

DA MÍDIA IMPRESSA AO HIPERTEXTO: O USO DO BLOG, VÍDEO E EDITOR DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA EM LEITURA E ESCRITA¹

Juliano Paines Martins²
Adriana Soares Pereira³

RESUMO:

O presente estudo tem como objetivo abordar experiências didático-pedagógicas em leitura e escrita de alunos do Ensino Fundamental Regular da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras interior do RS, 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 apresentada em meio impresso (copiado nos cadernos) e aplicada em meio digital (computador, filmadora e conexão pela internet) pelos alunos. 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:

Ensino; Leitura e Produção textual; Hipertexto; Blog; Vídeo; Editor de História em Quadrinhos.

ABSTRACT:

The present study aims to address education and pedagogical experiences in reading and writing of elementary school students Regular State School High Emílio Alves Nunes, in the municipality of Herveiras inside in the RS, from texts manipulated in virtual environments called hypertext exemplified through the use of the Blog, Vídeo, and a comic book editor. The methodology and development creates a workshop texts in the opposite shift in which participated volunteered students from 6th to 9th grade in elementary school grounded for tree lesson plans in reading and textual production presented in print (copied the notebooks) and applied digital media (computer, camera and Internet connection) by the students. It is concluded that the search the strategy promoted by the teacher to make students become more engaged and competent in the practices of reading and textual production of the discipline of Portuguese Language.

KEY-WORDS:

Education; Reading and Texts; Hypertext; Blog; Video; Software Comics.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluno do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, graduado em Letras Português/Espanhol pela Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC/RS.

³ Professora orientadora com Graduação em Informática pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUI/RS, mestrado e doutorado em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

1 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 regular 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).

A revisão bibliográfica dessa pesquisa acerca os seguintes temas: no capítulo 2 gêneros textuais, hipertexto e a teoria de aprendizagem onde se apóia o trabalho do aluno e professor e sua interação com os objetos educacionais que favorece o ensino aprendizagem através da sua manipulação no espaço escolar. No capítulo 3, a metodologia, apresenta-se a montagem do projeto oficina de textos, inclusive como a escolha dos temas em leitura e produção textual, objetivos, cronograma, alunos voluntários na oficina, os planos de aula em meio impresso para serem estrategiados nas mídias blog, vídeo e software de história em quadrinhos. No capítulo 4 desenvolve-se a prática e a descrição das ações dos atores envolvidos (aluno e professor). Já no capítulo 5 as considerações finais que mencionam a avaliação da proposta oficina de textos e dos ambientes virtuais emitidos pelas mídias escolhidas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Gêneros Textuais, Hipertexto e Teorias da Aprendizagem aplicável ao uso das Mídias Educativas

Objetiva-se a presente proposta do uso das mídias educativas Blog, Vídeo e editor de Histórias em Quadrinhos como estratégias em leitura e produção textual aos

alunos das séries finais do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes que se dissemina como os estudantes atendem pelos gêneros textuais que os cercam. Pois, cada vez que a prática de ler e escrever textos são propostas na escola verificam-se falhas por parte da linguagem (por ser técnica demais) e o não direcionamento do professor a nomenclatura do gênero textual que está sendo mostrada.

A visão que se tem sobre gêneros textuais proposto na instituição de ensino é uma estrutura macro textual (texto e contexto) que abriga diversas tipologias textuais. Portanto, gênero textual é maior que uma tipologia textual. No exemplo de um jornal impresso, enquanto gênero textual ele próprio se define como gênero, pois abrigam vários outros tipos de textos com finalidades de comunicação informativas e argumentativas dentro dele.

A forma como reconhecemos um determinado tipo de texto, seja por suas várias características textuais, de produção, ou pelos sentidos produzidos no objeto, revela a filiação do material a um tipo de gênero textual. Um jornal impresso, um panfleto político, um site da Web, uma letra de música, um envelope de carta (contendo remetente, endereço, CEP) são conhecidos como gêneros textuais. Esses formatos textuais padronizados unem pessoas que não se conhecem, mas compartilham socialmente a mesma competência textual. Voltando à descrição do texto de jornal, pode-se afirmar que o gênero é jornalístico e que é reconhecido por leitores em sua estrutura, como: gráficos, manchete, parágrafo de abertura, ou, elementos constituintes do gênero textual jornalístico que possui tipologia informativa – “quem, o quê, quando, onde”. Essa estruturação de texto sofre uma variação de sentidos quando lido e analisado individualmente, com opiniões próprias e sentimentos que variam de sujeito para sujeito, conforme Bazerman:

A visão de gênero que simplesmente o concebe como uma coleção de elementos característicos encobre como esses elementos são flexíveis em qualquer instância, ou até como a compreensão geral do gênero pode mudar com o passar do tempo, à medida que as pessoas passam a orientar-se por padrões em evolução (BAZERMAN, 2005, p.40).

Para Bazerman (2005, p.42), “é preciso colher informações não só sobre textos, mas também sobre como as outras pessoas entendem esses textos”. O conceito de gênero textual está fortemente ligado ao de texto, pois as pesquisas de Fávero e Koch (1983) propuseram analisar o texto através de dimensões internas chamadas de fatores

de intertextualidade, referindo-se ao sentido de um determinado texto consumido por diferentes leitores. Para as pesquisadoras, a análise dos textos lidos por sujeitos formariam uma opinião particular, ou melhor, um novo texto, de forma oral. Ou seja, esse texto oral demonstraria uma estrutura, o que formaria o gênero textual. Também, existe nessa ilustração a opinião do leitor (texto que pode ser oralizado por comentário e escrito de maneira argumentativa na seção das cartas dos leitores). Essa opinião do leitor (oral ou escrita), “vai além do enfileiramento de letras, palavras e frases como há no texto impresso, cria-se uma possibilidade de romper essa sequência” (p.25).

