sexta-feira, 13 Se ouve um bebê a chorar E um riso maligno Que a todos vem assustar Dizem que é um bebê Que a mãe veio a matar</p> <p>Outros, que foi um ritual Com magia negra de verdade Realizado por uma família Que agia com muita maldade E você, o que me diz? Será lenda ou realidade?</p>

Fonte: Atividade realizada em sala de aula pela autora. Texto retextualizado pelo aluno X. 2019

Esse exemplo reproduzido no Quadro 10, de caso retextualizado em cordel, foi resultado de uma oficina realizada em 2019 com alunos de turmas de oitavos anos do Ensino Fundamental.

SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS

As histórias contadas pelo povo em uma roda de prosa trazem, com sua multiplicidade de vozes, a valorização da experiência de vida das pessoas, seus pensamentos e sentimentos. Ao propor atividades de contação de causos, damos voz aos sujeitos que compartilham sua sabedoria, suas vivências e, sobretudo, suas identidades. A oralidade de cada um é um patrimônio pessoal e intransferível construído ao longo de toda a existência, ou seja, é um direito sagrado (CARVALHO, 2018).

Sugerimos atividades como “Contação das histórias ouvidas nos *podcasts*”, porque de acordo com Carvalho (2018):

Os objetivos da contação de histórias não são os de transformar o aluno em um artista das histórias, mas em desenvolver: (a) Desinibição; (b) Boa expressão oral; (c) Fidelidade ao texto original, quando necessário; (d) Organização mental e no ato de expressão; (e) Capacidade de monitoramento dos interlocutores. (CARVALHO, 2018, p. 113)

O objetivo é que essas histórias, além de aguçar a sensibilidade e a imaginação, propiciem o desenvolvimento de habilidades como a expressão oral, a desenvoltura e a desinibição.

Atividades envolvendo a fala e a escuta devem ser disponibilizadas no contexto escolar, porque sempre desenvolvemos duas competências (ouvir e falar) em uma mesma atividade. Carvalho (2018, p. 35) esclarece que “Diferentemente do que ocorre com a leitura e a escrita, que podem ser aprendidas separadamente (embora não seja esse o ideal), ouvir e falar demandam uma integração maior”.

A contação de histórias desperta a criatividade, o gosto pela leitura, propiciando sabor ao saber. Atividades lúdicas desenvolvem a criatividade e o senso crítico dos alunos. As histórias são ferramentas essenciais para aquisição do senso de observação, reflexão e memória e também possibilitam sensações experimentadas apenas por quem escuta uma história.

A escuta também é importante para consolidar a prática de reflexão sobre a língua ao mesmo tempo que revela significativa para a interpretação, porque contribuiu para a recepção ativa: capacidade de compreender criticamente o que se lê e se escuta.

Os professores que tiverem dificuldades com o uso de recursos tecnológicos podem executar as aulas 1, 2, 5, 6 e 7, para, a partir delas, propor a roda de contação de causos.

Roda de contação de causos pontagrossenses

- 1- Sugerimos proceder à audição dos causos pontagrossenses, relembrar aspectos temáticos e estruturais, assim como a métrica, o estilo, história, características, importância e função social do gênero cordel.
- 2- Solicitar que cada aluno escolha um caso para contar à turma;
- 3- Definir um tempo máximo e, terminada a contação do caso, agradecer ao aluno e incentivar o seu reconhecimento por parte dos colegas com palmas.

A contação de causos em sala de aula propicia ao aluno exercer sua capacidade de fala, contando ou recontando histórias. Consideramos de extrema importância a promoção de momentos em que os alunos possam exercer a oralidade e a percepção de entonação e ritmos adequados. Tais atividades auxiliam a desenvolver a competência de expressão oral e promovem o amadurecimento psicológico e afetivo dos estudantes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nestas considerações finais, destacamos primeiramente a importância do Mestrado Profissional em Letras (Profletras) para estudos e pesquisas que buscam melhorar a qualidade do ensino da língua nas escolas públicas do Brasil, seja pela escrita ou pela oralidade, a fim de possibilitar aos alunos o domínio linguístico. Frisamos a relevância desse Programa também para a formação continuada de professores como nós, em exercício em sala de aula, de modo a maximizar nossa prática docente, sempre reflexiva.

Pontuamos ainda que a linguagem é elemento essencial para a socialização, pois é através da língua que um povo manifesta suas vivências, suas memórias, suas emoções e sua história. Nessa direção, trabalhar com o gênero discursivo causo em sala de aula, como o fizemos nesta dissertação, é trazer toda a riqueza de experiências nas diferentes formas de compreender e interpretar a vida e a condição humana. Trata-se de difundir conhecimentos das manifestações populares, uma vez que os causos transmitem valores culturais e estimulam a imaginação e curiosidade.

Neste trabalho, consideramos o gênero discursivo causo como instrumento capaz de desenvolver estudos sobre diferentes assuntos relacionados à Língua Portuguesa de forma agradável e prazerosa, pois atrai a atenção dos alunos, nesse caso, os dos oitavos anos do Ensino Fundamental. A utilização dos causos em sala de aula, para o ensino da escuta e produção de textos, propicia o desenvolvimento dos conhecimentos relacionados à língua, ao saber folclórico, às práticas interacionais. Proporciona também a compreensão e a construção de sentido do texto, e, conseqüentemente, do aperfeiçoamento da competência discursiva e comunicativa. A função social do causo, por conseguinte, é a valorização e a preservação de um determinado modo de viver, de pensar, das memórias e da identidade cultural e local, já que os causos são de dado povo/lugar.

Uma lacuna apresentada durante a realização do Mestrado foi o fato de, em março de 2020, a pandemia gerada pela Covid-19 ter alterado a vida de todos, alterando significativamente os rumos da educação. A pandemia trouxe imensos desafios para todos os setores, no Brasil e no mundo. E para minimizar a ampla disseminação do novo Coronavírus, medidas de distanciamento social foram adotadas, entre as quais interromper o funcionamento e as aulas das escolas da rede

pública e privada e iniciar as atividades pedagógicas com formatos a distância. Como exemplo desse novo formato de ensino utilizado na rede pública está a sala virtual com o auxílio do aplicativo *Google Classroom* em 2020 e aulas síncronas, com o aplicativo *Google Meet*, aliadas à ferramenta *Classroom*, no ano letivo de 2021. Nesse contexto, tornou-se inviável a aplicação do nosso projeto em sala de aula presencial e em virtude disso, idealizamos a criação de um caderno pedagógico digital como produto a ser apresentado aos interessados, professores de Língua Portuguesa e alunos dos oitavos anos do Ensino Fundamental da rede pública de ensino. Utilizamos para a inserção online do Caderno pedagógico digital, o *Wordpress*, uma plataforma bastante usada na produção de conteúdo, sendo uma das principais ferramentas para a criação de *sites* e *blogs*, considerada como o sistema gerador de conteúdo (CMS) mais popular que existe. A plataforma é gratuita e de fácil acesso. O *link* de acesso é <https://causospontagrossenses.wordpress.com/>.

O caderno pedagógico digital ora produzido é um convite à vivência e à compreensão dos gêneros discursivos *causo* e *HQs* e do processo de retextualização, buscando acrescentar mais informação e conhecimento à bagagem cultural dos estudantes. Salientamos que a função social do *causo* é a valorização e a preservação de um determinado modo de viver, de pensar, de uma memória, de uma identidade cultural e local, de determinado povo e lugar.

Intencionamos, ao idealizar o material, promover a preservação do patrimônio cultural local e também propor reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa em um aspecto importante, o da produção de textos via retextualização, aliado ao uso de recursos tecnológicos. Reiteramos que o uso de tal estratégia constitui uma prática eficaz no cotidiano escolar, pois leva os alunos a refletir sobre os aspectos linguísticos, discursivos e pragmáticos dos gêneros envolvidos no processo e, conseqüentemente, a perceberem o uso social da língua.

Nesse sentido, lançamos o desafio aos estudantes de registrar por escrito histórias apresentadas oralmente, via *podcasts*, ou seja, retextualizá-las. O processo tem a ver com a passagem de uma ordem a outra, e nenhuma deve ser considerada a melhor ou a mais válida: cumprem funções diferentes e são adequadas de acordo com cada situação. Trata-se de um mecanismo produtivo para o ensino da produção textual por fazer parte do cotidiano, pois mesmo que, inconscientemente, ao anotar uma receita dada em um programa televisivo estamos praticando a retextualização.

Dessa forma, como evidenciamos ao longo desta dissertação, elaboramos atividades envolvendo a HQ digital, porque o trabalho com esse gênero contempla anseios do contexto contemporâneo, capaz de levar os aprendizes a compreender os diversos modos de apresentar um texto retextualizado de forma significativa. Destacamos, uma vez mais, que a criação de HQs digitais pode contribuir para o letramento do aluno - leitor - escritor, levando em consideração não somente o verbal, mas também as imagens, os gestos, as expressões fisionômicas, as ideologias e culturas. O decodificar os dois códigos (visual e o verbal) presentes nas múltiplas mensagens das HQs propicia a apropriação dessa linguagem e amplia o horizonte educativo dos alunos, favorecendo a construção e consolidação de muitos conhecimentos. Defendemos a utilização de histórias em quadrinhos, de forma significativa e dinâmica, pois auxilia na ampliação e na compreensão de conceitos, além de enriquecer o vocabulário.

