

Animação de poemas musicados com a utilização da ferramenta livre MUAN (Manipulador Universal de Animações)

*João Carlos Biella**
*Sandra Helena Borges***

RESUMO

A escola da modernidade tem como função capacitar práticas de compreensão e produção de textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses), visto que é por meio destes que os alunos se informam e se comunicam nos seus afazeres cotidianos. Dessa maneira, o cumprimento dessa função está ligado à introdução nessa instituição de novos e outros gêneros de discurso presentes nas vidas desses sujeitos, bem como de outras e novas mídias e tecnologias de circulação social. Porém, tão importante quanto à disponibilidade destes objetos culturais é a utilização de propostas didáticas que condizem com esse novo paradigma de educação. Nosso objetivo com esse artigo é relatar uma dessas propostas realizada com poemas de José Paulo Paes (2005) musicados pelo músico e compositor Paulo Bi (2005), que foi pensada para alunos de um 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Uberlândia-MG.

PALAVRAS-CHAVE: Animações; Poemas; Músicas; Brincar de Ler; Subjetividade

ABSTRACT

The school of modernity has the function enable understanding of practices and production of texts composed of many languages (or modes, or semiosis), since it is through these students to inform and communicate in their daily tasks. Thus, the performance of that function is linked to the introduction of new at this institution and other genres of discourse present in the lives of these individuals, as well as other and new media and social movement technologies. But as important as the availability of these cultural objects is the use of didactic proposals that are consistent with this new paradigm of education. Our goal with this article is to report one such proposal made with poems by José Paulo Paes (2005) that were set to music by musician and composer Paul Bi (2005), which was designed for students of 3rd year of a public school of Uberlândia-MG. We will make a cut here because the research is in progress at the Institute of Literature and Linguistics (ILEEL) of the Federal University of Uberlândia (UFU) in the Professional Master of Arts, and will be completed in August of this year.

KEYWORDS: Animations; Poems; Songs; Play Reading; Subjectivity

* Professor Doutor adjunto 2 da Universidade Federal de Uberlândia -UFU- Minas Gerais – Brasil
jocabiella@ileel.ufu

** Discente do Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS -UFU- Minas Gerais – Brasil
borgessandra1@gmail.com

Introdução

Não duvidamos de que os leitores em formação têm uma relação sensual com os livros materiais, como coloca Peter Hunt (2010). Essa relação é estabelecida pelo contato corporal dos sujeitos com os referidos objetos culturais, seja pelo tato, pela visão e até pelo olfato. Sendo assim, tal relação deve ser promovida e assegurada pela escola, pois é uma abertura para o estabelecimento do diálogo entre os leitores e o texto.

No entanto, essa instituição não pode desconsiderar o fato de que a leitura literária está mudando da página para a tela, pois estamos vivendo o que Street (2012) chama de uma ‘nova ordem da comunicação’. Assim, de acordo com o pesquisador, as práticas de letramento devem ser associadas com as tecnologias da informação e comunicação, pois a linguagem nesse novo advento compreende um amplo sistema semiótico. Em tal sistema são combinados os signos, os símbolos, as imagens, as palavras e os sons.

Nesse sentido, Rouxel (2013) defende a associação da leitura literária a outros objetos culturais semióticos, o que para ela funciona como uma rede de aproximação dos alunos a leitura. Dessa maneira, a efetuação de leituras de poemas associada à música e à animação apresenta-se como possibilidade para que as experiências leitoras adquiram significações mais ricas para os alunos. Ou seja, as experiências de leituras literárias se enriquecem quando ligadas à música, que é uma prática transcultural e, também, quando ligadas à arte da animação, principalmente quando esta envolve o uso de tecnologias computacionais. Ademais, para Aguiar e Ceccantini (2012), a associação entre a literatura e outras artes contribui para que o leitor compreenda a amplitude do campo cultural no qual a literatura está inserida.

Música e poema sempre andaram juntos, desde a antiguidade. Na Idade Média os poemas fundiam letra e som, pois eram destinados ao canto e à instrumentação. Somente a partir do século XV houve a dissociação entre ambos; no entanto, a musicalidade, advinda principalmente dos ritmos da linguagem, continua presente nos poemas.

