

Lívia Mergulhão da Cunha  
Alda Maria Coimbra Aguilar Maciel

# **Image Analysis Lab: board game**



**Rio de Janeiro, 2021**

**Image Analysis Lab:**  
**board game**

**Livia Mergulhão da Cunha**  
**Alda Maria Coimbra Aguilar Maciel**

**Image Analysis Lab:**  
**board game**

**1ª Edição**



**Rio de Janeiro, 2021**

**COLÉGIO PEDRO II**

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**

**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**

**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

C972 Cunha, Livia Mergulhão da

Image analysis lab: board game / Livia Mergulhão da Cunha ; Alda Maria Coimbra Aguilar Maciel. - 1.ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2021.

70p.

Bibliografia: p. 70.

ISBN: 978-65-5930-034-1.

1. Língua inglesa – Estudo e ensino. 2. Multimodalidade. 3. Letramento. 4. Jogos educativos. I. Maciel, Alda Maria Coimbra Aguilar. II. Título.

CDD 428

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB-7: 5692.

## RESUMO

As práticas de leitura e de escrita na sociedade são multimodais, ou seja, imagens, sons, gestos e textos escritos fazem parte delas. Por isso, investigou-se questões relacionadas ao desenvolvimento do multiletramento, com foco no letramento visual, e foi criado um produto educacional com objetivo de contribuir para que o leitor seja mais consciente dos sentidos que podem ser criados pela imagem, seja ela integrada ao texto verbal ou não. Essa investigação se justifica porque, como as crianças estão atentas às mídias de massa, principalmente às digitais, discussões e estudos sobre multiletramentos se fazem necessários para o desenvolvimento da leitura e da compreensão do mundo. Portanto, o objetivo da pesquisa foi investigar como a Gramática do Design Visual pode favorecer o desenvolvimento do letramento visual em práticas pedagógicas das aulas de língua inglesa do 1º ano do Ensino Fundamental I. O estudo tem como aportes teóricos principais a Linguística Sistêmico Funcional (LSF) de Halliday (1994/2014), a Gramática do Design Visual de Kress e Leeuwen (2006) e a teoria de multiletramentos de Roxane Rojo (2012). Os documentos oficiais que compõem a base desta investigação são a Base Nacional Comum Curricular de Língua Inglesa no Ensino Fundamental, as Orientações Curriculares para o Ensino de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I da Prefeitura do Rio de Janeiro, a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável (ONU, 2015) e o Censo Escolar 2020. O público-alvo são alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, da escola Poeta Mario Quintana, no município do Rio de Janeiro, RJ e professores de língua inglesa do Ensino Fundamental I das redes pública e privada. A partir deste estudo, foi elaborado um jogo, o *Image Analysis Lab*, para trabalhar o letramento visual e o vocabulário de Língua Inglesa para o segmento em tela. O produto educacional foi validado por professores de Língua Inglesa do Ensino Fundamental I de escolas públicas e particulares por meio de

questionário. Tais professores consideraram o produto educacional pertinente e compatível com a destinação proposta.

**Palavras-chave:** Multiletramento; Multimodalidade; Letramento Visual; Língua Inglesa Ensino Fundamental I.

## SUMÁRIO

<b>Apresentação .....</b>	<b>8</b>
<b>1 Manual do Professor .....</b>	<b>9</b>
<b>2 <i>Flashcards</i> .....</b>	<b>29</b>
<b>3 Jogo <i>Image Analysis Lab</i> .....</b>	<b>39</b>
<b>4 Plano de aula .....</b>	<b>66</b>
<b>5 Considerações finais.....</b>	<b>70</b>
<b>Referências bibliográficas .....</b>	<b>70</b>

## APRESENTAÇÃO

O produto educacional é resultado da pesquisa **LETRAMENTO VISUAL NO CONTEXTO DA LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL I: uma proposta didática para o 1º ano** realizada no âmbito do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Língua(gem) e Projetos Inovadores na Educação Básica – GEPLIEB.

O produto educacional é um jogo de tabuleiro desenvolvido e apresentado no *software PowerPoint* com imagens do episódio da **Masha e o Urso**, **O Incrível Conto de Fadas** e do conto **O Sapo e a Princesa**, dos Irmãos Grimm (SÃO JOSÉ DOS CAMPOS, 2012) intitulado *Image Analysis Lab*<sup>1</sup>. Ele é acompanhado por um manual para o professor<sup>2</sup>, *flashcards*<sup>3</sup> e plano de aula<sup>4</sup>. O objetivo é favorecer o desenvolvimento do letramento visual nas atividades pedagógicas de língua inglesa no Ensino Fundamental I.

A matéria escolhida para o jogo é o previsto no item “K” do Currículo de Língua Inglesa (RIO DE JANEIRO, 2020), que trata sobre sentimentos e emoções: *How do you feel? / How does \_\_\_\_ feel? / happy, sad, surprised, good, hungry, scared, angry, sleepy e in love*. Além disso, também são abordadas as noções de letramento visual segundo a Gramática do Design Visual (GDV) (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006), no que se refere à noção da metafunção composicional: Valor da Informação, Saliência e Moldura (KRESS; LEEUWEN, 2006). Esse conteúdo da GDV é exposto, no jogo, durante a análise dos sentimentos e emoções dos personagens, por meio de perguntas presentes no Manual do Professor, onde também se encontra uma breve explicação sobre a GDV.

Espera-se que este produto incentive professores do Ensino Fundamental I a trabalhar o letramento visual em suas aulas e que os alunos sejam beneficiados com esse aprendizado.

---

<sup>1</sup>Disponível em: <<https://docs.google.com/presentation/d/1iCLVysZZ6rAOo-04DgboKbAL81eZo7V/edit?usp=sharing&ouid=107282649395644772973&rtpof=true&sd=true>>.

<sup>2</sup>Disponível em: <[https://www.canva.com/design/DAEtXrBmfDI/cbcyGKXzrp-Zj\\_ysYK8kzA/view?utm\\_content=DAEtXrBmfDI&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEtXrBmfDI/cbcyGKXzrp-Zj_ysYK8kzA/view?utm_content=DAEtXrBmfDI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)>.

<sup>3</sup>Disponível em: <<https://docs.google.com/presentation/d/1g0DnWeU2YfWQScxyqdKGo92NKN2upglX/edit?usp=sharing&ouid=107282649395644772973&rtpof=true&sd=true>>.

<sup>4</sup> Disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/1ca6SPgJXtKuQAOO5\\_e4ZxFzmOIZPf5xW/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ca6SPgJXtKuQAOO5_e4ZxFzmOIZPf5xW/view?usp=sharing)>.