Ao observarmos a necessidade de promover os multiletramentos nas turmas do Ensino Fundamental, propomos, no material didático, um trabalho de produção textual que contempla as multisemioses. Na retextualização de causos em histórias em quadrinhos (HQs) por meio de plataforma digital, objetivamos propiciar aos alunos a vivência de histórias contadas pelo povo visando à divulgação e à preservação do patrimônio cultural local. Por acreditarmos que atividades pedagógicas aliadas às tecnologias podem estimular a produção textual e os multiletramentos, buscamos estratégias para incorporar as tecnologias às atividades propostas utilizando ferramentas importantes como estratégia cognitiva de aprendizagem, que apoiem os discentes na construção do conhecimento. Esperamos contribuir para o desenvolvimento do multiletramento dos estudantes dos oitavos anos do Ensino Fundamental mediante a versatilidade de atividades interativas cujo foco é despertar o prazer do ato de aprender.

Acreditamos ser imprescindível que o ensino de Língua Portuguesa desenvolva a concepção interacionista da linguagem e que os alunos desenvolvam sua competência discursiva, ou seja, adequem seu vocabulário, sua escrita de acordo com o gênero solicitado e a situação comunicativa em que se encontram. Percebemos a relevância do trabalho com os gêneros discursivos para desenvolver nos alunos essa competência, uma vez que os gêneros propiciam atividades com a oralidade, análise linguística e produção textual. Ao combinar a leitura do cotidiano com leituras

de textos orais e de imagens, acreditamos que o trabalho poderá auxiliar os alunos a desenvolver habilidades de escrita.

Com relação à oralidade e a escrita, o material produzido por nós traz uma série de benefícios tanto para o professor de Língua Portuguesa como para os alunos e, mais que isso, esperamos que continue a influenciar a prática pedagógica desses profissionais, visto que um trabalho dessa natureza não se encerra, pelo contrário, abre um leque de possibilidades didáticas para os próximos anos letivos.

Assinalamos que as atividades constantes nesse caderno são um compartilhar de experiências, de escolhas metodológicas e objetivos de ensino, principalmente no tocante à promoção e preservação do saber popular, das memórias, histórias e saberes adormecidos.

Disponibilizamos os causos no formato de *podcast* utilizando a plataforma *Soundcloud*. Sugerimos para a realização do trabalho o Pixton, um serviço online gratuito que possibilita a criação de quadrinhos *online*, sendo possível criar desenhos com qualidade profissional arrastando personagens e movendo-os para qualquer pose. Ao utilizar a versão gratuita da ferramenta, não conseguimos compartilhar as HQs criadas, motivo pelo qual sugerimos que após criar os quadrinhos, os alunos os salvem e façam um “print” da página, colando em uma página de *word* para entregar à professora. Constatamos ainda uma limitação de cenários e de recursos nessa versão gratuita.

Esperamos que as atividades aqui propostas sejam um instrumento que oportunize a troca de saberes através da construção coletiva de determinadas experiências cuja finalidade é proporcionar vivências de ensino e aprendizagem e a interação de todos os participantes. Por fim, ressaltamos que não somente os gêneros elencados por nós, mas os demais gêneros discursivos precisam ser pensados e analisados a partir de sua inclusão na esfera escolar, pois servirão para compreender a complexidade que envolve a interação social.

Intencionamos que o caderno pedagógico venha a constituir uma ferramenta para a construção alternativa e colaborativa do conhecimento por participantes que atuam nessa área, trazendo um trabalho diferenciado para a escola pública.

6. REFERÊNCIAS

- ABREU, R.; CHAGAS, M. (orgs) **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- _____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 1995.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.
- SILVEIRA BUENO, F. **Minidicionário da língua portuguesa**. 3.ed. São Paulo: FTD, 2016.
- CASCUDO, L. C. **Literatura oral no Brasil**. São Paulo: Global, 2006.
- CARVALHO, R.S. de. **Oralidade na educação básica: o que saber, como ensinar**. 1.ed. São Paulo. Parábola,2018.
- HERNANDES, R. **Da escola para o mundo, 8 e 9 anos: ensino fundamental, anos finais – 1 edição**. São Paulo. Ática, 2018.
- LÜDKE, Menga. ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em Educação: Abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MACHADO, Igor José de Renó. **Da escola para o mundo: Projetos integradores: Ciências humanas e sociais aplicadas. Volume único. 1 edição**. São Paulo. Ática, 2020.
- MARCUSCHI, L. A. **Da fala para a escrita. Atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2007/2010.
- MENDONÇA, M. R. de S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. In: BEZZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros Textuais e Ensino**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002, p.194-207.
- MENDONÇA, J. M. P. **Traça, traço, quadro a quadro: a produção em quadrinhos no ensino da Arte**. Belo Horizonte: C/Arte, 2008.
- MENDONÇA, M. R. de S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. São Paulo: Parábola, 2010.
- MUNIZ, M. L. **Novo Ensino Médio: Projetos integradores: Área de linguagens e suas tecnologias**. Mariana Lima Muniz Maurilio Andrade Rocha Gabriela Córdova Christófaru. Volume Único. 1 edição. São Paulo: Scipione, 2020.
- OLIVEIRA, T. A. **Tecendo linguagens: língua portuguesa**. São Paulo. IBEP, 2018.

PARANÁ. **Currículo da Rede Estadual Paranaense**: CREP. Secretaria da Educação do Paraná, 2019.

PESCUMA, D.; CASTILHO, A. P. F. **Trabalho acadêmico - O que é? Como fazer?** : um guia para suas apresentações. São Paulo: Olho d'Água, 2005.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos**: escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, R.; MOURA, E. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SCOTTINI, A. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. Blumenau-SC: Todolivro Editora, 2019.

SILVA, René Marc da Costa. (org.) **Cultura popular e educação / Organização** - Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 2008. (Salto para o futuro).

WEITZEL, Antônio Henrique. **Folclore Literário e linguístico**; pesquisas de literatura oral e de linguagem popular.2 EDUFJF. Juiz de Fora. 1995.

Links utilizados:

Dicionário informal. **Gentílico de Ponta Grossa**: Pr. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/diferenca-entre/ponta%20grossa-pr/cidades/>
Acesso em 02/03/2021

COSTA, M. TECHTUDO. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/04/como-fazer-historia-em-quadrinhos-com-o-pixton.ghtml>. Acesso em: 22 jan. 2020.

LOUBAK, Ana Letícia. TECHTUDO. **O que é podcast?** Saiba tudo sobre os programas de áudio online. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-podcast-saiba-tudo-sobre-os-programas-de-audio-online.ghtml> Acesso em 31/01/2021

PG Memória 2019. Disponível em: <https://pgmemoria2019.wordpress.com/> Acesso 02/03/2021

PRIBERAM. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 2008-2020. <https://dicionario.priberam.org/podcast> [consultado em 31-01-2021].

SILVA, Thiago. **Podcast: o que é e como criar um de qualidade em 5 passos**. Disponível em <https://resultadosdigitais.com.br/blog/como-criar-um-podcast>
Acesso 28/02/2021

TARGETWARE. **A melhor maneira de criar quadrinhos**. Disponível em: <https://software.com.br/p/pixton> Acesso em: 22 jan. 2020.

IN. **Imprensa Nacional**. Disponível em:<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em 26/03/2021

APÊNDICE A – CAPA CADERNO PEDAGÓGICO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO



MESTRADO PROFISSIONALIZANTE EM LETRAS - PROFLETRAS

Caderno Pedagógico

RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSOS EM HQS: UM INSTRUMENTO DE
PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL

Acadêmica: Ana Maria Calixto

Orientadora: Profa. Dra. Annie Rose dos Santos



Ilustrador: Marcos Antonio Gomes

PONTA GROSSA - 2021

APÊNDICE B – FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

C154c Calixto, Ana Maria
Caderno pedagógico: retextualização de causos em HQs: um instrumento de preservação do patrimônio cultural imaterial / Ana Maria Calixto; orientadora Annie Rose dos Santos; ilustrador Marcos Antonio Gomes. -- Ponta Grossa, PR : UEM/PROFLETRAS, 2021. 33 p.: il. color.

Disponível em:
causospontagrossenses.wordpress.com.

1. Causos populares - Retextualização. 2. Causos pontagrossenses. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Patrimônio cultural imaterial - Ponta Grossa (PR). 5. Multiletramento. I. Santos, Annie Rose dos, orient. II. Gomes, Marcos Antonio, il. III. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Língua Portuguesa. Programa de Pós-Graduação em Letras (PROFLETRAS) - Mestrado profissional. IV. Título.

CDD 23.ed. 469.07

Márcia Regina Paiva de Brito – CRB-9/1267

APÊNDICE C – APRESENTAÇÃO

Caro (a) professor (a),

É uma grande satisfação apresentar o Caderno Pedagógico digital, cujo objetivo é apoiá-lo (a) no exercício de sua prática docente ao trazer atividades dinâmicas que contribuem para a preservação do patrimônio cultural imaterial e para a formação da cidadania. Assinalamos que as atividades constantes neste Caderno são um compartilhar de experiências, de escolhas metodológicas e objetivos de ensino, principalmente no tocante à promoção e preservação do saber popular, das memórias, histórias e saberes adormecidos.

Tratam-se de atividades significativas de oralidade e de escrita, com foco na língua em uso e no processo de retextualização, no desenvolvimento de práticas de análise discursiva e no uso didático-pedagógico das tecnologias em sala de aula. Nosso maior objetivo é que a proposta aqui apresentada possa servir de inspiração para os professores que veem a necessidade de trabalhar com a literatura popular.