A partir dos anos 1980, em relação à literatura poética destinada aos leitores em formação, temos visto no Brasil composições nas quais a musicalidade salta aos nossos ouvidos, visto que há uma preocupação quanto ao efeito do jogo das sonoridades. Dessa maneira, as brincadeiras verbais constituem-se como base para a linguagem poética e o lúdico torna-se parte integrante da tessitura dos textos.

As brincadeiras em poemas destinados aos leitores em formação configuram-se como sendo estratégias que os poetas utilizam visando promover a adesão dos sujeitos aos jogos que eles propõem. Portanto, as brincadeiras verbais, que são propostas de seduções, precisam ser captadas pelos leitores para que aceitem participar delas.

Assim, para Aguiar e Ceccantini (2012), os poemas musicados contribuem para que os leitores em formação percebam mais facilmente os elementos sonoros; que são o metro, o verso (com as figuras de efeitos sonoros) e o ritmo que, juntamente com os outros elementos morfológicos, sintáticos e semânticos, produzem sentidos. Essa percepção marca, então, a participação desses leitores nas brincadeiras propostas pelos poemas.

Ao evidenciarem os elementos sonoros das composições escritas, Alexandria e Tinoco (2010) ressaltam que os poemas musicados se tornam, em grande parte, dependentes dos executores ou intérpretes, que têm a responsabilidade de buscar o equilíbrio entre as dadas combinações melodia/harmonia e ritmo/mensagem. Assim, as palavras dos poemas precisam ser harmoniosamente adaptadas a conceitos musicais nos planos fônico e sintático-semântico para que o ritmo musical acertado seja impresso nos versos.

Segundo Alexandria e Tinoco (2010), tanto a música quanto a literatura no poema musicado devem ser trabalhadas na escola como conjunto bem articulado de capacidades tanto individuais quanto sociais e percepções interartísticas. Estas devem ser relacionadas ao ritmo, sonoridade e melopeia, visto que esses elementos ajudam a perceber os sentidos múltiplos da melodia e da mensagem poética. Dessa maneira, a audição, a leitura individual, a leitura em coro e o canto são ações que conduzem o aluno à composição do sentido do poema musicado.

Em relação à criação de poema animado por meio do uso do computador beneficiado pela internet, além de ser uma estratégia que considera o letramento digital, visto que envolve a utilização de recursos tecnológicos e da escrita no meio digital, possibilita também que o aluno perceba, mais nitidamente, a vida do poema. Ou seja, o movimento, a textura e o som do poema são salientados, favorecendo a sua apropriação pelo leitor. Assim, como salienta Chartier (2009), a relação do poema com a animação, ou do texto impresso com o digital, não é de ruptura, mas de transformação.

A animação é a criação de ilusão de movimento, segundo as orientações contidas na cartilha Anima Escola¹, produzida pelo Anima Mundi² em parceria tecnológica com o Instituto Brasileiro de Matemática (IBM), no ano de 2007. Essa ilusão, ainda de acordo com a cartilha, se dá através do uso de técnicas bidimensionais, tridimensionais, manuais ou digitais; empregando, para isso, materiais variados, como desenhos, pinturas, colagens, massinhas, etc.

Animar poema, portanto, consiste em dar vida a ele por meio da imaginação, retratando os seres ou coisas que este aborda e os seus movimentos naturais. Isso se dá, quando a técnica usada é a digital, através do uso correto da variação dos tamanhos, dos deslocamentos, dos movimentos constantes, acelerados, desacelerados e irregulares. As pausas também podem ser criadas antes, depois ou entre esses movimentos, assim se torna possível simular todas as leis físicas, incluindo as ações e emoções destes seres ou coisas. Com isso, o aluno pode ouvir o poema, vê-lo movimentar e mudar de lugar, como resultado das diferentes linguagens que interagem promovendo, assim, um cruzamento de sentidos.

O poema animado requer, então, modos diferentes de leitura do aluno em relação ao impresso, pois as páginas luminosas do computador, *tablet*, *notebook*, *ultrabook*, etc.; apelam mais a sua visão e convidam-no a fazer uma inspeção no texto de forma a observar toda a superfície deste ao mesmo tempo, ou seja, suas imagens, movimentos e sons. Isso acarreta, obviamente, outro modo de estabelecimento de diálogo entre o sujeito e o poema. Chartier fala que “o texto eletrônico torna possível uma relação muito mais distanciada, não corporal” e que a leitura deste “[...] é radicalmente original, ela junta [...] técnicas, posturas, possibilidades que, na longa história da transmissão do escrito, permaneciam separadas” (2007, p. 16).