## 1 MANUAL DO PROFESSOR

O Manual para o Professor<sup>5</sup> foi criado no aplicativo *Canva* e transcrito aqui para que seja melhor visualizado. Neste Manual encontram-se o conhecimento necessário por parte do aluno para jogar o jogo; uma sucinta elucidação sobre a Gramática do Design Visual, incluindo a análise de algumas imagens do jogo; as instruções para jogar; as instruções para modificar o jogo e sugestões para adaptação do jogo para escola sem recursos tecnológicos.

# Image Analysis Lab



board game

Manual do professor

Lívia Mergulhão da Cunha

---

<sup>5</sup> Disponível em: <[https://www.canva.com/design/DAEtXrBmfDI/cbcyGKXzrp-Zj\\_ysYK8kzA/view?utm\\_content=DAEtXrBmfDI&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEtXrBmfDI/cbcyGKXzrp-Zj_ysYK8kzA/view?utm_content=DAEtXrBmfDI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)>

## Apresentação

Caro (a) Professor (a),

Este é o manual para o jogo *Image Analysis Lab*. Este manual, os *slides* para introdução do conteúdo (*flashcards*), o plano de aula e o jogo são o produto pedagógico da pesquisa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Programa de Pós-graduação do Colégio Pedro II/RJ, intitulada LETRAMENTO VISUAL NO CONTEXTO DA LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL I: uma proposta didática para o 1ºano.

O jogo consiste em um conjunto de *slides* preparados a partir de um vídeo da *Masha e o Urso* e do livro *O Sapo e a Princesa* em que o slide mestre é o tabuleiro e os demais são imagens, correspondentes ao vocabulário de sentimentos e emoções, retiradas do vídeo e do livro. Porém, se sua escola não tem equipamentos tecnológicos, há, neste Manual, uma sugestão de como fazer o jogo na versão física. O objetivo principal do jogo é desenvolver o letramento visual na aula de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I. Ele tem como base os pressupostos teóricos da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen (1996, 2006).

Aqui, você encontrará o conhecimento prévio ao jogo que o aluno precisa ter para jogar; uma breve explanação sobre a Gramática do Design Visual com a análise de algumas imagens do jogo; as instruções para jogar; as instruções para modificar o jogo; sugestões para adaptação do jogo para escola sem recursos tecnológicos.

Espero que este produto incentive você a trabalhar o letramento visual em suas aulas!

Cordialmente,

Prof.<sup>a</sup> Livia Mergulhão da Cunha

Prof.<sup>a</sup> Alda Maria Coimbra Aguilar Maciel

## **LISTA DE FIGURAS**

**Figura 1- Exemplo da metafunção interativa- recrutamento militar**

**Figura 2- Exemplo de Estrutura em Cruz**

**Figura 3- Exemplo do princípio da saliência**

**Figura 4- Exemplo de presença de moldura**

**Figura 5- Exemplo de ausência de moldura**

**Figura 6- Urso irritado/Angry Bear**

**Figura 7- Sapo com sono/ Sleepy Frog**

**Figura 8- Sapo triste/ Sad frog**

**Figura 9- Tabuleiro Físico**

**Figura 10- Exemplo de cartão para jogo físico**

**Figura 11- Dado de papelão**

## **LISTA DE QUADROS**

**QUADRO 1 - Cruz**

**QUADRO 2 – Instruções para o jogo**

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

CONHECIMENTO PRÉVIO AO JOGO E ALGUMAS SUGESTÕES

A GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

ANÁLISE DE ALGUMAS IMAGENS DO JOGO COM BASE NA GDV

INSTRUÇÕES PARA O JOGO COM O *SOFTWARE POWERPOINT*

INSTRUÇÕES PARA ADAPTAR O CONTEÚDO DO JOGO

ADAPTAÇÃO DO JOGO PARA ESCOLA SEM RECURSOS TECNOLÓGICOS

DESPEDIDA

REFERÊNCIAS

## INTRODUÇÃO

O jogo *Image Analysis Lab* é um produto da dissertação “LETRAMENTO VISUAL NO CONTEXTO DA LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL I: uma proposta didática para o 1º ano”. Ele foi projetado para ser usado com uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental I, mas poder ser usado também com turmas de 2º, 3º, 4º e 5º anos do Ensino Fundamental I. O objetivo do jogo é desenvolver o letramento visual na aula de Língua Inglesa no Ensino Fundamental I com base nos pressupostos teóricos da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen (1996, 2006). Assim como uma gramática nos ajuda a decifrar a língua, a GDV nos ajuda a decifrar as imagens conforme será explicado mais adiante.

O jogo foi criado no *software PowerPoint* com 23 imagens<sup>6</sup> tiradas do livro *O Sapo e a Princesa* e do vídeo *Masha e o urso, O Incrível Conto de Fadas*, já que o vídeo faz uma menção à história do livro. Essas figuras também foram usadas para criar os *flashcards* de apoio (que fazem parte deste produto) do conteúdo de Língua Inglesa necessário para jogar. Dessa maneira, cada professor(a) poderá modificar o conteúdo do jogo de acordo com as suas necessidades, mudando as histórias de contextualização e as figuras. Essas figuras serão usadas para ensinar, durante o jogo, o letramento visual segundo alguns conceitos da GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006).

## CONHECIMENTO PRÉVIO AO JOGO E ALGUMAS SUGESTÕES

Antes de jogar o jogo proposto, o(a) aluno(a) precisa ter sido apresentado(a) ao conteúdo de Língua Inglesa, nesse caso, ao vocabulário de sentimentos. O vocabulário necessário é: *in love; sad; scared; angry; surprised; happy; sleepy; hungry e silly*. Esse conteúdo está nos *flashcards* de apoio que fazem parte deste produto. Nessa apresentação em *PowerPoint*, *slides* com outras figuras poderão ser acrescentados, retirados ou modificados de acordo com a vontade de cada docente. Caso os alunos falem sobre sentimentos que não estão nos *slides*, o(a) professor(a) pode propor que procurem juntos no Google para descobrirem como é essa palavra em inglês ou, caso não tenha internet na escola, o(a) professor(a) pode aproveitar a oportunidade para ensiná-los a usar o dicionário. Além disso, esse vocabulário novo proposto pelo aluno pode ser inserido no jogo.

---

<sup>6</sup> De acordo com o art. 46, III, da lei nº 9.610/98, que versa sobre direitos autorais, “Não constitui ofensa aos direitos autorais: III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra.” Isto se refere a todas as imagens (do jogo, dos *flashcards* e do manual) que compõem este produto de pesquisa.