Destacamos que ao possibilitarmos o diálogo entre diferentes gerações, ampliamos o repertório dos alunos, valorizamos e mantemos viva a cultura na sociedade local. Ademais, o hábito de contar e ouvir histórias estimula o imaginário social, e a constância dessa prática tem o poder de recuperar a memória que nasce com a narração de causos. Somos feitos de histórias, e cada vez que as contamos, revivemos as memórias de nossos antepassados. Contar causos é compartilhar saberes, experiências e vivências do povo; recontá-los é trazer para o universo escolar a imaginação e a criatividade, as quais estimulam a imersão em um universo mágico e aguçam a curiosidade dos educandos.

Neste Caderno Pedagógico o foco é o ensino da Língua Portuguesa e priorizamos o eixo oralidade, com ênfase no gênero discursivo “causo”. Pontuamos que a linguagem oral é uma das mais antigas formas de comunicação. Em relação ao material digital sobre o gênero causo, buscamos propiciar um reviver de raízes ao socializar causos em sala de aula a partir da audição de podcasts, disponibilizados na plataforma Soundcloud.

Intencionamos promover a preservação do patrimônio cultural local, e também discutir e propor reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa em um aspecto importante, que é o da produção de textos via retextualização, aliado ao uso de recursos tecnológicos.

A autora.

APÊNDICE D – JUSTIFICATIVA

JUSTIFICATIVA

Julgamos primordial que o ensino de Língua Portuguesa desenvolva a concepção interacionista da linguagem e que o aluno desenvolva sua competência discursiva, isto é, adeque seu vocabulário, sua escrita de acordo com o gênero solicitado e a situação comunicativa em que se encontra. Percebemos a relevância do trabalho com os gêneros discursivos para desenvolver nos alunos essa competência, uma vez que os gêneros propiciam atividades com a oralidade, a análise linguística e a produção textual.

Trabalhar com a retextualização em sala de aula é fundamental para desenvolver o processo de escrita visando formar escritores competentes. A estratégia de retextualização constitui uma prática eficaz no cotidiano escolar, pois leva os alunos a refletirem sobre os aspectos linguísticos, discursivos e pragmáticos dos gêneros envolvidos no processo e, conseqüentemente, a perceberem o uso social da língua.

Acreditamos que atividades pedagógicas aliadas às tecnologias podem estimular a produção textual e os multiletramentos. Portanto, é fundamental buscarmos estratégias para incorporar as tecnologias em sala de aula, utilizando-as como ferramenta importante, ou seja, como estratégia cognitiva de aprendizagem, que apoie os discentes na construção do conhecimento.

Ante a necessidade de promover os multiletramentos em sala de aula, propomos aqui um trabalho de produção textual que contempla as multimedioses. Na retextualização de causos em histórias em quadrinhos (HQs) por meio de plataforma digital, objetivamos propiciar aos alunos a vivência de histórias contadas pelo povo visando à preservação do patrimônio cultural local.

Os causos serão disponibilizados aos alunos no formato de podcast, na plataforma Soundcloud. O site sugerido para a realização do trabalho, disponível gratuitamente na Internet, é o Pixton, um serviço online que possibilita a criação de quadrinhos online, sendo possível criar desenhos com qualidade profissional arrastando personagens e movendo-os para qualquer pose.

Como metodologia, os alunos deverão escolher um caso que mais lhes agrade para criar um novo texto em formato de HQ na plataforma digital sugerida. Ao combinar a leitura do cotidiano com leituras de textos orais e de imagens, acreditamos que o trabalho poderá auxiliar os alunos a desenvolver habilidades de escrita.

Nesse contexto, justificamos esta proposta por propiciar a vivência e a valorização da cultura popular dos estudantes, favorecendo a preservação do patrimônio imaterial local. Com o uso dos recursos tecnológicos, esperamos contribuir para o desenvolvimento do multiletramento dos alunos mediante a versatilidade de atividades interativas cujo foco é despertar o prazer do ato de aprender.

Nesse sentido, o presente Caderno Pedagógico constitui uma ferramenta para a construção alternativa e colaborativa do conhecimento por participantes que atuam nessa área, trazendo um trabalho diferenciado para a escola pública. As atividades propostas devem servir como instrumento que oportunizem a troca de saberes através da construção coletiva de determinadas experiências que têm a finalidade de proporcionar vivências de ensino e aprendizagem em que todos os participantes interajam.

APÊNDICE E – SUMÁRIO

SUMÁRIO

AULA 1 - RELEMBRAR É VIVER.....	6
AULA 2 - AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA.....	9
AULA 3 - O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	14
AULA 4 - APP PIXTON.....	17
AULA 5 - RETEXTUALIZAÇÃO.....	19
AULA 6 - AUDIÇÃO DE PODCASTS DOS CAUSOS.....	21
AULA 7 - CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE.....	23
AVALIAÇÃO.....	24
DIVULGAÇÃO.....	24
AULA 8 - ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS.....	25
“O PULO DO GATO” SEGESTÕES DE ATIVIDADES.....	26
GABARITO – CADERNO PEDAGÓGICO.....	30
REFERÊNCIAS.....	34

APÊNDICE F – AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER

AULA 1 - RELEMBRAR É VIVER



Professor (a): O objetivo desta aula é dialogar com os alunos sobre o que vem à memória na visualização de determinadas gravuras. Antes de iniciar o estudo do gênero discursivo causo, propomos essa atividade como forma de promover a interação verbal, a escuta e a réplica ativa (BAKHTIN, 2003), com vistas à criação de vínculo e proximidade entre professor e alunos. Desse modo, sugerimos que mostre aos estudantes, ilustrações diversas, no multimídia (ou cópias que você poderá ir colando no quadro de giz) e faça os questionamentos sugeridos. Recomendamos aulas geminadas para essa aula.

O que vem a sua memória ao observar as seguintes ilustrações?



APÊNDICE G – AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER



Ilustrador: Marcos Antônio Gomes

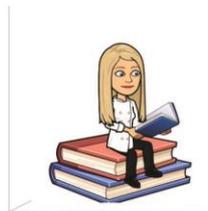
Possíveis respostas: O homem do saco/ Bola de fogo ou caipora/Bicho papão/ Noiva amaldiçoada/ Trem fantasma.

ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

Os personagens das ilustrações fazem parte do riquíssimo patrimônio cultural imaterial das histórias contadas pelo povo pontagrossense.

Agora que você já “refrescou a memória”, como o povo diz, vamos conversar sobre o assunto.

- Quem de vocês conhece essas histórias?
- Com que idade ouviram essas histórias?
- Quem contou?
- Onde você estava?
- Quem de vocês lembra de um causo contado pelos seus pais ou avós quando eram pequenos? Compartilhe com a turma.



Professor(a): Registre no quadro ou passe no multimídia um conceito de causo e suas características. Explique também que, em alguns dicionários, encontramos a palavra causo grafada como caso.

APÊNDICE H – MAS, AFINAL, O QUE SÃO CAUSOS?

Mas, afinal, o que são causos?

Os causos são histórias de tradição oral, contadas, geralmente, em uma linguagem espontânea, que registra o jeito de falar típico de determinada região ou localidade. Envolvem fatos pitorescos (inusitados, curiosos, surpreendentes), reais, fictícios ou ambos; e podem ou não envolver o narrador (OLIVEIRA, 2018, p. 199).

Características:

Os causos envolvem fatos inusitados, pitorescos, reais ou fictícios, destacando situações de forma exagerada.

É uma narrativa popular curta, contemplando poucos personagens.

O narrador pode ter vivido a história ou apenas relatar fatos vivenciados por outra pessoa.

A linguagem é espontânea, registrando o jeito de falar típico de determinada região.

ATIVIDADE ESCRITA

1- Leia o texto a seguir para realizar o caça-palavras:

Causo: parte integrante da nossa cultura

A cultura popular representa um conjunto de saberes determinados pela interação dos indivíduos. Ela reúne elementos e tradições culturais que estão associados à linguagem popular e oral. Trata-se, portanto, de um conjunto de fatores que compõem uma sociedade, como, por exemplo, saberes, crenças, costumes e tradições de determinado povo. O contador de causo narra uma história que faz parte da tradição oral de um povo, transmitida de geração a geração. Os causos têm como função sociocomunicativa materializar a cultura popular, sendo importante instrumento de preservação e disseminação dessa cultura. Ler ou ouvir causos é entrar em um mundo encantado, cheio de mistérios, e o aluno descobre que na sua comunidade há uma vida cultural ativa, com valores tradicionais. Os causos mais contados na infância em nossa região pontagrossense são o “Homem do saco”, “Bicho papão”, “Lobisomem”, Bola de fogo, Noiva fantasma, A casa mal-assombrada, etc.