Assim, “a interlocução, a visualidade, a ludicidade, o preenchimento de espaços, inclusive dos brancos no texto, a mistura de sensações, a ideia de movimento, de ritmo, o poder catártico” (SILVA; COSTA, 2012, p. 35); se evidenciam no poema animado. Ao promover a animação de poema, a escola está abrindo um novo espaço de apreciação poética, aprendizagem e leitura de poesia na escola. O uso de técnicas digitais na criação dessas animações explora mais ricamente as potencialidades do poema pela utilização dos recursos e ferramentas disponíveis nas Tecnologias da

¹ Acessada em: <http://www.animaescola.com.br/media/arquivos/cartilha%20Anima%20Escola.pdf>

² Festival criado em 1993 pelos animadores brasileiros Aída Queiroz, Cesar Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, responsável por popularizar e incentivar o cinema de animação por meio de fóruns, encontros, palestras, oficinas e mostras de filmes que constituem um panorama da produção mundial.

Informação e Comunicação (TIC) beneficiadas pela internet. Assim, em um único suporte, o aluno pode ter contato com o texto, a imagem e o som, combinados ou não, de forma materializada.

Nessa integração do poema com a música e a animação foram considerados, então, os fundamentos teóricos das concepções sócio-histórica e dialógica apontadas por Vygotsky (2007) e Bakhtin (2011), que consideram a língua como uma atividade sociocognitiva, ou seja, de natureza funcional e interativa. Assim sendo, ela permite ao aluno leitor, através da linguagem verbal ou não verbal, colocar-se como sujeito atuante no contexto social em que vive; que hoje é globalizado, hiperfacetado e de informações multissemióticas. Ou seja, o mundo pós-moderno combina uma multiplicidade semiótica na constituição dos seus textos: imagem, escrita, som, música, linhas, cores, tamanho, ângulos, entonação, ritmos, efeitos visuais, melodia etc.

Nesse sentido, o leitor literário da contemporaneidade precisa ter habilidades para lidar com essa multiplicidade semiótica de que se constituem os textos. Portanto, é necessário que a escola adote uma pedagogia de leitura literária baseada no multiletramento, aquela que considera os novos letramentos emergentes na sociedade atual, que em grande parte advêm das novas tecnologias da informação e da comunicação (TICS) e que leva em conta e inclui a grande variedade de culturas já presentes na sala de aula. A associação da leitura de poemas com a música e com a animação atende a essa necessidade.

1 Desenvolvimento

1.1 O sistema Muan (Manipulador Universal de Animações)

Utilizamos, para a produção das animações de alguns poemas de José Paulo Paes do livro *É isso ali: poemas adulto-infanto-juvenis* (2005) musicados pelo músico e compositor Paulo Bi no CD *De Paes para filhos* (2005), o software de animação Muan (Manipulador Universal de Animações), que foi feito especialmente para uso escolar com o intuito de potencializar o aprendizado dos alunos e professores em relação aos princípios básicos da animação. Esse software foi desenvolvido pelas equipes do Anima Mundi e do IMPA (Instituto de Matemática Pura e Aplicada) com o apoio da IBM (Instituto Brasileiro de Matemática). Segundo a cartilha *Anima escola* (2007), tal

software recebeu o nome Muan, que vem do tupi-guarani e significa vagalume, porque este inseto nos lembra da pulsação de luz que dá origem a ilusão do movimento no cinema e na televisão, que é a base de toda animação.

O software é livre e pode ser baixado na página www.muan.org.br/muan/download, pois foi desenvolvido na tradição do sistema operacional Linux, que igualmente é livre. Dessa maneira, o Muan é um sistema viável de ser implantado em qualquer escola que possua computadores e câmeras de vídeo, pois ele não cria as imagens; elas devem ser feitas artesanalmente, fora do computador e capturadas com o auxílio de uma câmera. Ele usa o sistema do *stop motion*, disposição sequencial de fotografias diferentes daquilo que vai ser mostrado para simular o seu movimento, que é o princípio básico e a origem do cinema de animação.