## A GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL (GDV)

Segundo Kress e van Leeuwen (2006), a GDV se ocupa da análise das imagens, assim como a gramática da Língua Inglesa estuda a estrutura dessa língua. Isso significa que, para a GDV, por exemplo, a posição, a cor e o tamanho de cada elemento que compõe uma imagem têm um valor e dão um sentido à imagem como um todo (KRESS; LEEUWEN, 2006).

A GDV de Kress e van Leeuwen (2006) proporciona meios para interpretar as imagens à luz da Linguística Sistêmico-Funcional (LSF) de Halliday (1985, 2014). A LSF estuda a linguagem a partir de sua função porque entende que a gramática é usada para construir significados (SANTOS, 2014). Assim, Halliday (1985, 2014) propõe as metafunções *ideacional*, *interpessoal* e *textual* para analisar a linguagem em suas diferentes situações de uso. Então, Kress e van Leeuwen (2006) propuseram as metafunções assim como as de Halliday (1985, 2014) para analisar as imagens. As metafunções propostas por Kress e van Leeuwen (2006) são: *composicional*; *representacional* e *interacional*.

Na *composicional*, são representados o mundo e as interações nele estabelecidas; na *interacional*, são observadas as interações entre os que produzem e os que observam as imagens e na *representacional*, o mundo é representado pelas experiências do autor da imagem.

Dessa forma, a metafunção representacional pode se realizar quando a imagem demonstra a relação entre participantes representados (KRESS; LEEUWEN, 2006). Como em um comercial de margarina que mostra a relação dos integrantes de uma família no café da manhã, por exemplo. Assim, para Kress e van Leeuwen (2006), as imagens podem apresentar dois tipos de participantes: os participantes representados, aqueles retratados nas imagens e os participantes interativos, aqueles que interagem por meio das imagens.

Já a metafunção interacional aparece quando a imagem interage com o leitor dela (KRESS; LEEUWEN, 2006). Essa interação pode ser imediata e direta, segundo Kress e van Leeuwen (2006), quando o produtor da imagem e seu leitor conhecem um ao outro, como ao desenhar um mapa para explicar um caminho para um amigo, ou indireta, quando o produtor da imagem é ausente para o leitor e vice-versa, como na imagem a seguir que demonstra o participante interativo (um general) demandando alguma atitude (recrutamento militar) do leitor.

**Figura 01- Exemplo metafunção interativa- recrutamento militar**



Fonte: KRESS; LEEUWEN, 2006, p.117

Vale lembrar que as três metafunções podem ser identificadas em uma mesma imagem (KRESS; LEEUWEN, 2006). Por uma questão de tempo e espaço, trataremos apenas da metafunção composicional para obtermos mais detalhes no desenvolvimento do letramento visual com o educativo *Image Analysis Lab*.

A metafunção composicional revela que a organização e estruturação dos elementos agregam valores específicos à imagem e desdobram-se três princípios dessa metafunção: valor da informação, saliência e moldura (KRESS; LEEUWEN, 2006).

O primeiro princípio, o valor da informação, refere-se a forma como o posicionamento dos elementos se relacionam entre eles e com o leitor da imagem. A imagem reflete valores de informação específicos em cada parte da imagem: “esquerda e direita; superior e inferior; centro e margem” (KRESS e LEEUWEN, 2006, p. 177, minha tradução). Essas estruturas podem compor uma imagem isoladamente ou podem vir acompanhadas uma das outras, como em forma de cruz (KRESS; LEEUWEN, 2006), conforme apresentado a seguir:

- a) Esquerda/Direita: o lado direito costuma ser o local da informação principal ou nova; enquanto o lado esquerdo normalmente contém o que já é sabido, a informação antiga ou considerada antiga pelo emissor da mensagem.
- b) Superior/Inferior: as posições superior e inferior dos elementos da imagem simbolizam, costumeiramente, os valores ideal e real da informação, respectivamente.
- c) Centro/Margem: a informação/ imagem localizada no centro é considerada o núcleo da informação e as que a rodeiam, à margem, são as informações secundárias e dependentes da principal.

Quando essas estruturas são acompanhadas uma das outras (KRESS; LEEUWEN, 2006), formam uma estrutura em “Cruz” conforme demonstra o quadro a seguir:

### Quadro 1 -Estrutura em Cruz



Fonte: Kress e Leeuwen, 2006 p.197, minha tradução/adaptação

A seguir, trazemos uma propaganda de aparelho de ar-condicionado na qual é possível identificar a estrutura em Cruz apresentada acima.

Figura 02 -Exemplo de Estrutura em Cruz

**SAMSUNG**

**NEW ARRIVAL** WORLD'S FIRST™ **8 POLE TECHNOLOGY**

**BEAT THE HEAT IN SECONDS**

**ENJOY UP TO ₹.20,000\* CASH-BACK**

**BUNDLE CASH-BACK OFFER**  
 WITH 3 ACs: ₹.20,000  
 WITH 2 ACs: ₹.10,000  
 WITH EVERY ADDITIONAL AC: ₹.5,000

**SMS & WIN UP TO ₹.10,000 CASH-BACK**

**8-POLE DIGITAL INVERTER** Automatically adjusts power 68% less energy consumption\* 43% faster cooling\*\*

**Full HD Filter** Ensures hygiene and clean air.

Filters airborne contaminants and allergens\* Captures up to 99% of fine dust\*\* Automatically cleans inside fan

Compressor protection Controller protection Fin and Cabinet

Anti-Corrosion

Authorised distributors: **SAMSUNG BRAND SHOP** **TRANSCOM DIGITAL**

For more details: 08000 300 300 (Toll Free) 0961 2300300

- 10 years compressor warranty
- 15 feet original copper pipe
- 1 year parts & service warranty
- Free home delivery & installation

Terms & conditions apply. Features and specifications are subject to change without notice. Images used here are for representation purpose only, actual may vary. \*\*Tested on AR12KSWDHWK, compared with Samsung conventional model AR12EASER. \*Tested on AR09HSSDAWK compared with Samsung conventional model AR09HCFTWK. \*\*Tested on TG07ZEDMIC compared with TG07. Tested by FITI for Staphylococcus aureus, Klebsiella pneumoniae and Aspergillus niger. Tested by Japan Food Research Laboratories for HSN1. Tested by Institute of Tokyo Environmental Allergy for Cry J1, Derf1. \*\*Tested by China Household Appliances Detection based on AR13KVSSLWKST. \*\*Based on internal testing of Compressor Motors of Samsung Air Conditioner and leading Air Conditioners in the global market as of October, 2015. \*Bundle Cash-back offers available on inverter model only, up to BDT 20,000, BDT 10,000, BDT 5,000 on purchase of additional ACs as mentioned above. SMS & Win offer is available on both inverter & non-inverter models, and minimum cash-back amount is BDT 1,500. Customers have to send an SMS to 6969 to avail cash-back up to BDT 10,000. SMS & Bundle Cash-back offer are both mutually exclusive offers provided by authorized Samsung distributors and are subject to change without prior notice.