V	K	G	F	S	G	G	B	J	H	C	B	I	I	L	S	S	Z
G	D	O	Q	P	C	A	U	S	O	S	X	Q	B	C	B	Y	F
Z	W	K	D	C	O	S	T	U	M	E	S	Y	S	C	D	K	J
M	A	A	L	T	O	E	C	R	E	N	Ç	A	S	W	Z	F	I
U	G	G	O	G	Z	R	J	U	M	C	E	T	U	L	V	H	U
E	M	Q	A	O	P	T	R	A	D	I	Ç	Ã	O	O	R	A	L
D	X	V	V	L	O	B	I	S	O	M	E	M	C	Q	D	J	E
C	O	N	T	A	D	O	R	E	S	A	B	E	R	E	S	P	A
A	O	G	C	U	L	T	U	R	A	P	O	P	U	L	A	R	R
V	T	K	P	H	Q	P	F	X	C	I	I	I	T	N	U	L	K
B	I	C	H	O	P	A	P	Ã	O	U	D	K	B	M	L	A	M

1. HOMEMDOSACO
2. CONTADORES
3. CRENÇAS
4. CAUSOS
5. LOBISOMEM
6. BICHOPAPÃO
7. COSTUMES
8. TRADIÇÃOORAL
9. SABERES
10. CULTURAPOPOPULAR

Fonte: Elaborado pela autora. (learningapps-caca-palavras)

Para você se divertir: Caça-palavras digital - link:
<https://learningapps.org/display?v=p6xka2xi221>

APÊNDICE I – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA

AULA 2 - AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA



Professor: Nesta atividade é enfatizada a visão bakhtiniana da linguagem na perspectiva dialógica, que considera os gêneros como elementos organizadores do discurso. Para Bakhtin (2003), o uso da língua ocorre em forma de enunciados, os quais possuem condições e finalidades específicas ancoradas em três elementos: conteúdo temático (tema abordado), construção composicional (a estrutura de textos pertencentes a um gênero) e estilo de linguagem (os recursos linguístico-expressivos do gênero e as marcas enunciativas do produtor do texto). De acordo com Bakhtin (2003, p. 261/262), "o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional – estão indissoluvelmente ligados no todo do enunciado e são igualmente determinados pelas especificidades de um determinado campo da comunicação". Essa análise pode levar o leitor a compreender melhor a função dos elementos da estrutura composicional da obra, assim como a linguagem usada, tendo a possibilidade de acionar seu horizonte de expectativas embasado por seus conhecimentos e experiências pessoais.

ATIVIDADE 1

Apresentar vídeo do caso "O defunto vivo", do autor Antonio Henrique Witzel, adaptado e narrado pelo famoso contador Rolando Boldrim, intitulado por ele "Carona no caminhão".

<https://www.youtube.com/watch?v=YouzeBeJICU>

ATIVIDADE 2

Projete o texto no multimídia ou entregue cópia aos alunos e proceda a leitura. Escreva no quadro o título e levante hipóteses, juntamente com os alunos, sobre sua significação.

Sugira a discussão acerca do título a fim de confirmar as hipóteses lendo o caso "O defunto vivo".

O defunto vivo

Em alguns arraiais do interior mineiro, quando morria alguém, costumavam buscar o caixão na cidade vizinha, de caminhão. Certa feita, vinha pela estrada um caminhão com sua lúgubre encomenda, quando alguém fez sinal, pedindo carona. O motorista parou.

- Se você não se incomodar de ir na carroceria, junto ao caixão, pode subir. O homem disse que não tinha importância, que estava com pressa. Agradeceu e subiu. E a viagem prosseguiu.

Nisto começa a chover. O homem, não tendo onde se esconder da chuva, vendo o caixão vazio, achou melhor deitar-se dentro dele, fechando a tampa, para melhor abrigar-se. Com o balanço da viagem, logo pegou no sono.

Mais na frente, outra pessoa pediu carona. O motorista falou:

- Se você não se importa de viajar com o outro que está lá em cima, pode subir.

O segundo homem subiu no caminhão. Embora achasse desagradável viajar com um defunto num caixão, era melhor que ir a pé para o povoado. De tempos em tempos, novos caronas subiam na carroceria, sentavam-se respeitosos em silêncio, em volta do caixão, enquanto seguiam viagem.

Avizinhando-se o arraial, ao passar num buraco da estrada, um tremendo solavanco sacode o caixão e desperta o dorminhoco que se escondera da chuva dentro dele.

Levantando devagarinho a tampa do caixão e pondo a palma da mão para fora, fala em voz alta:

- Será que já passou a chuva?

Foi um corre-corre dos diabos. Não ficou um em cima do caminhão. Dizem que tem gente correndo até hoje.

(Witzel, Antônio Henrique. *Folclore literário e linguístico*. Juiz de Fora, MG. EDUFJF, 1995)

APÊNDICE J – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA



Fonte: Bruno Badani. Tecendo linguagens: língua portuguesa 6º ano/ Tania Amaral Oliveira, Lucy Aparecida Melo Araújo- 5ªed. – Barueri - SP. IBEP, 2018.

ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

- Há diferença entre “ler” e “contar” uma história?
 Sim, a leitura se apoia no texto fotocopiado/livro e a contação depende da memória do contador.
 Não, ler é o mesmo que contar histórias.

CURIOSIDADE...



Observem que o contador modifica o enredo ao relatar o caso, ao transformar o texto do oral para o escrito ou vice-versa. Com o tempo uma história vai mudando, mexe aqui, mexe ali, corta uma parte, inverte outra, inventa outros personagens ou até muda o final. E assim, os contadores vão fazendo as histórias seguirem seu caminho. E a vida segue, trazendo novas histórias todos os dias.

- Qual foi o objetivo do autor ao produzir o caso?
- Onde o caso lido foi publicado e onde circulou?
- O que provoca o efeito de humor no texto?
- Você tem alguma estória semelhante para compartilhar?

É muito difícil encontrarmos uma pessoa que não conheça e que não goste de escutar ou ler um bom caso. Agora, vamos fazer a análise:

APÊNDICE L – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

Após ouvir o causo e saber um pouco a respeito do autor, reflita sobre algumas questões

1. Qual fato pitoresco é contado no causo?
2. O título “O defunto vivo” parece ser absurdo, contudo depois de ler o causo, percebemos que o autor teve a intenção de despertar a nossa atenção para a leitura do texto. Explique o sentido da expressão “defunto vivo” nesse causo.
3. Qual a principal intencionalidade do causo lido?
4. No texto, há um trecho cuja intenção do autor é construir condição para a confusão que vai se estabelecer na sequência da história? Identifique-o e o transcreva.
5. Houve uma interpretação equivocada da fala do motorista e das pessoas que pediram carona? Que efeito esse fato traz para a história?
6. Na situação inicial, a fala do motorista sustenta o ponto de partida do enredo. No início do conflito, a expressão “com o outro” gera a situação ambígua, confusa, pois o carona infere que o “outro” era um:
 - a) () morto
 - b) () vivo
7. O causo lido relata uma história que causa medo ou riso? Escreva um trecho que comprove sua resposta.
8. Você teria coragem de entrar ou ficar dentro de um caixão? Por quê?
9. Se você fosse um dos caronas em cima do caminhão e se ouvisse, de repente, alguém falando ou saindo de dentro de um caixão, o que faria?

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL Relembrando...

ESTRUTURA DOS TEXTOS DE BASE NARRATIVA		
Apresentação		Apresentação da história. Início. Situação inicial.
Complicação ou desenvolvimento		Desenrolar dos acontecimentos, ações dos personagens, conflito entre os personagens. Se inicia o conflito gerador .
	Clímax	Parte mais emocionante da história. Momento de maior tensão.
Desfecho		Conclusão. Final da história.

APÊNDICE M – ELEMENTOS ESSENCIAIS DA NARRATIVA

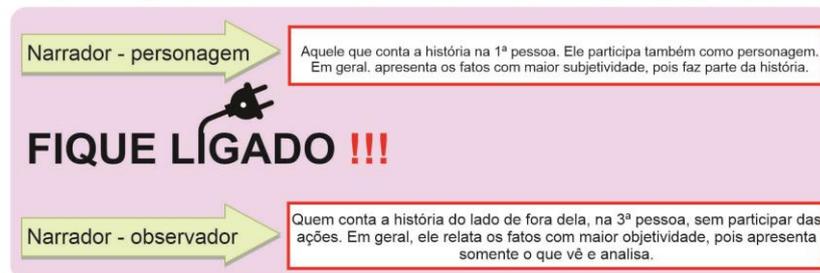
Elementos essenciais da Narrativa	
Enredo	Conjunto de acontecimentos, de fatos, de ações de uma narrativa.
Personagens	Seres que realizam as ações, participam dos acontecimentos.
Narrador	Quem transmite a história e estabelece o contato entre o texto e o leitor. Narrador-personagem ou narrador em 1ª pessoa. Narrador observador ou narrador em 3ª pessoa.
Tempo	Quando acontece a história.
Espaço	Onde acontece a história.

1. “O defunto vivo” é uma narrativa, pois apresenta uma história, situada em um tempo e espaço, personagens e narrador. Nesse caso, o narrador apenas conta a história ou participa dela? Justifique sua resposta com elementos do texto.

2. Tendo em mente a estrutura e os elementos da narrativa, identifique no texto:

- Situação inicial
- Conflito/complicação
- Clímax
- Desfecho

Perceba que as ações descritas no caso não são narradas pelo próprio personagem.



3. Na maioria dos casos, o narrador é também personagem da história. Contudo, neste caso, o narrador não participa da história. Ele observa os fatos e os conta sem se envolver diretamente com eles. Se o narrador desse texto fosse também um dos personagens, o caso seria narrado da mesma forma? Explique.

4. No gênero discursivo caso predomina que tipo de sequências?

- descritivas
- argumentativas
- narrativas

5. Todas as alternativas referem-se ao gênero “causo”, exceto:

- Trata de um fato comprovado cientificamente.
- O caso é passado de geração a geração.
- Narra uma história que faz parte da tradição oral de um povo.