O software Muan compreende, então, um computador compatível com Linux instalado e funcionando, conectado a uma câmera de vídeo, caso as imagens não sejam importadas de outra câmera, cujo sinal seja reconhecido pelo computador. A câmera funciona apenas como uma lente que captura e envia as imagens diretamente para o software, que as grava no disco rígido do computador. Esta é a sua página inicial:



Fig. 1. Página inicial do MUAN

O painel de imagens do Muan é a tela que mostra as imagens que a câmera está transmitindo para o computador. Apertando o botão “Capturar”, grava-se uma foto na memória do computador, através da câmera conectada a ele. As imagens gravadas podem, a qualquer momento, ser visualizadas em sequência. Essas imagens podem também ser importadas, após terem sido fotografadas por uma câmera não conectada ao

computador, devendo ser de formato JPEG (*Joint Photographics Experts Group*), um formato de arquivo, e estarem nomeadas em uma pasta de forma sequenciada para serem reconhecidas pelo programa.

Quando a cena de animação estiver pronta ou a qualquer instante em que se queira garantir o resultado do trabalho, é possível gravá-la em um arquivo de vídeo digital, com o formato AVI (*Audio Video Interleave*), que encapsula áudio e vídeo. Os arquivos gerados pelo Muan podem ser reabertos, reeditados, ter imagens deletadas ou adicionadas, com muita flexibilidade. É possível realizar todo o trabalho de edição de imagens de uma animação com ele, exceto a parte de sonorização. Por isso, usamos outra opção de software, que não é gratuito, o *Windows Movie Maker* da *Microsoft Windows* para essa finalidade.

1.2 Projeto de letramento literário com Brincando de ler poemas de José Paulo Paes

Um projeto de letramento é, segundo Kleiman (2010), um plano de atividades visando ao letramento do aluno. Parte de uma concepção de leitura e de escrita como práticas discursivas, com múltiplas funções e inseparáveis dos contextos em que se desenvolvem. Esse plano de atividades, para a pesquisadora citada, tem potencial para mobilizar conhecimentos, experiências, capacidades, estratégias, recursos, materiais e tecnologias de uso da língua escrita.

Portanto, é um plano cujas atividades abarcam a multiplicidade cultural dos alunos e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais os alunos se informam e se comunicam.

Nesse sentido, um projeto de letramento literário é um plano flexível e ativo de atividades, que visa à prática concreta de leitura literária associada à escrita e oralidade em contextos sociais. Optamos por desenvolver esse projeto de letramento literário utilizando o método Brincar de ler, pensado por Eichenberg, Gonçalves e Aguiar (2009), para formar leitores literários nas séries iniciais, sendo, por isso, ligado ao ludismo.

Dessa maneira, tal método é guiado pela aproximação entre o livro e o brinquedo, um ajuste que valoriza o lúdico como forma de apropriação do objeto literário. Baseado na hermenêutica de Paul Ricoeur (1976), o referido método defende

que, com a leitura literária, o aluno se expõe ao texto para dele receber novos conhecimentos, alargando sua percepção da realidade circundante. Portanto, para esse método a leitura literária proporciona ao leitor a confrontação consigo mesmo.

A metodologia subjacente a esse método é dividida em cinco etapas: “Estímulo Lúdico”, “Leitura”, “Reflexão sobre a Leitura”, “Atividade Criativa” e “Desfecho Lúdico”. Quanto à posição do leitor, a leitura se desenvolve em três momentos: compreensão, interpretação e apropriação.

A compreensão inicia-se pela ideia formulada pelo leitor a respeito da obra no conjunto de suposições anteriores a ela (título, capa, formato, tema, etc.) e depois pelo confronto com o texto, por meio da leitura. Em ato, nessa atividade, o aluno constrói um texto singular, o “texto do leitor”, que surge da mistura de todos os componentes do seu imaginário com o imaginário do texto do autor. A compreensão corresponde no método em questão às etapas “Estímulo Lúdico” e “Leitura”.

Quanto à interpretação, busca-se decodificar a composição textual procurando legitimar ou substituir as suposições iniciais colocadas nos “textos dos leitores”, através de um debate e/ou reflexão na comunidade de leitores. É por meio da participação nesta comunidade, que estimula a fala e a escuta dos “textos dos leitores” e, conseqüentemente, das obras ou dos textos lidos, que o aluno se constitui como leitor. A interpretação é legitimada na etapa denominada “Reflexão sobre a Leitura”.