Em outro momento, Fávero (2000) retoma o mesmo caminho de conceituar texto, e adiciona uma nova perspectiva, vista agora por duas acepções de sentidos, uma com o sentido global e reflexivo sobre texto, com opiniões recebidas pelo contexto, e outra de maneira estática, sem possibilidade de expressão apenas com o valor semântico isolado de um vocábulo ou expressão no texto impresso e sua categoria de gênero textual. Assume-se nesse artigo um ponto de partida de que o texto não é só um conjunto de palavras ou frases, e sim a olhar para o texto e o gênero ao qual pertence como uma “designação para toda e qualquer capacidade textual do ser humano (uma música, um filme, uma escultura, um poema)” (p.07). Assim, para que as afirmações sobre a oferta de uma oficina de texto com finalidades de prestar estratégias ao aluno nas práticas em leitura e escrita sejam propícias pensa-se em texto e gênero textual como dois significantes capazes de atrair o leitor e fazê-lo comunicar-se melhor. As ações emitidas pelo próprio texto enquanto objeto através de conexões que rompem a ordem estática e possibilitam ao aluno percorrer outros textos possibilitados por agentes carregados de informações formando assim uma rede “hipertextual” de informações ajudaria o aluno a formar-se como leitor e escritor de um gênero textual, mais competente, e mais atrativo pelo espaço emissor de saberes intelectuais, tão almejados pela escola o qual denominamos esse gênero de Hipertexto que nesse estudo será ilustrado pelas mídias educativas Blog, Vídeo e Editor de história em quadrinhos.

2.2 O hipertexto e suas especificidades: a não linearidade do texto

As mídias Blog, Vídeo e editor de História em Quadrinhos escolhidas para exemplificar o gênero textual hipertexto provam que a diferença entre um texto produzido em material impresso e o texto editado em um ambiente virtual se dá pela “não linearidade”. O vocábulo hipertexto parte do prefixo “hiper” e a palavra “texto”.

Ou seja, trata-se de um texto “matriz” com capacidade de armazenar informações que através de *hiperlinks* abrem caminhos para novos textos filiados ao primeiro.

Conforme Lauferi e Scavetta (1997), o termo hipertexto além de ser a fusão do prefixo hiper com a palavra texto, precisa do conceito da palavra hipermídia para ser compreendido.

A palavra hipermídia designa do acesso simultâneo a determinados textos, imagens, sons, num ou mais écrans; emprega-se também a caracterizar o modo de comunicação cooperativo que resulta na partilha de informações interativas numa mesma rede [...] O prefixo “hiper” é considerado no sentido matemático de “hiperespaço”, ou seja, espaço na dimensão. Tal como um hipercubo, um hipertexto ou hipermídia não são diretamente acessíveis aos nossos sentidos. O leitor/visionador, no decorrer da consulta, extrai páginas, imagens e sons, cuja sequência constitui a sua versão, segundo, Lauferi e Scavetta (1997, p.06)

Ao ser dito, que o termo hipertexto significa um conjunto de textos ou uma rede hipertextual de informações menciona-se também o espaço e suas dimensões em que estão armazenados todos os recursos de informações (gráficos, sons, textos). Essas dimensões foram calculadas por um matemático americano chamado Vannevar Busch, criador do Memex (extensor de memória), o qual Lauferi e Scavetta dizem:

Uma espécie de arquivo, de biblioteca pessoal mecanizada, um dispositivo para armazenar livros, documentos, informações amplas sobre quaisquer assuntos, de modo permitir um acesso rápido e cômodo. O dispositivo compreende écrans onde se projetam e leem informações de todo gênero, um teclado e um quadro com manípulos e botões para regular o funcionamento. Na descrição que faz do dispositivo, Busch distingue dois componentes: a memória onde estão armazenados os diversos elementos de informações e o mecanismo que permite seu acesso através de hiperlink (LAUFERI; SCAVETTA, 1997, p.48)

Os autores sugerem que se pense nas “sinapses” que é a região entre os neurônios cerebrais onde provém a comunicação adquirida, mas para ativá-las é preciso que os “neurotransmissores” façam as conexões entre as informações que se acaba de adquirir e as antigas informações postadas no cérebro, formando assim outras informações, mais completas o que da uma ideia de hipertexto humano, bem como a memória de um software.

A investigação em tornar-se o hipertexto em um gênero textual alcançável inicia pela persistência do homem e sua competência cognitiva em contribuir para uma leitura mais diversificada. A tentativa de comunicar-se através das informações extraídas de

um texto, como o de uma enciclopédia, na memória de um computador, ligadas às ações entre texto e leitor, formaria graficamente um conceito de hipertexto.

O termo hipertexto foi criado em 1965 por Ted Nelson, como um projeto que reuniria uma totalidade das obras de todos os gêneros publicadas até hoje e que o leitor teria acesso, por rede, aos textos que o interessassem: copiá-los para sua biblioteca pessoal, anotá-los e associá-los conforme sua conveniência.

2.2.1 O hipertexto: uma ferramenta hipermediática no contexto escolar

O hipertexto resume em uma associação de informações disponíveis para o aluno em suas leituras intelectuais é o que a escola visa promover o aluno: ser competente na prática de leitura e escrita porque são ações que envolvem o sujeito no meio social onde ele está inserido. Quando o aluno fala produz um “texto oral” do conhecimento intelectual adquirido na escola por meio de leituras. Porém, quando o aluno “grafa, ou, escreve” sua escrita prova o quão proficiente está sua bagagem leitora no papel. A competência linguística é assim, envolve fala, escrita e as estruturas gramaticais coesas para que no final da emissão da mensagem o texto produzido possa comunicar e fique coerente. Logo, a escrita de hipertextos potencializa a escrita impressa já sabida e conseqüentemente a comunicação será mais relevante, mais competente.

Criar uma ferramenta “hipermediática”, como o hipertexto, é envolver elementos textuais e não textuais (texto, som, imagem), servindo como estratégia de leitura e produção textual que a escola busca como suporte de ensino aprendizagem para formar os seus alunos em leitores. Para Cavalcante (2004):

O hipertexto tem motivado debate no campo dos estudos da linguagem, em especial, da comunicação e da linguística. “Na comunicação, o hipertexto constitui-se como um suporte capaz de congrega muitas mídias (som, imagem, escrita), transformando-se numa ferramenta hipermediática” (p.163).

Considera-se a partir desse levantamento, que a escola para ser transformadora e comprometida não basta desenvolver competências textuais, mas sim deva repensar suas metodologias e apresentar um caminho de inovar a maneira de transmitir o ensino de leitura e de produção textual através de um espaço compartilhado entre alunos/leitores que valorizem suas variações linguísticas e suas aptidões que atraiam o

aluno a leitura e produção textual enquanto objeto e prática pedagógica. Pois hoje na escola o que prevalece é o modelo tradicional (giz, quadro, biblioteca, livro didático etc.) e uma prática do ensino de língua materna, ou quaisquer disciplinas, fortemente ligado às leituras de conteúdos específicos e textos impressos estáticos, sendo a única fonte usada pelos educadores em formar seus alunos em leitores e escritores.