6. O texto em questão pertence ao gênero textual CAUSO? Justifique sua resposta:

APÊNDICE N – ANÁLISE DO ESTILO

ANÁLISE DO ESTILO

1. Na história, há emprego de expressões que funcionam como marcas de espaço e tempo, como, por exemplo: “Em alguns arraiais do interior mineiro, quando morria alguém...”. Percebemos que essas marcas são espaciais e temporais muito importantes porque situam os fatos da narrativa, sinalizam, descrevem para o leitor os movimentos espaço-temporais na arquitetura de enredo. Quais são essas marcas? Transcreva do texto as marcas referentes ao tempo e ao espaço.
2. Observe as expressões seguintes utilizadas no caso. “Com o balanço da viagem...”. “Mais na frente...” “... ao passar num buraco da estrada...”. Por que essas expressões são importantes para que o leitor compreenda o mal-entendido ocorrido no caso?
3. Há diversos trechos na história que contêm hipérbole. Explique os prováveis objetivos de seu uso no decorrer do texto.
4. “Foi um corre-corre dos diabos. Não ficou um em cima do caminhão. Dizem que tem gente correndo até hoje”. Nesse enunciado, há uso da hipérbole? Explique.
5. Nos “causos”, a predominância dos verbos é no passado, visto que é um fato que já aconteceu. Liste cinco desses verbos.
6. Os sinais de pontuação ajudam na construção de sentidos?
7. O caso inicia com a expressão: “Em alguns arraiais do interior mineiro”. Procure no dicionário o significado dessa palavra.

APÊNDICE O – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

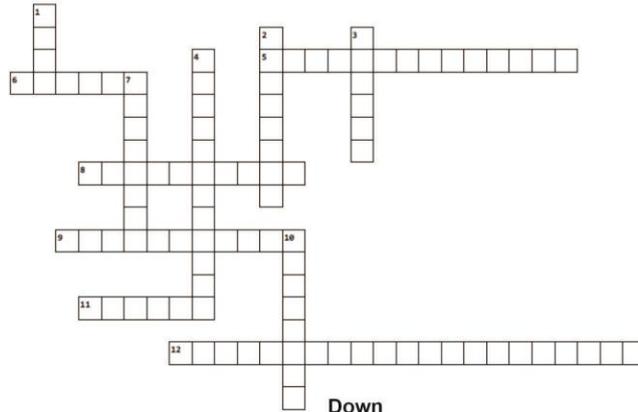
AULA 3 - O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Professor(a): De acordo com Bakhtin (2011, p. 261), é importante lembrar que todos os textos que produzimos, sejam orais ou escritos, possuem um conjunto de características relativamente estáveis. São essas características que configuram os diferentes gêneros discursivos.

As HQs trazem não somente o estímulo para a leitura e para a escrita, mas também se constituem em um material produtivo para a abordagem de inúmeros temas. São um gênero multimodal, ou seja, trazem, além da parte verbal, imagens, disposição gráfica, cores e outros elementos que tornam esse gênero atrativo. Ao utilizar HQs em sala de aula, é necessário que se estabeleçam inferências relacionadas ao texto e ao contexto, explorando recursos de sentidos e suas intenções a partir da análise de alguns elementos como o uso de balões, de recursos gráficos, das cores, do formato das letras, das onomatopeias e das expressões fisionômicas das personagens e seus efeitos de sentidos. Para relembrar o que é HQ e suas características, vamos preencher a cruzadinha a seguir:

Histórias em quadrinhos



Across

5. O objetivo das HQs é o _____ como forma de divertir, causar o humor.
6. Para comunicar as falas das personagens são empregados _____ com textos escritos. O formato desses balões também transmite intenções.
8. As Hqs são consideradas _____ pois apresentam enredo, diferentes tipos de personagens, espaço de tempo.
9. Balões que apresentam contornos em forma de nuvens apontam _____.
11. Balões com traços pontiagudos exibem _____.
12. É o nome dado à arte de narrar histórias por meio de desenhos e textos dispostos em quadros, em sequência, normalmente na horizontal fazendo uma associação entre imagens e palavras, procurando facilitar o entendimento do leitor.

Down

1. Balões com linhas contínuas sugerem uma _____ em tom normal.
2. As _____ aparecem em forma retangular no alto do quadro e contém o texto que representa a 'voz' do narrador.
3. O uso de letras de tipos diferentes e sinais de pontuação busca a interação com o _____.
4. Os sons produzidos por pessoas (zzz, para o sono, rrr, para o rosnado de um cão, entre outros), e por ambientes (crash, para a batida de um carro ou buuum para representar uma explosão) são representados pelas _____.
7. Os _____ mais usados para a publicação das histórias em quadrinhos são os jornais, as revistas e os gibis.
10. Os balões com linhas tracejadas indicam _____.

Fonte: Elaborada pela autora. (crosswordlabs-palavras cruzadas)

Para você se divertir: Link para cruzadinha digital

<https://crosswordlabs.com/embed/historias-em-quadrinhos-6>

APÊNDICE P – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

1-É essencial lembrar aspectos temáticos, de estrutura e estilo do gênero discursivo, a fim de propiciar qualidade às produções. Leia a HQ do caso de pescador e responda as questões.



Fonte: <https://abobrinhaecia.wordpress.com/2012/06/22/historia-de-pescador/> acesso 20/01/21.

ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

1. Qual o objetivo do autor ao produzir a HQ?
2. Onde a HQ foi publicada e onde circulou?
3. Quais os personagens e em que lugar eles estão?
4. O que provoca o efeito de humor na HQ?
5. Você já teve a experiência de pescar? Conte-nos como foi?

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

1. Assinale o fato que desencadeou a história.
 - a) A decisão dos amigos irem pescar.
 - b) O pescador ter aumentado um pouquinho os fatos ocorridos.
 - c) A participação do peixe.
2. O que lhe chamou a atenção ao ler a HQ?
3. As falas do pescador 1 sugerem veracidade?
4. Pelos questionamentos feitos pelo pescador 2, você acredita que ele estava duvidando da história contada pelo amigo? Justifique.
5. Observando o último quadrinho, percebemos na fala do pescador 2 uma reação de incredulidade. Por quê?

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

1. A história em quadrinhos conta um caso de pescador, portanto é um texto narrativo, pois apresenta os elementos essenciais da narrativa. Quais são esses elementos?
2. Nessa HQ, o narrador apenas conta a história ou participa dela? Justifique a sua resposta com elementos do texto.

APÊNDICE Q – AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

3- AHQ do "causo de pescador" tem a finalidade de:

- a) () Descrever com precisão um acontecimento.
- b) () Noticiar ao leitor os fatos ocorridos.
- c) () Entreter o leitor com uma narrativa humorística.

ANÁLISE DO ESTILO

1. Selecione no texto as palavras cujo significado você desconhece. Pesquise no dicionário as definições e copie a que melhor define a palavra no contexto do texto.

2. Observe o trecho "Vixe, essa foi **cabeluda**". A palavra destacada provoca o efeito de

- a) Lamento.
- b) Incredulidade.
- c) Raiva.

3. Diante dos diálogos observados no texto, é possível concluir que a linguagem utilizada pelos personagens foi:

- a) () culta.
- b) () **técnica.**
- c) () coloquial.

4. Os sinais de pontuação ajudam na construção de sentidos?

5. As palavras e/ou expressões usadas estão adequadas às personagens e à situação de interação representada?

APÊNDICE R – AULA 4 – APP PIXTON

AULA 4 - APP PIXTON



Professora!: O programa Pixton oferece uma plataforma dinâmica que permite a criação de quadrinhos, personagens, cenários, balões, legendas e de uma sala de aula virtual, além da circulação das produções por meio das redes sociais. Sugerimos que esta aula seja realizada na sala de informática.

1. Exibir o vídeo tutorial da ferramenta online Pixton.

Link vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=d4uZ4D5MjUU>

Link pdf:

<https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Pixton.pdf>



2- Agora, convide os alunos a irem para a sala de informática, a fim de conhecerem a ferramenta:

a- Disponibilize via grupo de whatsapp ou pelo Google Classroom os links do tutorial Pixton. link: <https://www.pixton.com>

b- Pedir aos alunos que se cadastrem, seguindo o roteiro disponibilizado e criem seu perfil com o @escola e senha. (Guardem a senha no bloco de notas do celular para que não a esqueçam)

c- Agora é hora de se familiarizarem com a ferramenta Pixton, e para isso, sua tarefa será a de criar três quadrinhos falando sobre o hábito de contar histórias na sua casa. Assim que terminar, tire um print e envie à professora por whatsapp, após, socializem com a turma.

APÊNDICE S – AULA 5 – RETEXTUALIZAÇÃO

RETEXTUALIZAR REQUER ALGUNS PASSOS:



Releia o caso escolhido por você, destacando a importância de ser fiel à fala do narrador ao fazer um esboço do enredo, sem omitir partes do texto contado.



Analise no esboço os termos informais e marcadores de fala, termos repetidos e as conjugações verbais. Os termos repetidos devem ser eliminados.



É preciso reordenar os parágrafos para que a produção fique coerente.



Se necessário, manter as marcas de oralidade.



O caso será escrito com qual foco narrativo? Narrador observador ou narrador personagem?



É importante consultar o esboço, ler e reler o material que está sendo escrito, reescrever o que for necessário, inserir e retirar palavras para garantir qualidade ao seu trabalho.



Terminada a atividade, leia o caso em voz alta e analise o resultado, comparando-o com o caso do podcast.

APÊNDICE T – AULA 5 – RETEXTUALIZAÇÃO

AULA 5 - RETEXTUALIZAÇÃO



Professor(a): A atividade de retextualização propicia a exploração de elementos linguísticos, a observação do funcionamento das redes coesivas e sua contribuição para a coerência textual. Promove também a verificação da capacidade de compreensão, domínio dos elementos linguísticos e funcionais dos gêneros discursivos e a habilidade de transposição de uma modalidade textual para outra.