O último momento do método Brincar de Ler, denominado de “Apropriação”, se dá pelo estabelecimento de relações entre o mundo do leitor e o mundo do texto, o que amplia as descobertas daquele e enriquece a sua identidade. As etapas denominadas “Atividade Criativa” e “Desfecho Lúdico” fazem parte desse último momento.

Nossos objetivos, ao propormos esse projeto de letramento literário, era construir nos alunos disponibilidade ao texto e o desejo de literatura e, também, possibilitar uma leitura literária sensível que os instituíssem “sujeitos leitores”. Rouxel (2013) define os “sujeitos leitores” como sendo aqueles que investem nas obras ou textos com suas subjetividades, sejam elas esperadas e até encorajadas pelas obras ou não.

Como o método Brincar de ler dá ênfase ao livro material como o único objeto cultural para o favorecimento de uma relação prazerosa do leitor em formação com a leitura literária, resolvemos alargar a experiência abarcando também a música e a animação. Vimos esses outros objetos culturais semióticos, como possíveis promotores de apropriações singulares dos poemas. Portanto, as animações dos poemas musicados

foram feitas na etapa do método Brincar de Ler denominada “Atividade Criativa” e depois foram vistos pela comunidade leitora na etapa denominada “Estímulo Lúdico”.

Iniciamos o projeto com os poemas nos quais as temáticas eram de animais (“Acidente” [gato e rato], “Vida de sapo”, “Adivinha dos peixes”, “Correção” [bem-te-vi], “Exageros” [pinguim] e “Exageros” [vaga-lumes]), sendo que os três primeiros eram mais longos nas suas composições. Depois, introduzimos os poemas em que os humanos eram tematizados (“Exageros” [D. Pedro I] e “Portuguesa” [Manuel]). Os poemas curtos nas composições (tercetos, quartetos e quintetos) foram colocados depois dos longos, pois trazem o máximo de sentido para o mínimo de palavras exigindo, por isso, perspicácia leitora.

Em relação às leituras dos poemas, a primeira foi feita por nós de forma oralizada, adequando o ritmo, visto que nossos leitores-alvo ainda estão em formação. Depois, solicitamos que fosse realizada a leitura silenciosa, pois é ela a que promove o encontro inicial do aluno com o poema. Em seguida, convidamos os alunos para que fizessem leituras coletivas verbalizadas; assim, de forma socializada eles “compartilharam uma interpretação construída e conduzida pela voz” (COSSON, 2013, p. 104). Depois, os alunos que quiseram puderam fazer leituras oralizadas individuais para os colegas, assumindo os papéis de leitores e, por último, fizemos, nós e os alunos, a leitura cantada com acompanhamento das músicas.

Após a realização das várias leituras, os alunos, em grupos, criaram as animações visando a apropriarem-se dos poemas. Esse trabalho criativo foi iniciado com a feitura dos quadros para ilustrar os textos, com materiais diversos que os alunos trouxeram de suas casas, tais como tintas, massinhas, canetinhas, papéis coloridos, sucatas etc. Em seguida, esses quadros foram fotografados por eles mesmos e transferidos para o computador.

Dando continuidade, no laboratório de informática os alunos conheceram o programa Muan (Manipulador Universal de Animações) e utilizaram-no através de um tutorial criado por nós, que foi impresso para cada grupo³. Assim, a primeira parte das animações, que é a montagem dos quadros, foi construída.

De volta ao laboratório de informática, os alunos conheceram ou reconheceram, pois muitos já o conheciam, o programa *Movie Maker* da *Microsoft Corporation*, que é um editor multimídia. O programa foi utilizado para a inserção da música e ajuste dos

³ <http://pt.slideshare.net/sandraborges3726/tutorial-muan>

quadros ao tempo do elemento sonoro por meio de um tutorial também criado por nós, que foi impresso para cada grupo⁴.

Dessa maneira, a segunda parte das animações foi finalizada e o resultado pode ser encontrado em:

<http://youtu.be/NqIRGFXcq2Y> (poema “Acidente”)

<http://youtu.be/5bwgGBfDnos> (poema “Adivinha dos peixes”)

<http://youtu.be/eziJY0D6lrw> (poema “Exageros” (D. Pedro I))

<http://youtu.be/xAR9TB0n7tw> (poema “Correção”)

http://youtu.be/IU9U_RXX818 (poema “Exageros” (pinguim))

<http://youtu.be/23FKNH2mQz0> (poema “Portuguesa”)

<http://youtu.be/e4WAEy-usqg> (poema “Exageros” (vaga-lumes))

<http://youtu.be/TguMIqSiTi4> (poema “Vida de sapo”)

A finalização do projeto de letramento literário em questão se deu com um evento intitulado “Café com poesia”, atividade organizada pelos alunos, na qual apresentaram para as famílias as animações e declamaram os poemas.