[/SamsungBangladesh](#)  
[/samsungelectronicsbd](#)

Fonte: Gorom Gorom<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://goromgorom.com/2017-03-06-samsung-offer-actual/>>. Acesso em: 20/01/2021.

À esquerda, o dado, o que é conhecido: o calor escaldante. À direita, o novo: o frio polar. No centro da imagem, a informação mais importante: o camelo que se torna o urso polar no frio. Na parte superior, o ideal: a brisa do ar-condicionado, na parte inferior, as especificações do produto.

Dessa forma, por meio de perguntas como estas abaixo, o(a) professor(a) pode ajudar os alunos a observarem certos detalhes da imagem descritos no princípio do Valor da Informação da GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006):

- Quem (ou o que) está no centro da imagem? E, ao redor desse elemento central, na margem, tem alguém ou algum outro elemento que compõe a imagem? Qual a relação do elemento que está no centro com os elementos que estão em sua volta? Qual é a informação mais importante, a do centro ou a da margem?
- Se não está no centro, qual a posição do elemento da imagem que estou analisando? Ele está na parte superior, na inferior, à esquerda ou à direita da imagem? Essa posição traz algum significado?
- Quanto ao cenário em volta da personagem, como ele está? O cenário é escuro ou claro? O cenário corresponde ao humor da personagem?

O segundo princípio, a saliência, trata da gradação da importância de elementos de uma imagem, mostrando qual é o elemento mais importante e que tem mais relevância. Assim, a saliência remete à posição dos elementos da imagem no plano de frente ou no plano de fundo, ao tamanho da imagem ou de seus elementos, ao contraste de tons ou cores e diferenças de resolução para destacar e chamar a atenção do leitor.

Nesta propaganda da Coca-Cola, por exemplo, no plano de frente, encontra a caixa com garrafas de refrigerante, cuja imagem é bem nítida. Já no plano de fundo, as pessoas com a imagem desfocada. A informação em destaque, portanto, é o refrigerante, o objeto da propaganda.

**Figura 03 – Exemplo do Princípio da saliência**



Fonte: Refrescos Bandeirantes<sup>8</sup>

Seguem, abaixo, sugestões de perguntas para o(a) professor(a) ajudar os alunos a observar certos detalhes da imagem descritos no princípio da Saliência da GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006):

- O elemento da imagem analisado está posicionado no plano de frente ou no plano de fundo? O que essa posição significa? Como está a nitidez da imagem desse elemento analisado? Está bem nítida ou pouco nítida? O que essa nitidez ou a falta dela significa?
- Como está o olhar da personagem? Existe algum destaque para o olhar? O que esse destaque simboliza?
- Existe algum brilho na imagem ou contraste de cores? Onde está esse brilho? O que esse brilho destaca? O que esse contraste representa?

Por fim, a moldura se refere a elementos que criam linhas divisórias ou a própria moldura, ou aspectos que ligam ou desconectam elementos da imagem. Assim como na saliência, há diferentes graus na moldura, que pode ser demarcada fortemente ou de maneira suave. Portanto, quanto mais forte a demarcação de um elemento da imagem, mais ele é entendido como uma unidade de informação.

Na propaganda a seguir, nota-se que a moldura é o rasgo no papel em cor mais clara que destaca o produto, a garrafa de Coca-Cola:

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.refrescosbandeirantes.com.br/campanhas/coca-cola-brasil-lanca-estrategia-para-incentivar-escolhas/>>. Acesso em 20/01/2021.

**Figura 04 – Exemplo de presença de moldura**



Fonte: Marte é para os Fracos<sup>9</sup>

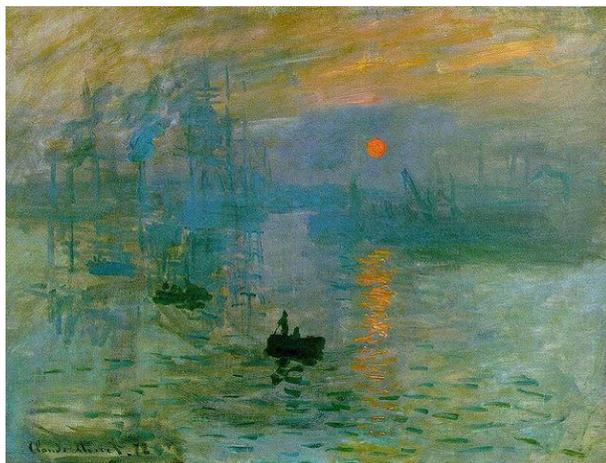
Vale ressaltar que, quanto mais os elementos de uma imagem estão conectados, sem nenhuma moldura os separando, mais eles são interpretados como pertencentes uns aos outros, como uma unidade de informação.

A falta de moldura, numa pintura impressionista, por exemplo, mostra a conexão entre um elemento e outro. Na pintura “Impressão, nascer do sol” de Monet (1872), não se sabe onde termina o mar e começa o céu, onde termina o barco e começa a sombra dele. A falta desse contorno definido torna um elemento unido ao outro:

---

<sup>9</sup>Disponível em: <<http://marteeparaosfracos.blogspot.com/2016/04/a-historia-da-coca-cola-atraves-da.html>>. Acesso em 21/01/2020.

### Figura 05 -Exemplo de ausência de moldura



Fonte: Blog Letras<sup>10</sup>

Seguem, abaixo, sugestões de perguntas para o(a) professor(a) ajudar os alunos a observarem certos detalhes da imagem descritos no princípio da Moldura da GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006):

- Existe algum elemento na imagem que faça uma moldura para o elemento de imagem analisado como em um quadro? O que essa moldura está destacando?
- O contorno os elementos que compõem a imagem são muito ou pouco marcados? O que essa marcação representa?
- Existe algum elemento de imagem em que não haja nenhum contorno? O que isso significa?

### **ANÁLISE DE ALGUMAS IMAGENS DO JOGO COM BASE NA GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006):**

Nesta seção, apresentarei exemplos de análises de três imagens do jogo segundo a GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006) cujas análises poderão contribuir com o desenvolvimento do letramento visual. Assim, analisarei as imagens a seguir conforme os princípios valor da informação, saliência e moldura da metafunção composicional da GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006).