ATIVIDADE I - Assistir ao vídeo "Retextualização"

https://www.youtube.com/watch?v=lbcXDC_1lw4

ATIVIDADE II

ENTENDENDO O PROCESSO DE RETEXTUALIZAÇÃO

Retextualizar é criar novas versões de um texto-base, a partir de sua compreensão e da reescrita, a fim de que os alunos se apropriem dos gêneros discursivos causos e HQs. A reconstrução do texto, ajustando onde for necessário, revisando os possíveis equívocos, reescrevendo, aprimora o nível de escrita e possibilita o desenvolvimento de operações que evidenciam o funcionamento social da língua. Segundo Marcuschi (2010, p.48), "toda vez que repetimos ou relatamos o que alguém disse, estamos transformando, reformulando, recriando e modificando uma fala em outra", ou seja, praticando a retextualização.

Dessa forma, a explicação oral da professora pode se transformar em um esquema de estudos, um poema pode se transformar em uma música, um causo pode se transformar em uma história em quadrinhos. Ao passar o causo do oral para o escrito, faz-se uso de um processo chamado de retextualização.

Possibilidades de retextualização:

Gênero escrito	→	Gênero escrito
Gênero falado	→	Gênero falado
Gênero falado	↔	Gênero escrito
Gênero falado/escrito	↔	Gênero multimodal

Fonte: MARCUSCHI, 2010, p. 48.

ATIVIDADE ORAL:

- a- O que é necessário para transformar o causo em um texto escrito, no formato de HQ sem descaracterizar o gênero?

Professor (a): Por meio de retextualização, reconhecemos o poder do aluno para criar algo novo, valorizando a sua produção. No processo de produção textual, observamos o que se dizer, quem diz, de onde, em que momento, por que, para quem, de que maneira, e em que local o texto circulará. Durante a retextualização, é importante circular pela sala, fazendo algumas intervenções diretas e anotando os aspectos que deverão ser retomados posteriormente.

APÊNDICE U – CAUSO: O DEFUNTO VIVO

Texto " O DEFUNTO VIVO", de Antônio Henrique Weitzel - RETEXTUALIZADO



Fonte: Elaborado pela autora, plataforma Pixton.

APÊNDICE V – AULA 6 – AUDIÇÃO DE PODCASTS DOS CAUSOS – PLATAFORMA SONDCLOUD

AULA 6 - AUDIÇÃO DE PODCASTS DOS CAUSOS - PLATAFORMA SONDCLOUD



Professora(a): Para realizar bem a tarefa com os causos, o primeiro passo é trabalhar a audição de bons modelos. Assim, os alunos conhecem as características do gênero e os recursos utilizados pelos autores. Ouvir o podcast com os causos narrados é essencial para que a atividade de retextualizar do oral para o escrito faça sentido. A escuta atenta é imprescindível, pois registra a entonação da voz e as pausas, elementos que dão o clima do texto e que devem ser sinalizados com interrogações e exclamações na transposição dos causos para HQs.



Podcasts são arquivos de áudio semelhantes a programas de rádio e quase sempre gratuitos. Tal como o rádio podem ser ouvidos quando se quer, até mesmo quando se faz outra coisa, como lavar louça, fazer exercícios físicos ou deslocar-se de casa para o trabalho. Mas, ao contrário do rádio, os podcasts podem ser baixados da internet e ouvidos no momento que for mais conveniente ao ouvinte. (MACHADO, 2010, p. 84)

ATIVIDADE:

1. Se você já ouviu um podcast, em que plataforma o encontrou?
2. Que temas você acha que poderiam ser abordados em um podcast?
3. Ouvir os podcasts dos causos, disponibilizados na plataforma SONDCLOUD. <https://soundcloud.com/causos-pontagrossenses>



Fonte: Elaborado pela autora

4. Qual dos causos mais lhe agradou?
5. Preste atenção à proposta de produção a seguir, observe as orientações necessárias e bom trabalho.

APÊNDICE X – AULA 7 – CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE

AULA 7 - CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE**Chegada à estação**

Na rede ferroviária, existem muitos causos. Um deles é o de um senhor chamado Alfredo, o condutor do trem 114, que fazia o trajeto Ponta Grossa-Guarapuava. Esse senhor nunca chegou atrasado à estação, e um dia acabou falecendo no meio do caminho, mas inexplicavelmente o trem acabou chegando à estação no horário. Dizem que a própria alma dele conduziu o trem para não atrasar sua última viagem.

**ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO**

1. Sobre a história lida, responda:

- Onde foi publicada e por onde circulou?
- Qual a finalidade do texto lido?
- Você já teve a experiência de andar de trem? Conte-nos como foi?
- Você sabe o porquê da nossa cidade ter tantos causos?
- Você acredita que por meio do trabalho, no contexto escolar, com causos populares podemos preservar as histórias da nossa comunidade?

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

- Que fato desencadeou a história?
- Encontramos marcas de oralidade nesse texto escrito? Quais?
- O que lhe chamou a atenção ao ler o causo?
- Você realmente acredita que os fatos narrados são verídicos ou é apenas imaginação do narrador?
- Você acredita que os causos são importantes para:

a- () divertir as pessoas b- () preservar a cultura local c- () outros motivos:

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

1. O causo “Chegada à estação” faz parte do tipo textual:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| a- () Dissertativo | b- () Descritivo |
| c- () Narrativo | d- () Injuntivo |

APÊNDICE Z – AULA 7 – CAUSO PONTAGROSSENSE PARA ANÁLISE

2. Levando em consideração os elementos da narrativa, localize no texto os seguintes itens:

- a- Situação inicial:
- b- Conflito/Complicação:
- c- Clímax:
- d- Desfecho:

3. No texto, temos um narrador personagem (narrador em 1ª pessoa) ou narrador observador (narrador em 3ª pessoa)? Justifique sua resposta com dois trechos do texto.

ANÁLISE DO ESTILO

1. No causo, há emprego de expressões que funcionam como marcas de espaço e tempo. Essas marcas são espaciais e temporais muito importantes porque situam os fatos da narrativa, sinalizam, descrevem para o leitor os movimentos espaço-temporais na arquitetura de enredo. Quais são essas marcas? Ligue corretamente:

Na rede ferroviária	Espaço
Um dia	Tempo
Nunca	
Estação	

2. Qual a função da conjunção mas no segundo parágrafo?

3. Nos “causos”, a predominância dos verbos é no passado, visto que é um fato que já aconteceu. Liste cinco desses verbos.

4. Os sinais de pontuação ajudam na construção de sentidos?

APÊNDICE AA – AULA 8 – ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS

Aula 8 - ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS

PROPOSTA DE PRODUÇÃO DE RETEXTUALIZAÇÃO DE CAUSO EM HQ



Professor(a): Explique ao aluno a importância de fazer um esboço do causo e montar a história em quadrinhos na folha em branco (rascunho) e enfatize a necessidade de que a história tenha um sentido lógico: começo, meio e fim. Essa atividade desenvolve a escrita, o sentido de coerência pela associação da imagem (cena) com o diálogo, a coordenação, a criatividade, o gosto pela leitura e produção de texto, além da integração entre professor-aluno e aluno-aluno.

Chegou a hora da produção!



A arte de contar histórias representa uma importante fonte de identidade cultural e social, simboliza a perpetuação de uma tradição, a preservação da memória, a união de gerações, a interação de grupos e o prazer da audição de histórias. Procuramos recuperar a magia da contação de causos e a preservação cultural por meio do contar, do ouvir, do escrever e do reescrever os textos orais, fomentando a memória e imaginário social. Agora, você deverá elencar um causo e produzir uma história em quadrinhos a partir dele.

ATENÇÃO AOS SEGUINTE PROCEDIMENTOS:

1. Audição dos PODCASTs dos causos.
2. Observar a versão do causo "O defunto vivo" retextualizado.
3. Discussão sobre quais operações de retextualização serão utilizadas para esse processo.
4. Escolher um causo e fazer um esboço.
5. Fazer análise do causo elencado.
6. Fazer o registro no site Pixton (disponível na Internet) e familiarizar-se com as ferramentas disponibilizadas.
7. Produzir a HQ com o enredo do causo já esboçado na aula anterior.
8. Revisar o texto elaborado, verificando a sequência e a organização das ideias, a linguagem e as características do causo.
9. Printar e enviar à professora por email ou whatsapp
10. Antes de entregar sua HQ à professora, releia e reveja se seguiu todos os passos listados a seguir.
11. Após o aval da professora, postar no Facebook da turma para interação com toda a comunidade escolar.

APÊNDICE AB – AULA 8 – ETERNIZANDO AS HISTÓRIAS

Retome o texto produzido e revise-o conforme o seguinte roteiro. Leia com atenção cada uma das questões e assinale a alternativa que mais se adequa ao texto.

ROTEIRO PARA REESCRITA/REFAÇÃO

1

Verificar se as falas dos balões estão coerentes, pode resumí-las, se necessário.

2

Analisar se o cenário de cada quadrinho está de acordo com o enredo.

3

Verificar se os personagens estão com a fisionomia adequada com o contexto.

4

Observar se faltam informações que dificultam o entendimento do texto.

5

Verificar a linguagem utilizada pelos personagens.

6

Observar se inseriu onomatopeias e recursos gráficos.

7

Rever a pontuação ou falta dela e verificar a ortografia das palavras.

8

Verificar se a ordem dos acontecimentos do texto está correta

9

Analisar quadro a quadro para evitar repetição de ideias.

10

Formular a conclusão da sua HQ

Fonte: Elaborado pela autora.

9-AVALIAÇÃO

Durante o processo de retextualização, observe a linguagem utilizada no texto, os aspectos de estruturação e pontuação. Avalie como os alunos se apropriaram dos elementos típicos do gênero causo e HQ. Verifique se cumpriram todas as etapas das tarefas realizadas e se interagiram durante todo o processo.