2.3 Teorias da Aprendizagem aplicável ao uso das Mídias Educativas

Ao relacionar o hipertexto como um gênero textual e possibilitar que esse objeto faça o aluno atrair-se pela prática de leitura e produção escrita na presente pesquisa deve-se pensar de como embasar esse formato de ensino-aprendizagem em uma teoria de aprendizagem. Duas correntes enquadram-se nesse estudo, a primeira seria o *Empirismo*, que envolve as experiências entre os sujeitos (aluno e professor) que trazem para a sala de aula e começam suas aquisições em gerar os conhecimentos em leitura e produção textual partindo de suas vivências através das informações providas do meio externo. Como exemplo de experiência externa algum fato que marque o sujeito (aluno) no trabalho, na vida pessoal, na escola que ao serem trazidas para a produção textual mostra o estudante capacitado naquela escrita, pois dependeu exclusivamente da sua leitura de vida e não do mundo. Também, o aluno pode produzir em um Blog, Vídeo e um editor de História em Quadrinhos textos falando de si, da sua experiência de vida, mas não será associada essa leitura aos conhecimentos intelectuais escolares. Em nossa sociedade um leitor instruído é aquele que sabe matemática, história, filosofia e principalmente a língua portuguesa e são as únicas leituras que podem formá-lo em sua certificação curricular e valer para sua formação profissional.

Para oferecer uma prática em aquisição de leitura e escrita mais competente que exige do aluno um resultado de um aprendizado acoplado as leituras curriculares obrigatórias da escola opta-se pelo *Construtivismo*. O construtivismo é uma teoria de aprendizagem que une a experiência social do sujeito (já dita no *Empirismo*) baseada na socialização entre o sujeito e objeto (texto e hipertexto) sendo que a interação entre ambos pressupõe no aprendizado.

Becker elucidada essa mediação quando se refere ao termo construtivismo e fortifica a construção de ações que derrubam receitas educacionais prontas e desenvolvem novas oportunidades de gerar o conhecimento e evoluem os sujeitos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem. Assim, Becker (1992):

Entendemos que construtivismo na Educação poderá ser a forma teórica ampla que reúna as várias tendências atuais do pensamento educacional. Tendências que tem em comum a insatisfação com um sistema educacional que teima (ideologia) em continuar essa forma particular de transmissão que é a Escola, que consiste em fazer repetir, recitar, e aprender, ensinar o que já está pronto, em vez de fazer agir, operar, criar, construir a partir da realidade vivida por alunos e professores, isto é, pela sociedade – a próxima e, aos poucos, as distantes. A educação deve ser um processo de construção de conhecimento ao qual ocorrem, em condições de completariedade, por um lado, os alunos e professores e, por outro, os problemas sociais atuais e o conhecimento já construído (“acervo cultural da Humanidade”) (p.89).

Elaborar e acessar o conhecimento através da experiência de vida aos atos de ler escrever dimensiona a metodologia que será aplicada na prática do uso das mídias educativas em leitura e produção textual que diferencia os objetos propostos (texto impresso e hipertextos) para que o aluno torne-se mais competente. A escrita impressa é limitada e a eletrônica conectada a Internet ampla de informações o que fundamenta o hipertexto como estratégia de leitura e produção textual mais dinâmica, mais significativa e mais comunicativa. Na construção de hipertextos através das mídias Blog, Vídeo e editor de História em Quadrinhos o aluno colabora com os textos que lhe são impostos pelas mídias podendo ser leitor e autor ao mesmo tempo. Logo, a teoria de aprendizagem construtivista mostra um caminho para uma aplicação metodológica que fortifica a implementação do projeto oficina de textos porque se compromete na evolução e construção de aprendizagens em escrita e leitura.

3 METODOLOGIA

A presente metodologia proposta para aplicação dos hipertextos através das mídias Blog, Vídeo e um Editor de História em Quadrinhos foi emitida 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” como proposta de análise e produção textual na disciplina de Língua Portuguesa através das mídias Blog, Vídeo e editor de Histórias em Quadrinhos.

PÚBLICO ALVO E MODALIDADE DE ENSINO:

- Alunos das 7ª e 8ª (oitavo e nono ano) das séries finais do Ensino Fundamental.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

- Os encontros acontecerão nas terças com as sétimas séries 70-71 (oitavos anos) e nas quartas com as oitavas séries 80-81 (nonos anos), em um período de um mês em 20 horas aula dividido em 5 horas aula semanal.

OBJETIVOS:

- O presente projeto pretenderá 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 terão 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:

- A estratégia pensada para essa prática será 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;
- O recurso que será utilizado primeiramente será os computadores com acesso à Internet da sala de informática da escola como espaço de mediação, interação e comunicação da presente proposta.

CRONOGRAMAS DAS ATIVIDADES (ETAPAS):

- Na primeira semana os alunos receberão um curso de formação básico sobre informática. No mesmo momento, terão de produzir 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;

- Na segunda semana será mostrado um tutorial sobre Blog, Vídeo e como editar Histórias em Quadrinhos. Tudo para que os estudantes assimilarem as especificidades de produção e leitura textual no manuseio das mídias educativas, porque a leitura e produção textual é o objetivo principal da prática;
- No final, terceira e quarta semanas de aula, os alunos dividir-se-ão 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 apresentará o Vídeo baseado no conto *Manhã Maravilha* e por fim apresentarão o último grupo as histórias de aventuras em formato de quadrinhos como trabalho final do curso.



Figura 1: Mapa conceitual do Projeto Oficina de Textos.
Fonte: Software Cmap Ttools

Ao propor leitura e escrita em um ambiente digital estrategiaria o aluno a conhecer um novo espaço para gerar o seu conhecimento. O hipertexto promove uma leitura acerca do seu gênero como inter e extra textual, ou seja, desenvolve compreensão leitora a partir das relações sociocomunicativas textuais entre o emissor (autor do software que proporciona o hipertexto), mediador (professor que testa, seleciona e media o hipertexto de acordo com as necessidades dos alunos) e o receptor (aluno inserido na prática em leitura e produção textual). Propõe-se um esquema para melhor visualização da interação promovida pelo hipertexto.

A imagem a seguir emite os fatores de compreensão que envolve a prática de um hipertexto. O autor não seria o único responsável pela interação desse texto tecnológico manipulado em um ambiente virtual de aprendizagem. Para, armazenar textos e criar um hipertexto é preciso que o autor tenha um conhecimento específico em informática, pois esse aprendizado une-se aos textos escolhidos para formar o extensor de memória que opera as portas (*hiperlinks*) a percorrer outros textos quando acionados pelos usuários.