Considerações finais

Nossa experiência mostrou que é perfeitamente possível, com o uso do software Muan (Manipulador Universal de animações) combinado com *software Movie Maker*, leitores em formação produzirem animações de poemas. No entanto, o processo de criação deve ser adaptado às estruturas internas (cognitivas) desses sujeitos. Não podemos esquecer que tais estruturas, segundo Vygotsky (2007) e Bakhtin (2011), vão evoluindo à medida que tais alunos se desenvolvem mentalmente e são estimuladas pelas interações advindas do meio em que vivem.

Ao integrarmos poema, música e animação em um projeto de letramento fundamentado na abordagem calcada no Método Brincar de Ler, que valoriza o lúdico como forma de apropriação do texto literário, acreditamos que efetivamos os estudos recentes do Letramento Literário. Possibilitamos que os alunos leitores reconhecessem as criações poéticas de José Paulo Paes como expressões autênticas de valores estéticos

⁴ <http://pt.slideshare.net/sandraborges3726/tutorial-do-movie-maker>

(ligados à forma) e éticos (ligados ao conteúdo) e que se apropriassem delas através dos seus engajamentos, com posturas implicadas.

Dessa maneira, a literatura para os alunos mencionados foi uma prática, uma atividade e não simplesmente um *corpus*. Concebemos, então, a literatura como um ato de comunicação. Assim, a cultura literária tornou-se para esses sujeitos um saber para eles próprios (para pensarem, agirem e se construírem). Enfim, a leitura de poemas na escola tornou-se um processo dinâmico, pois envolveu pensamento, imaginário e sensibilidade.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V, T; CECCANTINI, J, L. (org.) *Poesia infantil e juvenil: uma ciranda sem fim*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

ALEXANDRIA, M; TINOCO, R, C. Poemas, música e contemporaneidade: imagens de uma dialogia melopoética. *Revista Lumen et virtus*, vol. 1, nº 2, maio/2010, p. 208-217.

BAKTHIN, M. *Estética da criação verbal*. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes. 2011.

BI, P. *De Paes para filho*. São Paulo: Gravadora MCD, 2005, CD.

CHARTIER, R. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução Reginaldo Corrêa de Moraes. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

COSSON, R. *Círculos de leitura e letramento literário*. São Paulo: Contexto, 2014.

EICHENBERG, R, C; GONÇALVES, L, K; AGUIAR, V, T. Itinerários de leitura para séries iniciais – base de conhecimentos. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009. In: ebooks.pucrs.br/edipucrs/itinerarios/itinerarios5.php.

HUNT, P. *Crítica, teoria e literatura infantil*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

KLEIMAN, A. *Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura*. Campinas: Pontes, 2010.

PAES, J; P. *É isso ali: poemas adulto-infanto-juvenis*. São Paulo: Salamandra, 2005.

RICOEUR, P. *Teoria da Interpretação*. Lisboa: 70, 1976.

ROUXEL, A. Apropriação singular das obras e cultura literária. ROUXEL, A; LANGLADE, G; REZENDE, N, L. (org.). *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. Tradutores Amaury C. Moraes; et al. São Paulo: Alameda, 2013, p.164-188.

SILVA, D, C, S e; COSTA, K, M, M. Leitura de poesia e formação de leitor: do impresso ao digital. In: SILVA, D, C, S e; CAMARGO, G, O de; GUIMARÃES, M, S, B (org.). *Olhar o poema: teoria e prática do letramento poético*. Goiânia: Câne Editorial, 2012, p. 29-43.

STREET, B. Eventos de letramento e prática de letramento: teoria e prática dos novos estudos do letramento. In: MAGALHÃES, I. (org.). *Discursos e práticas de letramento: pesquisa etnográfica e formação de professores*. Campinas, São Paulo: Mercado Aberto, 2012.p. 69-92, 2012.

VIGOTSKI, L, S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Data de submissão: 29/04/2015

Data de aprovação: 15/05/2015