10-DIVULGAÇÃO

A escola deve ser um espaço de incentivo e valorização de atividades pedagógicas que levem o aluno à prática social e ao uso funcional dos conteúdos, com ênfase nas interações, no diálogo, nas trocas, na exposição, na manifestação do que se aprende, e do que está sendo construído. Devemos aproveitar as potencialidades dos nossos alunos e significar o ambiente escolar, tornando-o culturalmente diversificado, mais expressivo e mais humano. Sugerimos que busquem formas para propiciar a divulgação dos trabalhos realizados a fim valorizar a prática cotidiana no contexto escolar.

APÊNDICE AC – 11. O PULO DO GATO – SUGESTÕES DE ATIVIDADES

11. "O PULO DO GATO" – SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Contar histórias é uma arte e poucas atividades orais são tão significativas. Por isso, acreditamos que atividades envolvendo os causos populares são tão relevantes. Pensando no potencial que a atividade expressa e sabendo que nem todas as escolas possuem a mesma realidade social e de recursos tecnológicos é que sugerimos outro direcionamento para a execução do trabalho.

1) Retextualização de causos em cordéis

Os professores que tiverem problemas com recursos tecnológicos podem executar as aulas 1, 2, 5, 6 e 7, para a partir delas, propor a retextualização dos causos em outro gênero discursivo, como, por exemplo, em poemas de cordel. Para substituir as aulas 3 e 4 sugerimos que apresente o gênero discursivo cordel, relembre aspectos temáticos, de estrutura e estilo, sua história, características, métrica, importância e função social. Proceda a leitura de alguns cordéis e apresente a obra e o autor aos alunos. Terminada esta etapa você pode solicitar a retextualização de causos em cordéis. A atividade pode surpreender positivamente e para provar mostraremos um exemplo, a seguir:

Abre-se um leque de possibilidades para a execução das atividades propostas neste

O Mistério do Maracanã	O Mistério do Maracanã
<p>Contam que na vila Maracanã, na sexta feira 13, à meia noite, você consegue escutar um choro de bebê e uma risada maligna. Alguns contam que é um bebê que morava por perto e a mãe o havia matado, outros dizem que é uma família que fazia rituais de magia negra com bebês. E você? O que acha?</p>	<p>Existem diversas vilas Seria no Canaã Há meia noite acontece Nunca se ouviu de manhã Um barulho que ensurdece Lá para os lados do Maracanã.</p> <p>Na sexta`feira, 13 Se ouve um bebê a chorar E um riso maligno Que a todos vem assustar Dizem que é um bebê Que a mãe veio a matar</p> <p>Outros, que foi um ritual Com magia negra de verdade Realizado por uma família Que agia com muita maldade E você, o que me diz? Será lenda ou realidade?</p>

Fonte: Atividade realizada em sala de aula pela autora. Texto retextualizado pelo aluno X. 2019

APÊNDICE AD – SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS

SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS

As histórias contadas pelo povo em uma roda de prosa trazem, com sua multiplicidade de vozes, a valorização da experiência de vida das pessoas, seus pensamentos e sentimentos. Ao propor atividades de contação de causos, damos voz aos sujeitos que compartilham sua sabedoria, suas vivências e, sobretudo, suas identidades. A oralidade de cada um é um patrimônio pessoal e intransferível construído ao longo de toda a existência, ou seja, é um direito sagrado (CARVALHO, 2018).

Sugerimos atividades como “Contação das histórias ouvidas nos podcasts”, pois de acordo com Carvalho (2018, p. 113):

Os objetivos da contação de histórias não são os de transformar o aluno em um artista das histórias, mas em desenvolver: (a) Desinibição; (b) Boa expressão oral; (c) Fidelidade ao texto original, quando necessário; (d) Organização mental e no ato de expressão; (e) Capacidade de monitoramento dos interlocutores.

O objetivo é que essas histórias, além de aguçar a sensibilidade e a imaginação, propiciem o desenvolvimento de habilidades como a expressão oral, a desenvoltura e a desinibição.

Atividades envolvendo a fala e a escuta devem ser disponibilizadas no contexto escolar, porque sempre desenvolvemos duas competências (ouvir e falar) em uma mesma atividade. Carvalho (2018, p. 35) afirma que “Diferentemente do que ocorre com a leitura e a escrita, que podem ser aprendidas separadamente (embora não seja esse o ideal), ouvir e falar demandam uma integração maior”.

A contação de histórias desperta a criatividade, o gosto pela leitura, propiciando sabor ao saber. Atividades lúdicas desenvolvem a criatividade e o senso crítico dos alunos. As histórias são ferramentas essenciais para aquisição do senso de observação, reflexão e memória e também possibilitam sensações experimentadas apenas por quem escuta uma história.

A escuta também é importante para consolidar a prática de reflexão sobre a língua ao mesmo tempo que revela significativa para a interpretação, porque contribuiu para a recepção ativa: capacidade de compreender criticamente o que se lê e se escuta.

Os professores que tiverem dificuldades com o uso de recursos tecnológicos podem executar as aulas 1, 2, 5, 6 e 7, para, a partir delas, propor a roda de contação de causos.

Roda de contação de causos pontagrossenses

- 1- Sugerimos proceder à audição dos causos pontagrossenses, lembrar aspectos temáticos, de estrutura e estilo, sua história, características, métrica, importância e função social;
- 2- Solicitar que cada aluno escolha um caso para contar à turma;
- 3- Definir um tempo máximo e, terminada a contação do caso, agradecer ao aluno e incentivar o seu reconhecimento por parte dos colegas com palmas.

APÊNDICE AE – SUGESTÃO 2 – RODA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS A PARTIR DA AUDIÇÃO DE PODCASTS

- 4- “O homem, não tendo onde se esconder da chuva, vendo o caixão vazio, achou melhor deitar-se dentro dele, fechando a tampa, para melhor abrigar-se. Com o balanço da viagem, logo pegou no sono”.
- 5- O efeito que esse erro de interpretação traz na história é o de comédia. Pois por conta do erro, as pessoas acreditaram que o caminhoneiro estava levando algum defunto dentro do caixão para seu enterro. Porém, no caixão não havia nenhum defunto.
- 6- Morto
- 7- O texto é engraçado pelo fato das pessoas pensarem que o homem no caixão era um morto e se assustarem.
- 8- Pessoal
- 9- Pessoal

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

Pág.10

1- O enredo de “O defunto vivo” pode ser dividido em quatro momentos: situação inicial, início do conflito, auge do conflito e conclusão. Explique-os apontando passagens do texto onde começa e termina cada um desses momentos.

a) Situação inicial: O narrador contextualiza a história apresentando indicações de espaço e tempo, os personagens centrais e os acontecimentos que vão dar origem e suporte ao surgimento do conflito. Vai de “Em alguns arraiais...” até “E a viagem prosseguiu”.

b) Início do conflito: Cai uma chuva, o primeiro carona se esconde dentro do caixão, fecha-o e acaba dormindo. Outros caronas sobem na carroceria e supõem haver um morto no caixão. Vai de “Nisto começa a chover” até “...enquanto seguiam viagem”.

c) Auge do conflito: O primeiro carona acorda, abre o caixão e fala em voz alta. Vai de “Avizinhando-se o arraial...” até “- Será que já parou a chuva?”.

d) Conclusão: Os caronas se assustam com a atitude do suposto defunto e somem em disparada do caminhão. Vai de “Foi um corre – corre...” até “...correndo até hoje”.

2- a- Narrador observador e foco narrativo na 3ª pessoa.

b- O motorista do caminhão e os caroneiros.

c- Em alguns arraiais, na cidade vizinha, no caminhão, no caminho.

d- Certa feita, de tempos em tempos.

3- Não, o caso seria narrado em primeira pessoa, pois o narrador seria também personagem.

4- Predominam sequências narrativas.

5- Trata de um fato comprovado cientificamente.

6- É gênero caso, pois é uma história contada de forma engraçada, com objetivo lúdico.

ANÁLISE DO ESTILO

Pág. 12

APÊNDICE AF – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

Gabarito Caderno Pedagógico

AULA 1 – RELEMBRAR É VIVER

Pág. 5 - ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

Respostas pessoais.

Pág. 7 - CAÇA-PALAVRAS

Causos Populares

V	K	G	F	S	G	G	B	J	H	C	B	I	I	L	S	S	Z
G	D	O	Q	P	C	A	U	S	O	S	X	Q	B	C	B	Y	F
Z	W	K	D	C	O	S	T	U	M	E	S	Y	S	C	D	K	J
M	A	A	L	T	O	E	C	R	E	N	Ç	A	S	W	Z	F	I
U	G	G	O	G	Z	R	J	U	M	C	E	T	U	L	V	H	U
E	M	Q	A	O	P	T	R	A	D	I	Ç	Â	O	O	R	A	L
D	X	V	V	L	O	B	I	S	O	M	E	M	C	Q	D	J	E
C	O	N	T	A	D	O	R	E	S	A	B	E	R	E	S	P	A
A	O	G	C	U	L	T	U	R	A	P	O	P	U	L	A	R	R
V	T	K	P	H	Q	P	F	X	C	I	I	I	T	N	U	L	K
B	I	C	H	O	P	A	P	Â	O	U	D	K	B	M	L	A	M

1. HOMEMDOSACO
2. CONTADORES
3. CRENÇAS
4. CAUSOS
5. LOBISOMEM
6. BICHOPAPÃO
7. COSTUMES
8. TRADIÇÃOORAL
9. SABERES
10. CULTURAPOPOPULAR

Aula 2 - AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA

Pág. 8 - ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

- 1 - Sim, a leitura se apóia no texto fotocopiado/livro e a contação depende da memória do contador.
- 2 - Tem o objetivo de despertar a curiosidade dos leitores e causar humor.
- 3 - O texto foi publicado num livro e circula no meio escolar e acadêmico.
- 4 - O humor da história encontra-se no fato de que as pessoas pensaram que o homem no caixão era um morto.