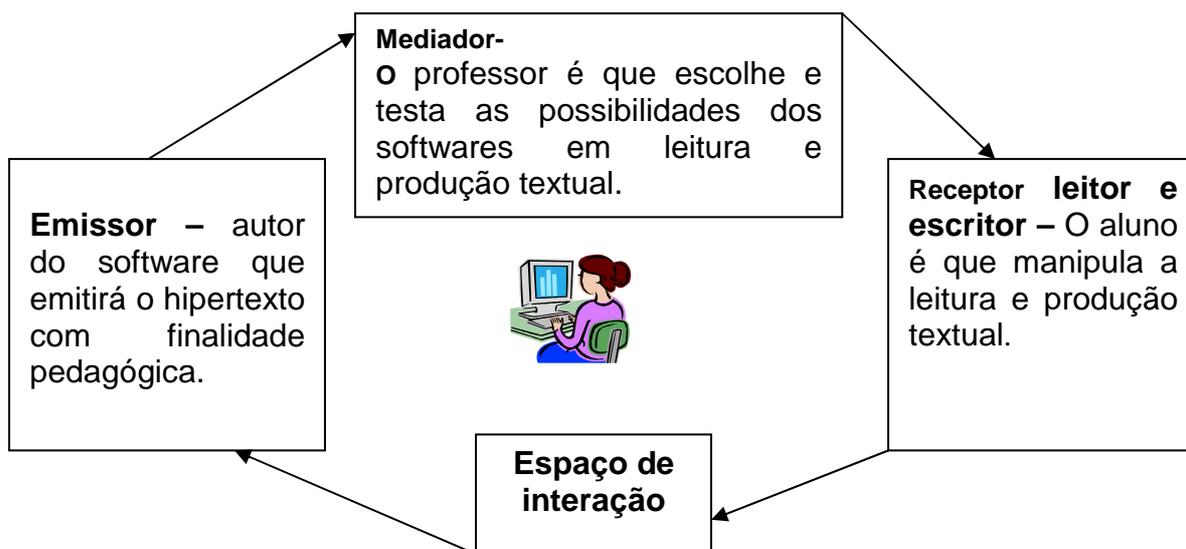


Figura 2: Esquema do espaço de interação que envolve o hipertexto (emissor/mediador/receptor)
Fonte: SmartArt Word 2007.

A função de um hipertexto é propor maneiras para que o aluno construa seu conhecimento aos atos de ler e escrever percorrendo variados tipos de textos ao mesmo tempo em que pode colaborar e produzir. Toma-se como exemplo de colaboração hipertextual um fórum de uma página da web em que o texto inicial seria a pergunta da enquete elaborada por um autor. Uma das alternativas na participação colaborativa textual poderia ser um clique nas respostas já vinculadas, ou um espaço para que o leitor responda a questão. Nessa prática o texto, da pergunta e da resposta, se une formando

um texto colaborativo. Para atender essas expectativas será mostrado o desenvolvimento da prática em leitura e produção textual de hipertextos. Foram escolhidos três softwares on-lines (conectados a internet) que atendem as expectativas entre a leitura, produção textual e ambiente informatizado. O diferencial nessa oferta é a manipulação e interação por parte do aluno que será leitor e escritor ao mesmo tempo, característica de um texto colaborativo disponível na internet, nesse caso, as mídias Blog, Vídeo e um editor de Histórias em Quadrinhos.

4 DESENVOLVIMENTO

O projeto oficina de textos inicia com uma ação pedagógica em ler e produzir hipertextos utilizando as mídias educativas. A primeira prática de um hipertexto foi à construção de um blog para promover as produções textuais vindas das leituras do gênero textual literário fábulas já lida pelos alunos na sala de aula regular. A estratégia para apresentar o hipertexto ao aluno em um ambiente virtual de aprendizagem iniciou-se pela mídia impressa, que foi a leitura de uma fábula em modelo tradicional, o livro. A inserção da mídia hipertexto foi objetivada em que o aluno lê a fábula e em seguida tenta continuar o texto em uma plataforma de texto inserida no ambiente do blog. Como a estrutura desse gênero narra uma história em que os personagens são animais e no final apresenta uma moral ao leitor, o aluno precisou ler e logo analisar a moral subentendida ao fim do texto. A produção iniciada produzida em um espaço virtual conectado a internet (o blog) a permite ao aluno/leitor/escritor acrescentar imagem, som, hiperlinks além de ficar disponível em rede identificando para a sociedade das informações instantâneas o sujeito aluno como é sua escrita.

Conforme Mota (2011) em sua proposta **Estudo de um Blog Educacional de Língua Espanhola sob a perspectiva da teoria da multimodalidade: o valor informativo** os Blogs com fins educacionais:

Possibilitam vantagens no âmbito educacional tais como discussão de livros, exposição de idéias, debates sobre notícias, criação de projetos, dentre uma série de outras atividades em que o professor poderia explorar o blog de forma pedagógica (p.3).

Os resultados dessa mobilização foi justamente fazer o aluno, de alguma forma, mostrar as suas aptidões em escrita e leitura. Sabe-se que o profissional de língua materna precisa criar oportunidades para que os alunos acrescentem informações

intelectuais na sua escrita e bagagem informacional. A construção de um blog promove escrita e um compartilhamento de leituras com usuários de outros blogs. O fator de colaboração entre quem lê e quem escreve apresentará posições, visões, reflexões argumentativas através das postagens textuais. Os atos de escrita e leitura nessa prática pedagógica fluem de maneira espontânea e significativa para os alunos e também para o professor que terá certeza da busca de uma formação educativa para os alunos que utilizarão de forma potencial suas habilidades textuais na vida pessoal e profissional utilizando como mídias comunicacionais. Na sequência será mostrado o blog “Oficina Criativa de Textos” confeccionada pelos alunos da oitava série (nono ano) do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS.

