

DIVERSIFICAÇÃO DA LINGUAGEM NO ENSINO- APRENDIZAGEM COM O *STOP MOTION* COMO FERRAMENTA DE MULTILETRAMENTO NA SALA DE AULA

Wanda Patrícia de Sousa Gaudêncio - wandapatrícia@evl.com.br

Maria Lúcia Serafim - maluserafim@gmail.com

UEPB - Campus I

RESUMO

No contexto atual e que os hábitos digitais têm se intensificado na sociedade contemporânea, a facilidade e a rapidez da interação cibernética exigem uma nova prática pedagógica. Assim, ciente dessa nova realidade acredita-se que cabe ao professor buscar alternativas que viabilizem a sua prática pedagógica. Diante desta realidade o presente estudo tem o objetivo de ampliar o rendimento dos alunos no que se refere às habilidades de leitura e escrita por meio da proposta dos multiletramentos com ênfase na produção de vídeos com uso da técnica do *stop motion* envolvendo alunos do 6º ano.. A meta central concentrou-se em promover o letramento digital, com ênfase no uso do computador e demais tecnologias de comunicação e interação enquanto ferramentas pedagógicas na prática de ensino de língua portuguesa. Aliado a este propósito buscou-se ainda avaliar os resultados no que tange ao desempenho das produções mediante a prática interventiva. Tomando como base metodológica a abordagem de caráter exploratório e descritivo, uma vez que foram utilizados para avaliação, variáveis qualitativas e quantitativas. Realizada ao longo do segundo e terceiro bimestres letivos de 2014, nas aulas de Língua Portuguesa. Atesta-se ainda que a mesma congregou aspectos quantitativos, por conciliar a observação e intervenção direta do pesquisador, enquanto professora titular, que, deseja também, avaliar e intervir na sua própria prática docente. Diante da experiência vivenciada no trabalho com *stop motion* pode-se atestar que o mesmo favoreceu uma postura diferenciada da língua e da linguagem, sob o prisma do uso-reflexão-uso e, além disso, possibilitou uma intervenção na prática pedagógica pautada nos multiletramentos e nas TIDCs.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos. TDCs. *Stop Motion*. Informática na escola.

ABSTRACT

In the current context and the digital habits have intensified in contemporary society, the ease and speed of cyber interaction requires a new pedagogical practice. Thus, aware of this new reality it is believed that the teacher should look for alternatives that allow their pedagogical practice. Given this reality the present study has the objective of increasing student achievement in relation to reading and writing skills through the proposal of multiliteracies with emphasis on producing videos with use of the stop motion technique involving students in the 6th year. The central goal focused on promoting digital literacy, with an emphasis on computer use and other communication technologies and interaction as teaching tools in the practice of Portuguese language teaching. Allied to this purpose we sought to further evaluate the results in that respect to the performance of productions by interventional practice. Taking as a methodological basis for exploratory and descriptive approach, since they were used for evaluation, qualitative and quantitative variables. Held during the second and third marking periods academic 2014, the Portuguese classes. Certifying also that it brought together quantitative aspects, to reconcile the observation and direct intervention by the researcher as a full professor, who also wants to assess and intervene in their own teaching practice. Given the lived experience in working with stop motion can attest that it favored a different position of the tongue and the language from the perspective of the use-reflection-use and also allowed an intervention in pedagogical practice based in multiliteracies and in TIDCs.

KEYWORDS: Multiliteracies. TDCs. *Stop Motion*. Hardware in school.

Introdução

A sociedade que se configura exige que a educação prepare o aluno para enfrentar novas situações a cada dia.

Maria Lúcia Serafim

A epígrafe acima descreve bem o contexto atual, no qual, o uso da informática no contexto educacional tem se intensificado como nova possibilidade de melhoriano que tange ao processo de ensino-aprendizagem de uma geração, cada vez mais,

conectada ao mundo virtual. De fato é inegável a transformação proporcionada pelas tecnologias digitais tanto na vida social e, sobretudo, no âmbito escolar.