5 - Resposta pessoa.

AULA 2 – AS HISTÓRIAS GUARDADAS NA MEMÓRIA

Pág. 10

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

- 1 - O fato do caminhoneiro levar um caixão na carroceria do caminhão e o caroneiro se esconder da chuva dentro dele.
- 2 - Trata-se do caroneiro que se escondeu da chuva em um caixão, mas as pessoas pensavam que no caixão havia um morto.
- 3 - A intensão do autor é tratar de forma bem-humorada a narração de uma história cujo personagem caroneiro assusta pessoas que desconheciam o fato de que se tratava de uma pessoa viva que dormia em um caixão e acabara de acordar.

APÊNDICE AG – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

A contação de causos em sala de aula propicia ao aluno exercer sua capacidade de fala, contando ou recontando histórias. Consideramos de extrema importância a promoção de momentos em que os alunos possam exercer a oralidade e a percepção de entonação e ritmos adequados. Tais atividades auxiliam a desenvolver a competência de expressão oral e promovem o amadurecimento psicológico e afetivo dos estudantes.

APÊNDICE AH – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

- 2- Ele participa da história, é narrador-personagem, pois os verbos estão em primeira pessoa. (exemplos: tive/sei)
- 3- (C) Entreter o leitor com uma narrativa humorística.

Pág. 15

ANÁLISE DO ESTILO

- 1- Lombo - Substantivo masculino, região lombar; dorso, costas.
- 2- b- Incredulidade.
- 3- C- Coloquial.
- 4- Sim, os sinais de pontuação utilizados na fala servem para dar ritmo, entoação e marcar as pausas, garantem a coesão e a coerência interna dos textos, bem como os efeitos de sentidos dos enunciados.
- 5- Sim, a linguagem e as expressões utilizadas estão de acordo com a situação de interação apresentada e ao grupo social a que pertencem (pescadores).

AULA 5, página 17

- 1- O primeiro passo para a retextualização é fazer um resumo escrito do enredo do texto elencado, observando o registro fiel do que foi contado. A seguir criar a HQ com o resumo do enredo, acrescentando elementos das HQs, como quadros, personagens, balões, legendas, recursos gráficos e onomatopeias.

Aula 6, página 20

- 1- Resposta pessoal (Sugestões: Spotify, Deezer e Soundcloud)
- 2- Resposta pessoal (Sugestões: Cultura pop em geral, novidades do mundo da tecnologia, etc)
- 3- Ouvir os podcasts.
- 4- Resposta pessoal.
- 5- Resposta pessoal

Aula 7 – Pág. 21

Causo pontagrossense para análise

ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

- 1- Os causos são histórias que, contadas de geração para geração, se incorporam à cultura de um povo. Circulam nos grupos sociais, nas famílias a partir da contação.
- 2- Tem por finalidade promover a valorização e a preservação de um determinado modo de viver, de pensar, de uma memória, de uma identidade cultural e local. Neste caso, é um caso pertencente aos moradores da cidade de Ponta Grossa.
- 3- Resposta pessoal.
- 4- A prática de contar e ouvir narrativas orais está associada ao tropeirismo. As histórias eram vistas como um modo de socialização e divertimento entre os adultos e de preservar memórias e histórias pessoais.
- 5- Certamente, a vivência e o trabalho no contexto escolar, com causos populares, pode preservar as histórias da nossa comunidade.

APÊNDICE AI – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

- 1) Referentes ao espaço: Na cidade vizinha/pela estrada/ na carroceria/ junto do caixão/ Mais na frente/ lá em cima/ no caminhão/ na carroceria/ em volta do caixão/ Avizinhando-se o arraial/ ao passar num buraco da estrada/ em cima do caminhão.
Referentes ao tempo: Certa feita/ quando alguém fez sinal/ Nisto começa a chover/ logo pegou no sono/ De tempos em tempos/enquanto seguiam viagem/até hoje.
- 2) Essas expressões localizam os fatos no tempo e no passado.
- 3) Há passagens que podem ser consideradas hipérbolas, pois narram exageros, atitudes anormais, quase impossíveis de acontecer na realidade.
- 4) Sim. O objetivo é finalizar a história de maneira enfática, provocando riso no leitor.
- 5) Morria, costumavam, fez (1 parágrafo). Estava, agradeceu, subiu, prosseguiu (2 parágrafo)
- 6) Pontuação, paragrafação, descrição das personagens e lugares, coerência, sequência temporal, entre outras.
- 7) Resposta pessoal

AULA 3 – O PRAZER DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Pág. 13- Palavras para completar a cruzadinha

1-Fala, 2- legendas, 3-leitor, 4-onomatopeias, 5-entretenimento, 6-balões, 7-suportes, 8-narrativas, 9-pensamentos, 10-sussurro, 11-gritos, 12-Histórias em quadrinhos (tudo junto).

Pág. 14

ANÁLISE DO CONTEXTO DE PRODUÇÃO E FINALIDADE DO GÊNERO

- 1- Tem como objetivo entreter o leitor com uma narrativa humorística.
- 2- Foi publicada no site Abobrinha e cia.
- 3- Os personagens são dois pescadores e estão num barco num rio.
- 4- O humor é causado pelo fato de um dos pescadores aumentar os fatos acontecidos.
- 5- Pessoal

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

- 1- b) O pescador ter aumentado um pouquinho os fatos ocorridos.
- 2- O que mais chamou a atenção foram as expressões fisionômicas das personagens e o fato em si, que parece ser mentira, invenção de um dos pescadores.
- 3- Não, nas falas do pescador 1 ficam evidentes a mentira contada.
- 4- Certamente, o pescador 2 duvidou dos fatos, pois eram exagerados.
- 5- A reação de incredulidade se dá a partir da expressão “Essa foi cabeluda”, gíria popular, que significa coisa espantosa, inacreditável. Porque é uma história exagerada, imaginativa, difícil de acreditar.

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

- 1- A HQ possui os elementos básicos da narrativa: enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho. No geral, apresentam linguagem verbal e não-verbal. Os artistas utilizam diversos recursos gráficos nesse gênero textual com o intuito de trazer o leitor para "dentro" da história contada.

APÊNDICE AJ – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

ANÁLISE DO CONTEÚDO TEMÁTICO

- 1- O condutor do trem 114 nunca chegar atrasado à estação.
- 2- Não. Marcas de oralidade são aspectos da língua falada presentes no texto escrito. Por exemplo, quando falamos, geralmente usamos abreviações e reduções, também fazemos repetição de uma palavra ou de parte dela, gaguejamos, damos pausa, etc. Tudo isso são marcas de oralidade. No caso “Chegada à estação” não há ocorrências.
- 3- O fato do condutor ter falecido e mesmo assim o trem ter chegado no horário à estação.
- 4- Acredito ser imaginação do autor.
- 5- (b) preservar a cultura local

ANÁLISE DA ESTRUTURA COMPOSICIONAL

- 1- (C) Narrativo
- 2- a- Situação inicial: O condutor do trem que nunca chegava atrasado.
c- Clímax: Um dia ele acabou falecendo.
b- Conflito/Complicação: A alma conduziu o trem.
d- Desfecho: O trem chegar no horário à estação.
- 3- No texto temos um narrador personagem, narrado em 3ª pessoa, exemplo um condutor

Pág.22

ANÁLISE DO ESTILO

- 1- Na rede ferroviária/estação = lugar
Nunca/um dia = tempo
- 2- A função do advérbio
- 3- Fazia/chegou/acabou/dizem/conduziu.
- 4- Os sinais de pontuação são recursos que conferem às orações ritmo, entoação e pausa.

Aula 8 –Página 23

ETERNIZANDO CAUSOS

Proposta de retextualização de causos

Resposta:

- 1-Ler com atenção a proposta de produção
- 2-Fazer o resumo do causo escolhido por você
- 3-Entrar no Pixton.com
- 4-Divertir-se na criação dos quadrinhos, na escolha dos personagens e de cenários, na inserção de balões, recursos gráficos.
- 5-Ler seu texto concluído e rever se precisa inserir ou corrigir algo.
- 6-Printar e enviar à professora por whatsapp, e-mail ou pelo google classroom.

Bons estudos

APÊNDICE AJ – GABARITO CADERNO PEDAGÓGICO

REFERÊNCIAS:

ABREU, R.; CHAGAS, M. (Orgs.) Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. Marxismo e filosofia da linguagem. São Paulo: Editora Hucitec, 1995.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

COSTA, M. TECHTUDO. Como fazer histórias em quadrinhos. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/04/como-fazer-historia-em-quadrinhos-com-o-pixton.ghtml>. Acesso em: 22 jan. 2020.

MACHADO, Igor José de Renó. Da escola para o mundo: Projetos integradores: Ciências humanas e sociais aplicadas. Volume único. 1 edição. São Paulo. Ática, 2020.

MARCUSCHI, L. A. Da fala para a escrita. Atividades de retextualização. São Paulo: Cortez, 2007; 2010.

MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. São Paulo: Parábola, 2010.

OLIVEIRA, T. A. Tecendo linguagens: língua portuguesa. São Paulo. IBEP, 2018.

ROJO, R.; MOURA, E. Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola, 2012.

TARGETWARE. A melhor maneira de criar quadrinhos. Disponível em: <https://software.com.br/p/pixton>. Acesso em: 22 jan. 2020.