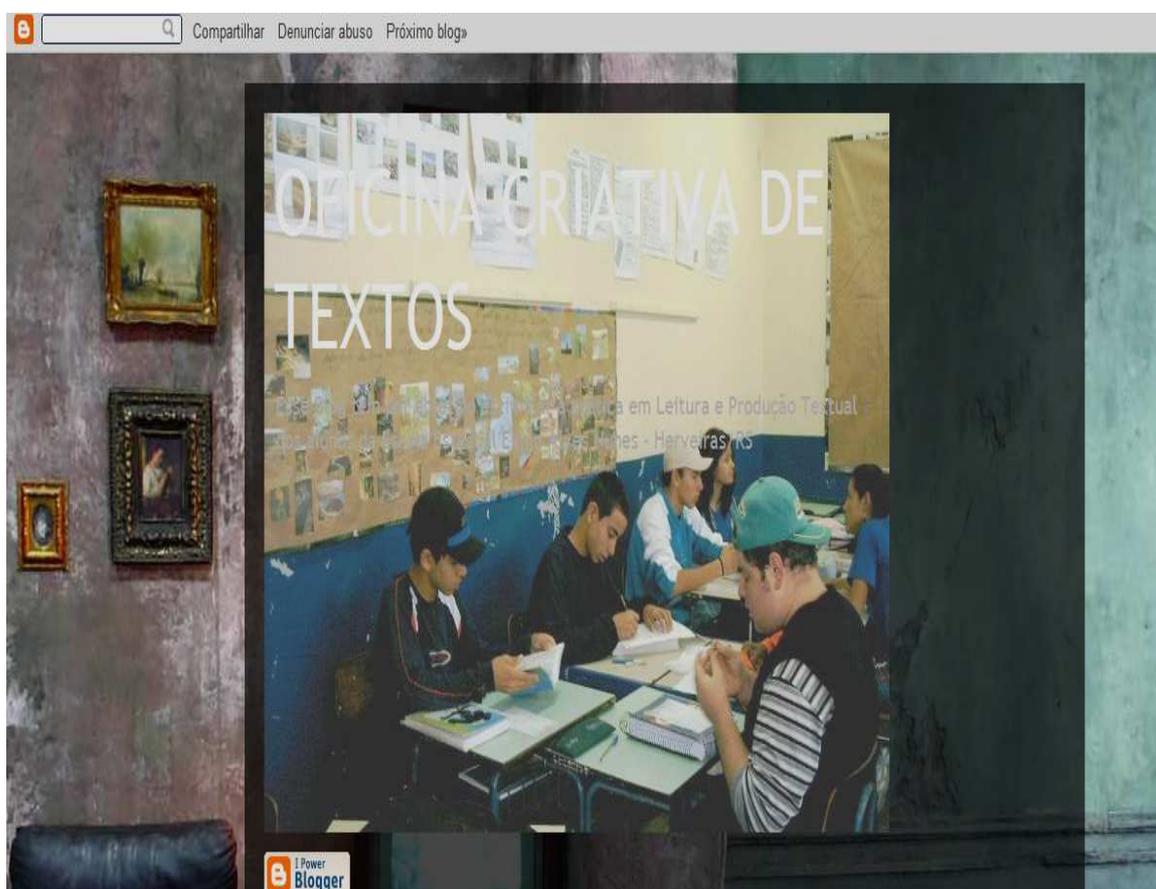


Figura 3: Layout da página do blog “Oficina Criativa de Textos”.
Fonte: <<http://www.oficinacriativadetextos.blogspot.com>>

Os alunos do 9º ano do ensino fundamental leram as fábulas e escolheram algumas narrativas para continuarem as histórias e logo, no final de cada texto,

responderam sobre a moral do *provérbio* deixado como reflexão final. As fábulas foram criadas para emanar educação sobre algum aspecto que envolvesse o universo infantil e juvenil. O enfoque do funcionamento da plataforma virtual do Blog como um AVEA (Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem) emanou uma *interação mútua*⁴, pois, os alunos prepararam o espaço onde fariam as escritas juntos, desde o papel de parede que escolheram para o *layout* do Blog que se adequou na aparência clássica da literatura das *Fábulas de La Fontaine* como um espaço repleto de artes visuais pictóricas de uma sala calma num estilo “anos 50” própria para abrigar um leitor. A produção escrita virtual na Mídia Blog ficou disponível como um livro, inclusive o índice mostra os outros títulos para que o leitor ao ler no lado direito da página do Blog encontre o nome da narrativa fabulista.

The image shows a screenshot of a blog page with a dark, textured background. On the left, there are several framed pictures. The main content area displays a post by Luciana Rodrigues da Silva titled "A COTOVIA". The text of the post is in Portuguese and describes a crow in a trap. To the right, there is a sidebar with a "Membros" section, an "Arquivo do blog" section listing various fables, and a "Quem sou eu" section with a profile picture and name. Three red boxes with arrows point to specific elements: one to a framed picture of a landscape, one to the text of the fable, and one to the "Arquivo do blog" section.

Annotations:

- Postagem da fábula original.
- Continuação da fábula através da produção do aluno após sua leitura do texto original.
- Índice dos textos (hipertextos) publicados e produzidos pelos alunos.

Figura 4: Layout da página do blog “Oficina Criativa de Textos”.

Fonte: <<http://www.oficinacriativadetextos.blogspot.com>>

O segundo exemplo de hipertexto é a mídia vídeo e o ambiente virtual de aprendizagem um software de edição de vídeos sem conexão e outro software de edição online. Antes de iniciar a prática pediu-se aos alunos que assistissem, utilizando um

⁴ Segundo Alex Primo (2005, p.13): “atenta que a palavra “mútua” foi escolhida para salientar as modificações recíprocas dos integrantes do processo. Ao interagirem, um modifica o outro [...] Por conseguinte, o relacionamento, construído entre eles também influencia recursivamente o comportamento de ambos. Ver: “**enfoques e desenfoques no estudo da interação mediada por computador**”

projektor multimídia um vídeo intitulado Dos sonhos aos ares que ilustra a vida e trajetória do pai da aviação Alberto Santos Dumont.

O objetivo do documentário foi revelar indiretas de que com dedicação, persistência e superação pode-se evoluir nas formas de disseminar as informações em conhecimento escolar. O exemplo seguiu-se na evolução das novas formas do saber e de educar em tempos em que a tecnologia não pode mais ser uma estranha na vida de cada um. Ela, a informática educativa deve ser uma aliada, que transforma o que se deseja (em termos de conhecimentos e leituras), em ideias sólidas o qual se possibilita transformar os alunos em homens e mulheres que não desistem na primeira tentativa. Que aproveitem à mediação tecnológica para alcançar voos maiores em seu desenvolvimento social e intelectual.

Para exemplificar a produção de um hipertexto utilizando a mídia audiovisual foi observada a reação dos alunos no processo de apresentação do vídeo Dos sonhos aos ares que permitiu interesse leitor dos alunos e da prática em língua portuguesa utilizando a mídia audiovisual eles perceberam que para a produção de um vídeo necessita escolher um texto com a finalidade de comunicar a mensagem. Ou, produzir um texto especialmente para o vídeo chamado de roteiro: produção textual específica usada para descrever o que vai acontecer na cena além dos diálogos para serem dramatizados por atores caso tiver falas. Para Moran (1995) o trabalho educativo utilizando o vídeo como instrumento pedagógico:

Mostra um determinado assunto, de forma direta ou indiretamente. De forma direta, quando informa sobre um tema específico orientando a sua interpretação. De forma indireta, quando mostra um tema, permitindo abordagens múltiplas, interdisciplinares (p.07).