Posto que em meio a um sistema educacional marcado pelo tradicionalismo e pelo distanciamento da realidade social do aluno inseri-lo no mundo virtual é conduzi-lo a ampliação do conhecimento. Afinal, não se consegue educação sem que haja uma interação com o contexto social dos educandos. Por isso, acredita-se que os educadores devam se inserir no mundo digital, para poder apropriar-se das novas tecnologias da informação e da comunicação enquanto ferramenta pedagógica.

Diante desse cenário, verifica-se a necessidade de ressignificação da prática pedagógica por educadores de todas as áreas do conhecimento, sobretudo, para os que atuam na área de Linguagens, Códigos e Novas Tecnologias. Mediante à promoção do acesso e uso das redes sociais e demais interfaces pelos alunos, estes passaram a exercitar mais suas práticas de leitura e escrita. O que, para alguns professores – diga-se de passagem, para os “tecnofóbicos” - este exercício não tem relevância alguma, no entanto, tal perspectiva pode sim contribuir para que se possa usar tais habilidades dos alunos em favor da melhoria de seu desempenho na disciplina.

Os hábitos digitais têm se intensificado na sociedade contemporânea, é possível ver usuários de todas as faixas etárias comunicando-se por meio de artefatos digitais. Pois conforme afirma Moran (2012, p.23), “o aluno formado por internet e multimídia e que está conectado está pronto para aprender com os colegas a desenvolver atividades significativas a contribuir em cada etapa de um projeto”. Tais ações comprovam a premissa que vem sendo defendida ao longo do presente texto de que os hábitos digitais podem modificar comportamentos humanos. Afinal, a facilidade e a rapidez da interação cibernética deve ser encarada, como uma nova cultura social.

Diante desse contexto de multiletramento surgem novas propostas de atuação do professor. Com elas, novas práticas surgem de maneira a favorecer a interface com novas ferramentas as quais, favorecerão também, a propagação desse conhecimento.

Afinal, como diz Moran (2013), as tecnologias digitais facilitam a pesquisa, a comunicação e a divulgação em rede. Por isso é que, ciente dessa nova realidade acredita-se que cabe ao professor buscar alternativas que viabilizem a sua prática pedagógica. São muitas as possibilidades ofertadas pelo mundo virtual, nele, podem-se trabalhar múltiplas linguagens: sons, imagens, textos escritos, orais, com ou sem movimento, disponibilizados de forma instantânea de qualquer lugar do mundo podem se acessados. No entanto, não basta apenas conhecê-los, é preciso explorá-los de maneira a converter informação em conhecimento tendo como base, sobretudo, os hipertextos e as hiperlinks.

Por outro lado é preciso enxergar, ainda, os entraves de tais artefatos, uma vez que, devido ao poder de sedução que exercessem em relação ao público que adentra no ambiente da Web 2.0, ao invés de produzir conhecimentos, o ambiente virtual pode desvirtuar hábitos e tornar-se vício. Dentre os efeitos nocivos, pode-se enumerar a perda da privacidade, da concentração e da interação pelas pessoas que passam a utilizar a *internet* quase que diariamente. Ressalta-se ainda que estes efeitos são os mais vistos pelos profissionais de educação.

Esta é uma preocupação inevitável, isso porque, mesmo que o alargamento no uso de artefatos tecnológicos tenha a finalidade de melhorar todos os aspectos da vida humana. Não se pode desconsiderar que “ao mesmo tempo em que a tecnologia nos ajuda, o seu uso também pode nos prejudicar. Isso é particularmente preocupante com os adolescentes” (GABRIEL, 2014, p.162). Diante disso, erige a necessidade de mudar hábitos institucionalizados no que tange as práticas do ensinar e o aprender, o que nos faz retomar a perspectiva de ressignificação das práticas docentes.

A partir da leitura de textos da literatura nacional que atestam a viabilidade e a relevância do uso das novas tecnologias de informação e comunicação em sala de aula é que se construiu a motivação que resultou no desenvolvimento da presente pesquisa. A necessidade de se inserir como agente de transformação da realidade educacional que se



manifesta no país gerou a busca por uma ferramenta que resultasse, ao mesmo tempo, em uma proposta que congregasse no uso das ferramentas multimídias de maneira que o aluno além de protagonista de sua própria realidade, também se socializa em sua capacidade de produzir conhecimento.

