

DA MÍDIA IMPRESSA AO HIPERTEXTO: O USO DO BLOG, VÍDEO E EDITOR DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA EM LEITURA E ESCRITA

Juliano Paines Martins
Prof. Dr^a. Adriana Soares Pereira

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo abordar experiências didático-pedagógicas em leitura e escrita de alunos do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, interior do Rio Grande do Sul, a partir de textos manipulados em ambientes virtuais chamado de hipertextos exemplificados através do uso do Blog, Vídeo e um editor de história em quadrinhos. Como metodologia e desenvolvimento criou-se uma oficina de textos no turno inverso em que participaram voluntariamente alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental embasado por três planos de aulas em leitura e produção textual confeccionados em meio impresso (copiado nos cadernos) e aplicada em meio digital (computador, filmadora e conexão pela internet) para os alunos no laboratório de informática. Conclui-se nessa pesquisa a estratégia promovida pelo professor em fazer os estudantes ficarem mais atraídos e competentes nas práticas de leitura e produção textual da disciplina de língua portuguesa.

PALAVRAS-CHAVE: Produção textual. Hipertexto. Blog. Vídeo. Editor de História em Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda a ação empírica do cotidiano de um docente em língua portuguesa que observa a olhos nus as produções textuais em língua materna fora de ordem mínima de compreensão, especificamente, em leitura e escrita. As hipóteses prováveis providas seriam a pouca atração dos alunos diante do objeto/texto imposto pelo educador e o espaço transmissor da prática pedagógica na sala de aula regular.

Sendo assim, o artigo descreve através de uma oficina de textos a oferta de um suporte pedagógico com objetivo do aperfeiçoamento da produção textual de estudantes das séries finais do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, interior do RS. O projeto aplicado no turno inverso permeou uma mediação inclusiva ao uso das mídias educativas como uma plataforma

colaborativa Blog para publicação de textos literários; uma câmera digital com opção de filmagem de vídeos com postagem na internet além de um editor de histórias em quadrinhos. Todos os exemplos de Hipertextos (textos produzidos em ambiente virtual).

DESENVOLVIMENTO

A presente proposta desenvolveu-se sobre uma aplicação dos hipertextos através das mídias Blog, Vídeo e um Editor de História em Quadrinhos foram emitidos por uma “oficina criativa de textos” aos alunos das séries finais do ensino fundamental na disciplina de língua portuguesa da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes. A oficina promoveu ao aluno a convivência de ler e produzir seus textos em espaços diferenciados do acostumado caderno e da sala de aula regular. O metodológico recai sobre o “qualitativo” e “evolutivo”. Como instrumento para colher dados sobre a melhoria dos alunos na evolução de suas leituras e produção textual foi criada um plano de aula que incluiu os hipertextos como ferramentas pedagógicas na prática da disciplina de língua portuguesa.

Assim, categorizou-se o projeto da oficina de textos:

Tema:

Oficina de Textos: proposta de análise e produção textual na disciplina de Língua Portuguesa através das mídias Blog, Vídeo e editor de História em Quadrinhos.

Público alvo e modalidade de ensino:

Alunos da 6º ao 9º do Ensino Fundamental.

Período de realização:

Os encontros aconteceram nas terças com o 6º e 7º ano nas terças e nas quartas com o 8º e 9º, em um período do mês de maio de 2010 em 20 horas aula dividido em 5 horas aula semanal.

OBJETIVO

Apresentar estratégias em leitura e escrita através de hipertextos promovidos pelas mídias Blog, Vídeo e Editor de Histórias em Quadrinhos para

alunos das séries finais do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS.

JUSTIFICATIVA

Ao serem analisados e produzidos textos, uma realidade presente na disciplina de língua portuguesa, os alunos tiveram a oportunidade de manipularem recursos textuais e áudios visuais conectados a Internet, além de, vivenciarem a prática escolar em um ambiente informatizado.

Estratégias e recursos utilizados:

O recurso utilizado foi o computador com acesso à Internet na sala de informática da escola como espaço de mediação, interação e comunicação da presente proposta.

A estratégia pensada para essa prática teve como meta formar leitores e escritores de uma maneira mais atrativa através da construção de hipertextos exemplificados por Blog, Vídeo e editor de Histórias em Quadrinhos em um ambiente virtual.

CRONOGRAMAS DAS ATIVIDADES

Na primeira semana os alunos receberam um curso de formação básico sobre informática. No mesmo momento, produziram textos impressos (como a continuação das fábulas de *La Fontaine*), adaptação do conto *Manhã Maravilha* de, João Guimarães Rosa para um roteiro de vídeo e a criação de histórias de aventuras em formato de quadrinhos, além de fazerem buscas na internet de variados tipos de textos enunciando comunicação e informação para que eles possam analisar as temáticas e depois, produzirem hipertextos nas mídias Blog, Vídeo e editor de Histórias em Quadrinhos.

Já na segunda semana foi mostrado um tutorial sobre Blog, Vídeo e como editar Histórias em Quadrinhos no *software* “Máquina de Quadrinhos”. Tudo para que os estudantes assimilarem as especificidades de produção e leitura textual no manuseio das mídias educativas, porque, são práticas sociais e os acompanharão sempre em suas trajetórias inserida nas TIC – Tecnologias da informação e da Comunicação.

No final, terceira e quarta semanas de aula, os alunos dividiram-se em grupos para apresentar seus hipertextos nas mídias propostas. Na sala de informática com Data Show o primeiro grupo abrirá o Blog com as fábulas, outro grupo apresentou o Vídeo baseado no conto *Manhã Maravilha* e por fim apresentaram o último grupo as histórias em formato de quadrinhos como trabalho final do curso.

CONCLUSÃO

Os aspectos pedagógicos avaliativos vislumbrados pelos softwares online em que os alunos produziram seus hipertextos Blog, Vídeo e Editor de História em Quadrinhos demonstraram ao longo da prática o ensino aprendizagem colaborativo.

O mediar às tecnologias educativas na sala de aula que se deu através da manipulação do sujeito com o seus objetos (hipertextos) funcionaram como ambientes de ensino aprendizagem. Não podemos separar o teórico do prático e muito menos a evolução que se dá entorno dessa interação. Pois se o professor sabe como incluir um software no seu plano de aula é porque ele teve uma boa base sobre teoria de textos e com certeza saberá depurar o que serve e o que não serve em suas aulas em leitura e produção textual. Importante salientar uma avaliação prévia de todos os critérios que compõe interno e externamente um ambiente virtual para assim melhorar o trabalho que envolve o autor do software e os usuários professor/tutor e aluno na busca de uma formação de qualidade mediada pelo uso das tecnologias na sala de aula.

REFERÊNCIAS

- _____, **Espaços hipertextuais**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.
- MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e gêneros digitais**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2005.
- MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. São Paulo: Revista ECA-Moderna, 1995.
- MOTA, Fabricio Paiva. **Estudo de um blog educacional de língua espanhola sob perspectiva da teoria da multimodalidade: o valor informativo**. Roraima/RN: Hipertextus revista digital, 2011.
- Sites:**
Alunos ponto com ação: <<http://www.youtube.com/watch?v=u2gyo7egjm>>.
Máquina de Quadrinhos: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.
Oficina Criativa de textos: <<http://www.oficinacriativadetextos.blogspot.com>>.