Como exemplo de uma forma direta e interdisciplinar os alunos da oitava série (nono ano) do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes tiveram no assunto da disciplina em língua portuguesa que ler um conto chamado Manhã maravilha de, João Guimarães Rosa. Ao mesmo tempo em que leram, o professor aplicou conhecimentos sobre o texto escrito para o teatro, cinema e televisão chamado de roteiro. O objetivo da prática em leitura e produção textual era ler o conto e depois adaptá-lo para o cinema, no caso a mídia audiovisual. Os alunos realizaram a tarefa de reescrever de maneira livre o conto, formatando para a estrutura de um roteiro. Depois de pronto o texto, os alunos foram a campo produzir o seu vídeo. A ação didática em planejar de forma textual tudo o que iria acontecer na filmagem enalteceu

os atos de aquisição leitura e produção escrita, logo, os alunos editaram o vídeo em dois softwares, um de edição de vídeo *Windows Movie Maker* e o outro de postagem na internet *You Tube*. A prática do hipertexto através da mídia Vídeo está disponível no endereço:

www.youtube.com/watch?v=u2gyno7egjm.

The image shows a YouTube video player interface. At the top, the YouTube logo is on the left, and a search bar with the text 'aluno.COM@ç@o herveiras' is in the center. To the right of the search bar are buttons for 'Pesquisar', 'Procurar', 'Enviar vídeos', 'Criar conta', and 'Fazer login'. Below the search bar, the video title is 'Alunos.COM@ç@o - livre adaptação do conto "Manhã Maravilha" - Herveiras/RS'. Under the title, it says 'adelinajoao 2 vídeos' and 'Inscrever-se'. The video player itself shows a scene with three people: a woman in a white dress, a man in a dark jacket, and another person. Below the video player, there are buttons for 'Gostei', 'Adicionar a', and 'Compartilhar'. To the right of these buttons, it says '23 exibições'. Below that, it says 'Enviado por adelinajoao em 26/07/2011'. At the bottom left, there is a text area that says 'Mídias na escola: esse vídeo é uma aula prática do assunto texto literário'. To the right of this text area, there is a small bar showing '1 pessoa(s) gosta(m), 0 pessoa(s) não gosta(m)'. On the right side of the page, there is a 'Sugestões' section with several video thumbnails and titles. A red box on the left side of the page contains the text: 'O vídeo publicado após adaptação do conto. Prática de leitura e produção textual.' A red box on the right side of the page contains the text: 'Espaço para descrição e comentários do vídeo em forma de texto.'

Figura 5: Postagem do vídeo após leitura adaptada do conto Manhã Maravilha de, João Guimarães Rosa
Fonte: www.youtube.com/watch?v=u2gyno7egjm.

A terceira prática hipertextual escolheu-se o software de produzir história em quadrinhos HQs “máquina de quadrinhos”. Os alunos inseridos nessa prática leram gibis impressos de maneira a conhecerem o gênero textual HQ. No decorrer, produziram textos narrativos respeitando os elementos internos de uma narração (enredo, personagens, espaço, clímax) nos cadernos, para depois manipularem o software de história em quadrinhos publicando seus hipertextos.

Os HQs estão no âmbito da cultura jovem, pois unir imagem com texto favorece o entendimento da leitura. No entanto concentra-se na escrita a maior ênfase no contexto da teoria da narrativa com uma adaptação para as tiras das histórias em quadrinhos. O estudante não percebe que essa estratégia (preparar o texto para criar a história em quadrinhos iniciada em modelo impresso) requer tempo e concentração.

Quem ganha na destreza é o aluno, porque precisa criar e analisar seu texto muito antes da publicação, pois, esse software na opção gratuita não permite reeditar, somente se faz na estrutura de série. Conforme Araújo, Costa e Costa (2008) no seu estudo **As histórias em quadrinhos na educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico** menciona que:

A história em quadrinhos agrega elementos essenciais que podem favorecer o aluno no desenvolvimento educacional e, porque não, na inclusão escolar que também, devido ao fato deste instrumento pedagógico ser de grande interesse para a maioria das crianças e jovens. O uso de pontos, linhas, cores e a composição em geral, facilitam a interpretação texto-imagem do aluno. Este processo pode induzir o aluno a chegar à escrita, auxiliando-o no processo de alfabetização, mesmo que não saiba ler ou escrever direito (p.29).

Assim, o aluno que já está alfabetizado, mas, que possui problemas de leitura e escrita ficará mais independente possui cada vez que surge uma nova ideia o texto cresce e amplia a história criando um vínculo autoral do aluno com sua história, ou seja, o aluno lê e escreve com mais entusiasmo, mais proficiência na língua e gradualmente mais competente.