Nesta primeira imagem, temos um exemplo do princípio valor da informação: o Urso é o centro da informação, pois ele está no centro da imagem. A informação principal é que o urso está irritado, a expressão corporal dele - o olhar, as mãos fechadas, o corpo curvado e os elementos que rodeiam a informação principal - contribui para sua composição. O céu acinzentado, caracterizando uma tempestade chegando,

---

<sup>10</sup> Disponível em <<http://www.blogletras.com/2014/11/os-misterios-de-impressao-nascer-do-sol.html>>. Acesso em 21/01/2021.

ênfatiza o humor do personagem e as árvores e as flores formam uma espécie de moldura para a urso, mais uma vez, dando destaque à informação principal.

**Figura 06- Urso irritado (Angry Bear)**



Fonte: YouTube<sup>11</sup>

Na segunda imagem, como o sapo está no centro, o maior valor da informação está no sapo. Isto é, a informação mais importante é o sapo despertando, ainda com sono. Os olhos e a expressão facial do sapo, cujas cores se destacam do resto da imagem contribuem para compor a saliência. Da mesma forma, a flor branca também faz uma moldura de destaque para o rosto do sapo.

---

<sup>11</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=IJ9i4LQ5wFg>>. Acesso em 04/05/2020.

**Figura 07 - Sapo com sono (Sleepy Frog)**



Fonte: YouTube<sup>12</sup>

Na terceira imagem, temos a saliência construída pelo rosto do sapo triste (indicado pela seta azul). O contorno dos olhos e a boca desse sapo, além do contraste do tom da cor verde e o enquadramento do plano de fundo contribuem para destacar a tristeza. Além disso, os corpos dos sapos em pé formam uma moldura indicando que informação importante é como o sapo (da seta azul) está se sentindo. Já os contornos dos olhos e das bocas dos dois sapos em pé ajudam a compor o quadro de paixão.

**Figura 08- Sapo triste (Sad frog)**



Fonte: YouTube<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=IJ9i4LQ5wFg>>. Acesso em 04/05/2020.

<sup>13</sup> Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=IJ9i4LQ5wFg>>. Acesso em 04/05/2020.

Esses são exemplos de análises de imagens que poderão estimular a percepção visual do aluno. E, assim, as categorias trazidas pela GDV (KRESS; LEEUWEN, 2006) podem contribuir para o desenvolvimento de uma consciência inicial para o letramento visual crítico nessa etapa do ensino na Escola Básica.

## **INSTRUÇÕES PARA O JOGO COM O *SOFTWARE POWERPOINT***

### **Quadro 2 – Instruções para o jogo**

<p><b>Recursos para o dia do jogo:</b> computador, projetor, duas canetas de quadro de cores distintas.</p>
<p><b>Duração média do jogo:</b> 50 min</p>
<p><b>Preparação inicial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Posicione o projetor direcionado para o quadro branco.</li> <li>• Abra o arquivo e clique em F5.</li> <li>• Explique as regras do jogo.</li> <li>• Divida a turma em dois grupos.</li> <li>• Separe uma caneta de quadro de cores diferentes para cada grupo.</li> <li>• Projete a tela do tabuleiro no quadro branco.</li> <li>• Chame um aluno de cada grupo para iniciar o jogo com a brincadeira “par ou ímpar”.</li> </ul> <p><b>Instruções:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- O grupo vencedor deve jogar o dado e andar o número de casas equivalente, marcando um “X” com o marcador de quadro na casa em que caiu.</li> <li>2- O(a) professor(a) deve, então, clicar na casa em que o grupo caiu. Ao clicar na casa, o slide ligado àquela casa aparecerá com a imagem e a pergunta de como se sente aquele personagem da imagem.</li> </ol> <p>Com um clique a resposta aparecerá, com outro clique a resposta desaparecerá. Recomenda-se que esse segundo clique seja feito, porque o outro grupo pode cair na mesma</p>

casa e, assim, mesmo que o grupo tenha escutado a resposta dada pelo grupo anterior, ela não estará ali disposta para todos verem.

3- A cada imagem, o (a) professor(a) explicará a imagem a partir dos conceitos da GDV por meio de perguntas como:

- Quem (ou o que) está no centro da imagem? E, ao redor desse elemento central, na margem, tem alguém ou algum outro elemento que compõe a imagem? Qual a relação do elemento que está no centro com os elementos que estão em sua volta? Qual é a informação mais importante, a do centro ou a da margem?
- Se não está no centro, qual a posição do elemento da imagem que estou analisando? Ele está na parte superior, na inferior, à esquerda ou à direita da imagem? Essa posição traz algum significado?
- Quanto ao cenário em volta da personagem, como ele está? O cenário é escuro ou claro? O cenário corresponde ao humor da personagem?
- O elemento da imagem analisado está posicionado no plano de frente ou no plano de fundo? O que essa posição significa? Como está a nitidez da imagem do elemento analisado? Está bem nítido ou pouco nítido? O que essa nitidez ou a falta dela significa?
- Como está o olhar da personagem? Existe algum destaque para o olhar? O que esse destaque simboliza?
- Existe algum brilho na imagem ou contraste de cores? Onde está esse brilho? O que esse brilho destaca? O que esse contraste representa?
- Existe algum elemento na imagem que faça uma moldura para o elemento de imagem analisado como em um quadro? O que essa moldura está destacando?
- O contorno os elementos que compõem a imagem são muito ou pouco marcados? O que essa marcação representa?
- Existe algum elemento de imagem em que não haja nenhum contorno? O que isso significa?

Obs.: cada professor(a) poderá adequar a linguagem das perguntas de acordo com a necessidade de suas turmas.

4- Acertando o sentimento, o grupo terá direito a jogar mais uma única vez (mesmo que acerte de novo, a vez passará para o outro grupo).

5- Ganha o grupo que chegar primeiro no fim.

## INSTRUÇÕES PARA ADAPTAR O CONTEÚDO DO JOGO

Para adaptar o jogo, não é necessário que haja modificação em sua estrutura. Como explicado anteriormente, a estrutura do jogo já está montada para o *software Power Point*; isto é, ao clicar nas casas do jogo, você já será direcionado para o slide correspondente.

Então, para modificar o jogo em seu conteúdo, basta apagar as fotos dos *slides* e inserir novas para o desenvolvimento das explicações sobre a metafunção composicional da GDV. É possível, também, apagar o que está escrito e escrever outras frases.

Para copiar outras imagens do vídeo sugerido, deve-se pausar o vídeo na imagem que deseja, clicar simultaneamente nas teclas *Windows*, *shift*, “S” e selecionar a imagem. Depois, abrir o jogo no *software PowerPoint*, clicar no slide que deseja e colar a imagem apertando as teclas *ctrl* e “V”, simultaneamente.

## ADAPTAÇÃO DO JOGO PARA ESCOLA SEM RECURSOS TECNOLÓGICOS

Caso sua escola não possua o projetor e/ou o computador ou a lousa digital, é possível adaptar o jogo para uma versão totalmente física. Uma possibilidade de adaptação é a partir da construção de um tabuleiro físico como este:

**Figura 09 - Tabuleiro Físico**



Fonte: eduCAPES<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/206667>>. Acesso em 22/01/2021.

Além disso, é possível fazer cartões referentes a cada casa do jogo. Com recortes de revistas ou até mesmo com desenhos dos próprios alunos colados em uma cartolina numerada no verso, de forma que cada número corresponda a uma casa no tabuleiro. Como no exemplo:

**Figura 10 - Exemplo de cartão para jogo físico**



Fonte: Shaurya Sagar, Revista Galileu<sup>15</sup>

Se ainda assim, não houver recursos, é possível também desenhar o tabuleiro do jogo no quadro e jogar com as imagens disponíveis em livros, revistas ou até mesmo com as expressões dos alunos e do(a) professor(a).

Em todos os casos, na versão física ou na digital, é possível, também utilizar uma caixa de papelão para fazer um dado, como nesta figura:

**Figura 11 -Dado de papelão**



Fonte: YouTube<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Comportamento/noticia/2021/03/e-possivel-aprender-ser-feliz-sugere-estudo.html>>. Acesso em 1º/04/2021.

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LG-L9-X6mDI>>. Acesso em 25/01/2021.

## DESPEDIDA

Espero que tenham gostado e que aproveitem o jogo para desenvolver o letramento visual com suas turmas! Caso tenham alguma dúvida, enviem um e-mail para [livia\\_mergulhao@yahoo.com.br](mailto:livia_mergulhao@yahoo.com.br) que responderei, com o maior prazer!

## REFERÊNCIAS

MASHA e o Urso. (7min 30s). Publicado pelo canal Masha e o Urso. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IJ9i4LQ5wFg>>. Acesso em 08/08/2020.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN. **Reading images: the grammar of visual design**. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

SANTOS, Zaira Bomfante dos. A Linguística Sistêmico-Funcional: algumas considerações. **Revista Só Letras**, Rio de Janeiro, n. 28, p. 164-181, 2014. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/viewFile/12994/12487>>. Acesso em: 26/06/2019.

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS. **O Sapo e a Princesa**. 1.ed. São José dos Campos – SP: Focus Vale, 2012. Disponível em: <[https://www.sjc.sp.gov.br/media/113469/o\\_sapo\\_e\\_a\\_princesa.pdf](https://www.sjc.sp.gov.br/media/113469/o_sapo_e_a_princesa.pdf)>. Acesso em: 17/07/2020.

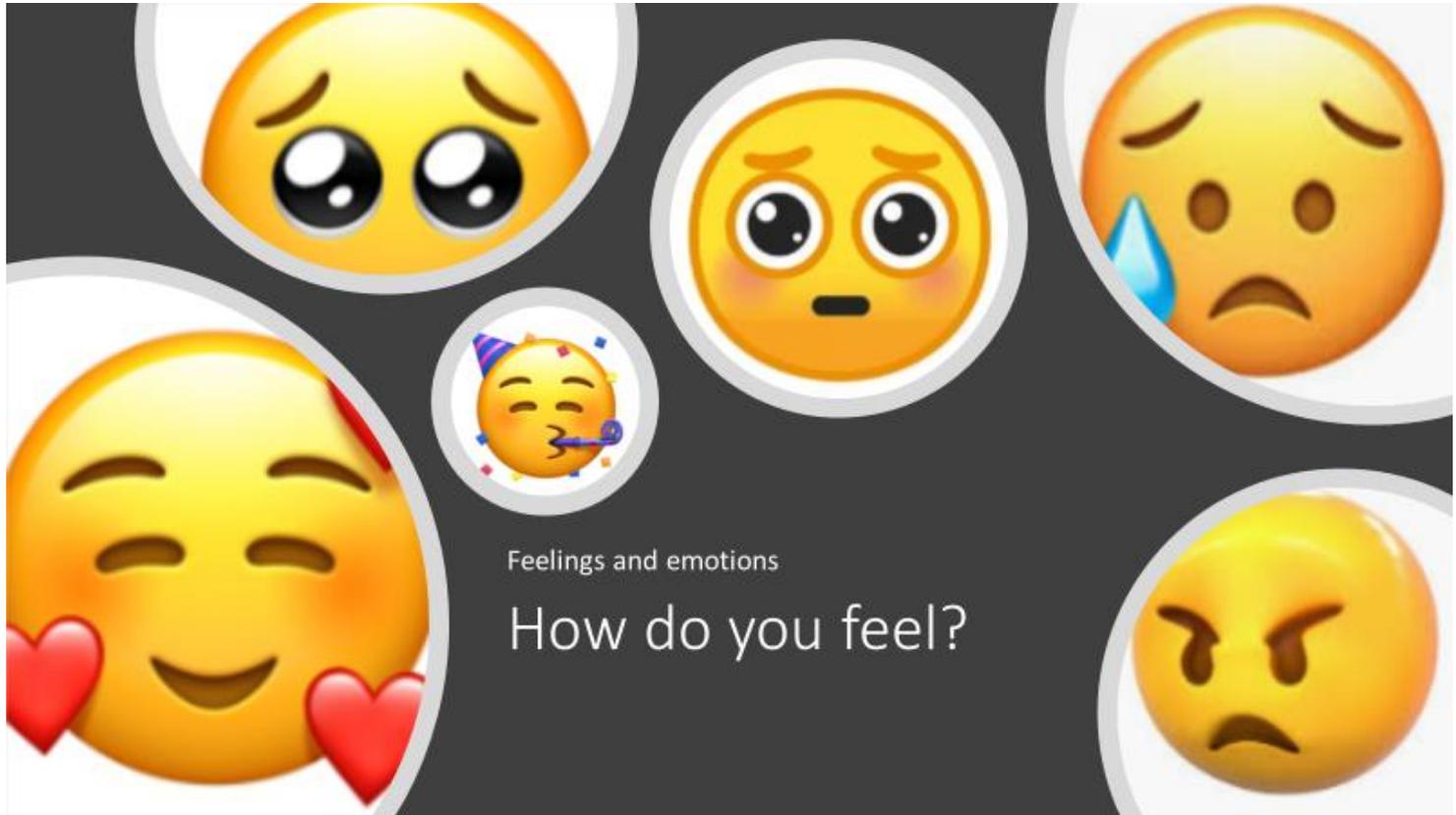
## 2 FLASHCARDS

Os *flashcards*<sup>17</sup> com som estão em uma apresentação no *PowerPoint*, em que são projetadas as expressões uma a uma correspondente ao sentimento/ emoção retiradas do episódio com imagens do episódio da **Masha e o Urso**, **O Incrível Conto de Fadas** e do conto **O Sapo e a Princesa**, dos Irmãos Grimm (SÃO JOSÉ DOS CAMPOS, 2012).