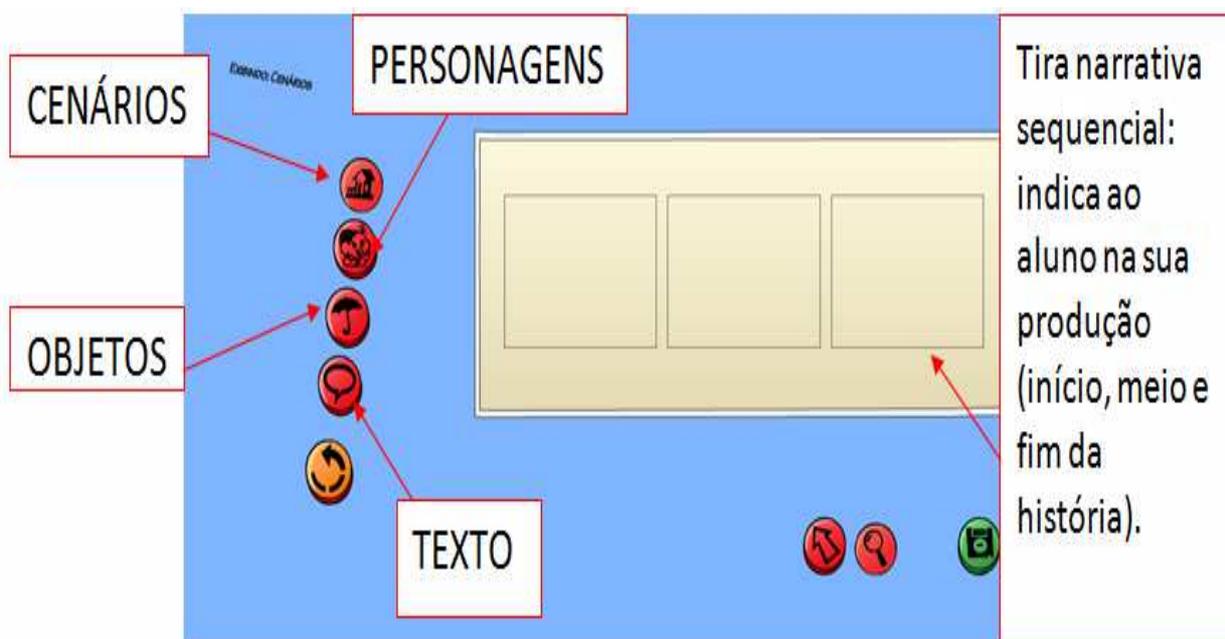


Figura 6: Espaço do software onde é mediada a produção do gênero textual história em quadrinhos.
Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

Uma das produções textuais hipertextuais realizadas no Editor de História em Quadrinhos é da aluna **A.a** e se intitula “Mônica e Magali”. Nessa produção a aluna não demonstra o quão não domina o código escrito como nas produções impressas na sala de

aula, mas sua perseverança narrativa de como contar sua história fica legível. Ela utilizou bem o botão de cenário, e assim como imaginou as personagens conversando em uma tarde linda de céu azul tranquilo a caminho de um lugar verdejante como um parque para conversarem evidenciou-se. O tema da amizade prevaleceu e permeou claro para o leitor. Não pode ser esquecido de que no momento que o aluno vai construindo sua narrativa sequencial ele interage com ele mesmo sendo “autor e leitor”.



Figura 6: História em quadrinhos tipologia narrativa da aluna **A.a** intitulada “Mônica e Magali”.
Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

Cada vez que a história ganha enquadramento novo o que foi posto anteriormente é recaptulado com criticidade para que os próximos passos fiquem coerentes como foi planejado pelo autor. Assim as duas práticas que envolve a disciplina de língua materna ler e escrever e os conhecimentos linguísticos do gênero textual ganham forma em sua estrutura de tipologia textual correta (como nesse exemplo temos o gênero narrativo) e emite mais proficiência e competência textual dos impressos que os alunos realizam em cadernos, cartazes, ofícios etc.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 Avaliação dos Softwares on-line utilizados na prática em leitura e produção de hipertextos

Os três softwares on-line representado pelas mídias Blog, Vídeo e Editor de histórias em quadrinhos na prática de produção textual através de hipertextos foram

avaliados obedecendo a critérios e aspectos de ambientes virtuais de aprendizagem, pois, na proposta funcionaram como um AVEA.

A avaliação de um software educativo que funcione como Ambiente Virtual de Ensino Aprendizagem deve primeiramente respeitar os critérios ergonômicos, o que se define como a carga de trabalho entre o “humano-computador” e os recursos informatizados emitidos pelo espaço virtual como informação, usabilidade⁵, disponibilidade, escalabilidade, facilidade de uso, interoperabilidade, estabilidade e segurança. Já os aspectos pedagógicos também foram avaliados previamente e após a manipulação dos alunos porque serviu de sala de aula em que os sujeitos produziram textos digitais (hipertextos) diferentes dos impressos e estáticos produzidos na sala de aula regular.

Os critérios ergonômicos avaliativos nos três softwares utilizados na prática foram:

- **Condução** - apresenta mensagens úteis em forma de alertas, rótulos, ajuda pequenos textos, sempre que necessários para que o usuário sinta-se seguro em interagir;
- **Carga de trabalho** - apresenta apenas o essencial, diminuindo a carga informacional e a quantidade de ações para obter o resultado;
- **Controle explícito** - o usuário consegue decidir, concretizar as ações e sentir-se no controle no decorrer da interação;
- **Adaptabilidade** - possibilita aos usuários a “customização” ou “personalização” da interface. O usuário pode fazer as mesmas tarefas de diferentes formas;
- **Gestão de Erros** - a interface mostra alerta aos usuários, quando estes entram com dados inadequados;
- **Homogeneidade/Coerência** - em relação à identidade visual, textual e de estilo de navegação. O posicionamento dos ícones nas barras de ferramentas, utilização de cores no fundo de tela e demais áreas obedecem a um padrão mínimo para que o usuário se oriente e execute mais rápido suas ações;
- **Significado dos códigos** - figuras e ícones utilizados são de fácil comunicação visual e significado universal;

⁵ O termo usabilidade é sinônimo de facilidade de uso. Se um produto é fácil de usar, o usuário tem maior produtividade: aprende mais rápido a usar, memoriza as operações e comete menos erros [...] é aplicada Sempre que houver uma interface, ou seja, um ponto de contato entre um ser humano e um objeto físico (ex: cafeteira) ou abstrato (ex: software), podemos observar a usabilidade que esse objeto oferece. Historicamente, o termo usabilidade surgiu como uma ramificação da ergonomia voltada para as interfaces computacionais, mas acabou se difundindo para outras aplicações. Disponível em: http://acessodigital.net/art_fred_o_que_e_usabilidade.html, acessada em, 28/10/2011

- **Compatibilidade** - utiliza a compatibilidade de formato, o que vemos na tela está compatível ou correspondente com o que sairá na impressora.

Os aspectos pedagógicos dos softwares utilizados na prática:

- As ferramentas proporcionam **interação entre os participantes** de forma síncrona e assíncrona;
- As ferramentas proporcionam **autoria dos envolvidos** no processo de aprendizagem;
- Favorecem o **trabalho colaborativo** e cooperação entre os participantes;
- Possibilitam o **trabalho individual** do aluno;
- As ferramentas facilitam a comunicação bem como na interface do software:
 - **Acessibilidade** - existe botões para aumentar e diminuir as fontes, e também para mudar o tom das cores, contraste, realçando o conteúdo em detrimento do fundo da tela.
 - **Disponibiliza** - arquivos em áudio e vídeo com fácil acesso;
 - **Usabilidade Navegação pelo ambiente** - facilidade, confiabilidade, acessibilidade. Recebimento de feedback. Facilidade de envio de tarefas. Links em funcionamento. Download de arquivos;
 - **Visibilidade e Legibilidade** - na interface é possível “ler”, tanto os textos como as imagens, de forma confortável.