---

<sup>17</sup> Disponível em:

<<https://docs.google.com/presentation/d/1g0DnWeU2YfWQScxyqdKGo92NKN2upgIX/edit?usp=sharing&oid=107282649395644772973&rtpof=true&sd=true>>.



Feelings and emotions

How do you feel?



SLEEPY



SAD



SURPRISED



IN LOVE



HAPPY



HUNGRY 



Reproduzir (k)

ANGRY



SCARED

### 3 JOGO *IMAGE ANALYSIS LAB*

O jogo de tabuleiro *Image Analysis Lab*<sup>18</sup> foi desenvolvido e apresentado no *software PowerPoint*. Seu funcionamento se realiza assim: para jogar, depois de jogar o dado físico e andar as casas, ao clicar na casa correspondente, o slide ligado àquela casa aparecerá com a imagem e a pergunta de como se sente aquele personagem da imagem.

A cada imagem, o (a) professor(a) explicará a imagem a partir dos conceitos da GDV por meio de perguntas presentes no Manual do Professor. Com um clique a resposta aparecerá, com outro clique a resposta desaparecerá. Isso porque o outro grupo pode cair na mesma casa e, assim, mesmo que o grupo tenha escutado a resposta dada pelo grupo anterior, ela não estará ali disposta para todos verem.

Aqui estão as fotos dos slides do jogo já com as respostas. O último slide, o slide do fim, é um vídeo de uma plateia batendo palmas que indica o final do jogo.

---

<sup>18</sup>

Disponível

em:

<https://docs.google.com/presentation/d/1iCLVysZZ6rAOo-O4DgbtoKbAL81eZo7V/edit?usp=sharing&ouid=107282649395644772973&rtpof=true&sd=true>.

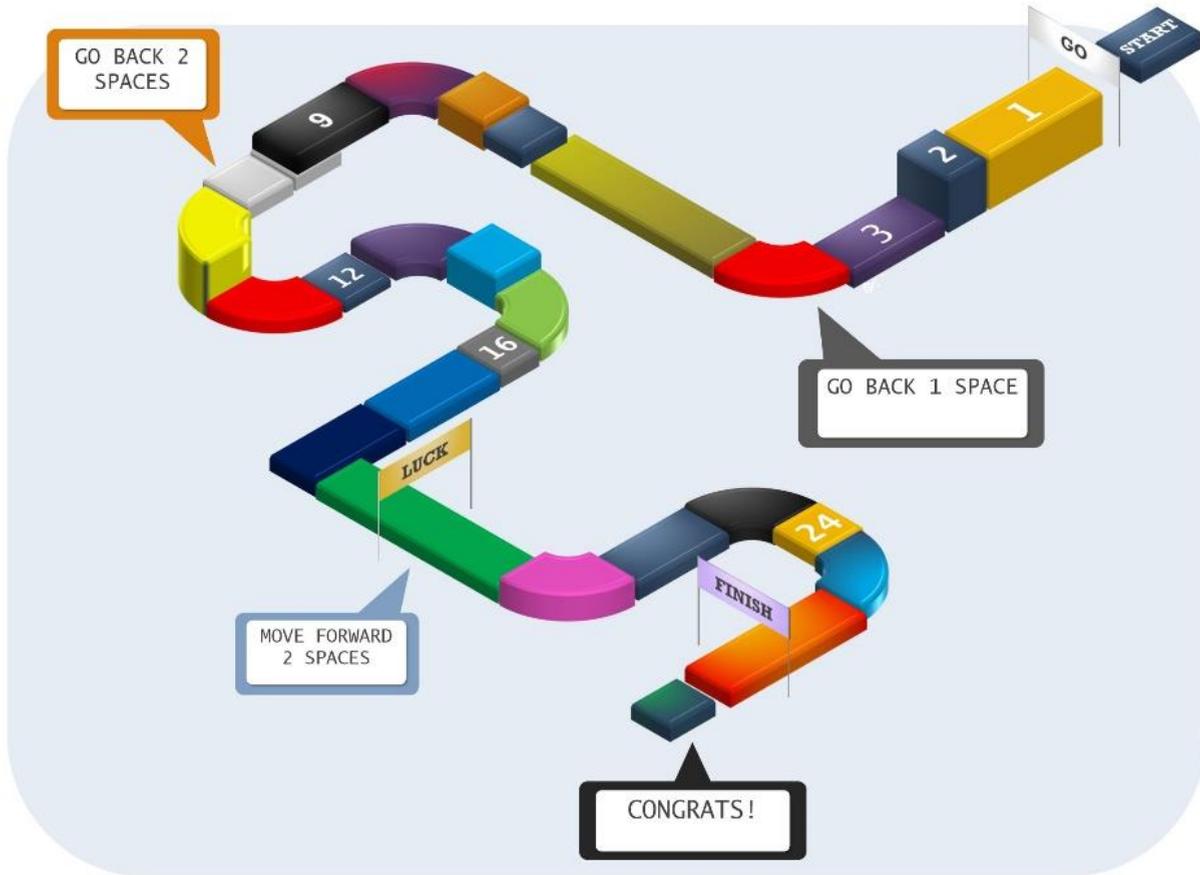
# Image Analysis Lab



board game



Prof<sup>a</sup>.: Livia Mergulhão da Cunha



HOW DO THESE FROGS FEEL?



THEY ARE HAPPY.

← BACK

HOW DOES THE BEAR FEEL?



THE BEAR IS ANGRY.

← BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SAD.

← BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS IN LOVE.

← BACK

HOW DO THEY FEEL?



THEY ARE SCARED.

BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SLEEPY.

← BACK

HOW DOES MASHA FEEL?



MASHA IS HAPPY.



HOW DOES THE BEAR FEEL?



THE BEAR IS ANGRY.

← BACK

HOW DO THESE FROGS FEEL?



THEY ARE IN LOVE.

BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SAD.

← BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SURPRISED.

BACK

HOW DO THEY FEEL?



THEY ARE IN LOVE.

← BACK

HOW DO THEY FEEL?



THEY ARE IN LOVE.



HOW DOES THIS BEAR FEEL?



THIS BEAR IS SCARED.

← BACK

HOW DOES THIS PRINCESS FEEL?



THIS PRINCESS IS ANGRY.

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SCARED.

← BACK

HOW DOES THIS PRINCESS FEEL?



THIS PRINCESS IS SCARED.



HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SILLY.

← BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS HUNGRY.

BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SAD.

← BACK

HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS SCARED.



HOW DOES THIS FROG FEEL?



THIS FROG IS HAPPY.

← BACK

HOW DOES MASHA FEEL?



MASHA IS SURPRISED.

BACK



#### 4 PLANO DE AULA

O plano de aula está disponível em PDF<sup>19</sup> e faz parte do produto educacional. Este plano é apenas uma sugestão para o professor, e, assim como o jogo, pode ser modificado de acordo com a realidade de cada turma.

PLANO DE AULA	
<b>Disciplina:</b> Inglês	
<b>Público-alvo:</b> 1º ano do Ensino Fundamental I	
<b>Tema:</b> Sentimentos e emoções	
<b>Duração aproximada:</b> 50 min	
<b>Objetivo principal:</b> Desenvolver o letramento visual	
<b>Outros objetivos:</b> Revisar e consolidar o vocabulário de sentimentos e emoções	
<b>Conhecimento prévio da classe:</b> vocabulário de sentimentos e emoções	

TEMPO ESTIMADO	ETAPAS	OBJETIVO DAS ETAPAS	PROCEDIMENTOS	CONTEÚDO	MATERIAIS
15 min	1- Revisão do vocabulário de sentimentos e emoções: <i>How do you feel?/ How does ____ feel?</i> <i>Happy, sad, surprised,</i>	1- Rever o vocabulário de sentimentos e emoções: <i>How do you feel?/ How does ____ feel?</i> <i>Happy, sad, hungry,, surprised, angry, sleepy, scared, silly, in love.</i>	1- Usar os <i>flashcards</i> sobre sentimentos e emoções para o jogo para revisar o vocabulário.	1-Vocabulário de sentimentos e emoções	1- <i>Flashcards</i> , computador e projetor

<sup>19</sup> Disponível em: <[https://drive.google.com/file/d/1ca6SPgJXtKuQAO05\\_e4ZxFzmOlZPf5xW/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ca6SPgJXtKuQAO05_e4ZxFzmOlZPf5xW/view?usp=sharing)>.

	<i>hungry, angry, sleepy silly, scared e in love.</i>				
5 min	2-Instruções sobre como será o jogo e divisão da turma em 2 grupos	2- Estabelecer regras do jogo com a classe	2- Explicar as regras do jogo e tirar possíveis dúvidas.		2- Jogo <i>Image Analysis Lab</i> ; computador e projetor ou lousa digital; 2 canetas de quadro de cores diferentes e um dado físico

5 min	3- Jogada teste	3-Ajudar os alunos a se familiarizarem com o jogo	3- Jogar uma rodada do jogo com cada grupo	3-Vocabulário de sentimentos e emoções	3- Jogo <i>Image Analysis Lab</i> ; computador e projetor ou lousa digital; 2 canetas de quadro de cores diferentes e um dado físico
25 min	4- Jogo	<p>4-Desenvolver o letramento visual (metafunção composicional: valor da informação, saliência e moldura) – por meio de perguntas como: Quem está no centro da imagem? Como está a nitidez da imagem da personagem em questão? A personagem está no plano de frente ou no de fundo? O que isso significa?</p> <p>Como está o olhar da personagem? Existe algum destaque para o olhar? O que esse destaque simboliza?</p>	<p>4- Jogo: cada grupo jogará o dado físico na sua vez de jogar. Ao parar nas casas do tabuleiro, a marcação será feita com a cor do grupo na casa projetada no quadro (quando avançar, é só marcar a próxima e apagar a anterior;</p> <p>Por meio de um click na casa onde o grupo caiu (feito pela professora), abrirá a figura a ser analisada pelos alunos do grupo junto ao conteúdo de Língua Inglesa.</p>	4-Vocabulário de sentimentos e emoções	4- Jogo <i>Image Analysis Lab</i> ; computador e projetor ou lousa digital; 2 canetas de quadro de cores diferentes e um dado físico

		<p>Quanto ao cenário em volta da personagem, como ele está? O cenário é escuro ou claro? O cenário mostra também o humor do personagem?</p> <p>Existe algum elemento na imagem que faça uma moldura para o personagem como num quadro? Existe algum brilho na imagem? Onde está esse brilho? O que esse brilho destaca? Existe algum contraste de cores? O que esse contraste representa?</p> <p>(Vale lembrar que o professor poderá fazer adaptações na linguagem das perguntas).</p> <p>- Consolidar o vocabulário de sentimentos e emoções.</p>	<p>O grupo terá que indicar em inglês qual o sentimento expresso pelo personagem e explicará o porquê orientado pela professora que utilizará perguntas baseadas na GDV para guiar o aluno.</p>		
<p>Total: 50 min</p>					

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo de tabuleiro *Image Analysis Lab* é fruto da pesquisa **LETRAMENTO VISUAL NO CONTEXTO DA LÍNGUA INGLESA DO ENSINO FUNDAMENTAL I: uma proposta didática para o 1º ano**. Por meio deste jogo educativo, os alunos são ensinados a analisar imagens de acordo com algumas categorias GDV de Kress e van Leeuwen (2006) e, portanto, suas percepções visuais são estimuladas. Este produto educativo, que é um material complementar, poderá ser modificado de acordo com os temas transversais e com os conteúdos de língua inglesa previstos no planejamento da classe. Uma vez que sua replicabilidade e adaptabilidade fizeram parte de sua concepção, sua proposta permite que este jogo seja adaptado e utilizado por outros professores de inglês em qualquer etapa do E.F. I para que o letramento visual possa ser desenvolvido, aprofundado ou revisto. Em síntese, o jogo *Image Analysis Lab* é uma contribuição inicial, um produto em processo, que poderá ser, continuamente, revisitado e ampliado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 29/06/2019.

HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN. **Reading images: The Grammar of Visual Design**. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

MASHA e o Urso. (7min 30s). Publicado pelo canal Masha e o Urso. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IJ9i4LQ5wFg>>. Acesso em 08/08/2020.

SANTOS, Záira Bomfante dos. A Linguística Sistêmico-Funcional: algumas considerações. **Revista Só Letras**, Rio de Janeiro, n. 28, p. 164-181, 2014. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/viewFile/12994/12487>>. Acesso em: 26/06/2019.

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS. **O Sapo e a Princesa**. 1.ed. São José dos Campos – SP: Focus Vale, 2012. Disponível em: <[https://www.sjc.sp.gov.br/media/113469/o\\_sapo\\_e\\_a\\_princesa.pdf](https://www.sjc.sp.gov.br/media/113469/o_sapo_e_a_princesa.pdf)>. Acesso em: 17/07/2020.