Os aspectos pedagógicos avaliativos vislumbrados pelos softwares on-line em que os alunos produziram seus hipertextos Blog, Vídeo e Editor de histórias em quadrinhos como espaço mediador de ensino aprendizagem colaborativa. Pois uma avaliação prévia, durante e após a oferta de um software educacional é imprescindível para atentar em recolher os dados das concepções de aprendizagem entre o professor/aluno e o ambiente virtual de aprendizagem e o processo de ação/reflexão nas práticas pedagógicas mediadas pelo espaço virtual educativo.

Acentua-se que todas as considerações aqui relatadas tenham o sentido empírico que envolve as tecnologias educativas. O aprender em usar um ambiente virtual de aprendizagem se dá através da manipulação do sujeito com o seu objeto e o resultado dessa interação é o aprendizado sobre o AVA. Não podemos separar o teórico do prático e muito menos a evolução que se dá entorno a interação. Pois a avaliação de todos os critérios que compõe interno e externamente um AVA deve ser avaliada em uma constante para assim melhorar o trabalho que envolve o autor do software e os usuários professor/tutor e aluno.

A metodologia avaliativa que foi usada para inspecionar as funções dos softwares usados na oficina de textos e suas interações e manipulações foram adaptadas a partir do “método ergolist⁶” que enfatiza os critérios ergonômicos e pedagógicos de um software. Se em nosso ambiente tradicional da sala de aula regular o qual transmitimos ensino e aprendizado é passível de desequilíbrios então focalizamos uma tomada de critérios e aspectos que para sanarmos e melhorarmos esse espaço. Em um ambiente virtual acontecem o mesmo, ao ser avaliado muitas construções eficientes poderão possibilitar todos os mecanismos complexos e específicos que estruturam o ambiente virtual de aprendizagem em potencialidades na interação, autor do software e os usuários professor/tutor e alunos, objetivada por um processo não linear, característica das tecnologias da informação e comunicação, como possibilidades de ampliação das ações do ensino e aprendizagem na atual sociedade das informações instantâneas.

5.2 Resultados: considerações finais

Os resultados da mobilização em oferecer uma oficina de textos para que fosse produzidos hipertextos foi justamente fazer o aluno de uma forma mais atrativa ler e escrever. A Língua Portuguesa visa essa formação continuamente durante a vida escolar do aluno. E sabe-se o professor mediador ao realizar essa tarefa estará criando oportunidades para que os alunos acrescentem informações intelectuais no seu processo de leitura e escrita na escola. A construção das mídias educativas como ferramentas hipertextuais capaz de emitir ao aluno textos mais atrativos, com imagens, sons e

⁶ Inspeção de ergonomia de interfaces com o usuário, um sistema de checklists usado como ferramenta didática de avaliação de um software.

deslocamentos promoveram muito mais leitura e escrita agradáveis e uma troca de saberes entre os usuários, pois se mostraram mais focados nas habilidades de ler e escrever. Na sala de aula tradicional e na prática de leitura e produção de textos “impressos” os alunos enfatizam a imposição desses objetos estáticos de maneira obrigatória e sem nenhuma dinamização em sua apresentação.

As mídias educativas escolhidas para esse artigo o Blog, Vídeo e Editor de histórias em quadrinhos possibilitaram uma interferência na prática pedagógica tradicional em leitura e produção textual e promoveu uma relação afetiva e cognitiva entre a disciplina e seus objetivos que são ler e produzir textos com o trabalho do professor. O hipertexto nessa dissertação científica didático pedagógica firmou-se enquanto gênero textual e ofertou aos sujeitos/alunos da oficina de textos uma continuidade em seus processos escolares com mais: ênfase, atratividade e competência em seus atos de ler e escrever.

6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Incorporação da Tecnologia de informação na Escola: Vencendo desafios, articulando saberes, tecendo a rede.** In. MORAES, Maria Cândida (org). Educação à distância fundamentos e práticas. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 2002.

ARAÚJO, Gustavo C.; COSTA; Maurício A.; COSTA, Evânio B. **As histórias em quadrinhos da educação: possibilidades de um recurso didático-pedagógico.** Uberlândia/MG: Revista A Margem, 2008.

BAZERMAN, Charles. **Gêneros textuais, tipificação e interação.** DIONISIO, Ângela Paiva; HOFFNGUEL, Judith. (Org.) São Paulo: Cortez, 2005.

BECKER, Fernando. **O que é o construtivismo?** Revista de Educação AEC, Brasília, v.21, n.83, p.87-93, abr./jun. 1992.

CAVALCANTE, Marianne C. Bezerra. **Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto.** Artigo (Orgs.). Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Eliza (Orgs.). **Letramento digital: Aspectos Sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

_____, **Espaços hipertextuais**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2008.

_____, **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FACHINETTO, Eliane Arbusti. **Leitura e escrita em ambiente digital: o hipertexto e as autonarrativas como potencializadores de transformações cognitivo-afetivas**. Dissertação (mestrado) – Universidade de Santa Cruz do Sul. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2006.

FÁVERO, Leonor Lopes. **Coesão e coerência textuais**. São Paulo: Ática, 2000.

FÁVERO, Eugênia A. G.; MONTOAN, Maria T. E. & PANTOJA, Luísa de M. **Atendimento educacional especializado: aspectos legais e orientações pedagógicas**. Brasília: SEESP/MEC, 2007.

FERREIRO, Emília. TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GALLI, Fernanda C. Silveira. **Linguagem da Internet: um meio de comunicação global**. Artigo (Org.) Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

GARCEZ, Lucília H. do Carmo. **Técnica de redação**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GUIMARÃES, Elisa. **A articulação do texto**. São Paulo: Ática, 1990.

HADDAD, Luciane e RICHE, Rosa. **Oficina da palavra: ler e escrever bem para viver melhor**. São Paulo: FTD, 1990.

KLEIMAN, Angela. **Texto e leitor**. Campinas – SP: Pontes, 1999.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez, 2005.

LANDOW, George P. **Teoría del Hipertexto**. Barcelona: Paidós, 1997.

LAUFERI, Roger; SCAVETTA, Domenico. **Texto, hipertexto, hipermedia**. Porto-Portugal: Editora Prés, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2001.

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.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PRIMO, Alex. **Enfoques e desenfoques no estudo da interação mediada por computador**. Porto Alegre/RS: Limc-FABICO/PPGCOM/UFRGS, 2005.

SOARES, Magda. **Linguagem e Escola: uma perspectiva social de leitura**. São Paulo: Ática, 1999.

XAVIER, Antônio C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. Artigo (Org.) Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

ZAVASKI, Ediana. **Do real ao virtual: novas possibilidades das práticas nos laboratórios de informática.** Porto Alegre: UFRGS, 2005.