Como norteadores no âmbito da teoria e, tomando como base o escopo da presente pesquisa, recorreremos à publicação de teóricos como Moran (2013), percussor e principal expoente no que tange aos estudos que versam sobre o uso das novas tecnologias e da necessidade de mediação pedagógica; Rojo (2012, 2013) a qual apresenta e analisa diversas possibilidades de se inserir as novas tecnologias e as diferentes linguagens praticadas nestas no contexto escolar; Serafim e Sousa (2011) que se reportam à abordagem do uso da interface escolhida para desenvolvimento do projeto, ou seja, a utilização da ferramenta vídeo através de uma experiência que reforça a ideia de ressignificação da prática pedagógica. Além de Tajra (2014) a qual aponta para relevância do uso da informática na educação contemporânea.

As literaturas consultadas e que serviram de aporte teórico sinalizam à necessidade de se acompanhar a tendência de uma tecnologia que vem servir a nossa necessidade de fazer com que o aluno tenha interesse em aprender. Assim posto, acredita-se que o estudo realizado com a produção de vídeos por meio de artefatos tecnológicos torna-se relevante tendo em vista a possibilidade que se tem de vir a servir aos propósitos que foram traçados para consecução dessa pesquisa. Igualmente, relevante é a sensibilização para a mudança. De maneira que, ao final, seja possível atestar que existem novas formas de aquisição e produção de conhecimento, as quais não podem mais ser desconsideradas.

A justificativa para a sua realização pautou-se na necessidade de se contextualizar e ampliar as práticas de leitura e escrita de texto por meio da produção de vídeos com base na técnica de *Stop Motion*. Para tanto, pode-se dizer que o propósito central desse estudo partiu da vontade de se inserir as novas tecnologias da informação e

comunicação em sala de aula para ministrar os conteúdos ao longo das aulas de língua portuguesa.

Como suporte a esta meta central foi preciso ampliar a frequência na produção com vistas a verificar se a utilização das novas ferramentas favoreceu a melhoria da aprendizagem e favoreceu para o envolvimento dos alunos em atividades para a elaboração e compartilhamento de gêneros orais e escritos. Ainda buscou-se dinamizar o estudo e a prática dos gêneros textuais que tomam por base a tipologia narrativa. E por fim, investira na prática de atividades que envolvem esta tipologia, mas cuja produção final contempla outros gêneros e outros suportes, o que inclui a socialização por meio da publicação dos vídeos produzidos pelos alunos no ambiente virtual.

Metodologia

O projeto se configura na abordagem de caráter exploratório e descritivo, uma vez que foram utilizados para avaliação, variáveis qualitativas e quantitativas. Realizada ao longo do segundo e terceiro bimestres letivos de 2014, nas aulas de Língua Portuguesa. Atesta-se ainda que a mesma congregou aspectos quantitativos, por conciliar a observação e intervenção direta do pesquisador, enquanto professora titular, que, deseja também, avaliar e intervir na sua própria prática docente.

Para realização desta proposta de intervenção, escolheu-se a Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Major Veneziano Vital do Rêgo. Inaugurada no ano de 2003, a escola funciona hoje em três turnos com 1.554 alunos regularmente matriculados neste ano de 2014. Quanto à coleta de dados necessários à implementação das intervenções nos procedimentos metodológicos utilizados para inserção das tecnologias digitais nas aulas, optou-se pela adoção de métodos qualitativos. Assim sendo, foram utilizados questionários para averiguar o nível de letramento digital dos sujeitos da pesquisa e, após a coleta dos dados, procedemos à realização de atividades interventivas.



Análise dos resultados

Depois de percorridas varias etapas direcionadas à melhoria das produções de textos dos alunos, partimo-nos para a inserção da tecnologia, ou seja, com uso efetivo do laboratório de informática da escola. Assim posto, os alunos foram conduzidos a experimentação “multiletrada”. Nosso objetivo centrou-se em avaliar o desempenho da turma após o processo de intervenção advindo com o uso dos equipamentos que eles possuíam câmeras e celulares para captação das imagens. No entanto, era preciso dar vida as personagens criadas por eles em suas narrativas. Assim, procedeu-se a escolha dos textos a serem materializados em imagens, os mesmos foram lidos em grupo, depois da leitura era feita a escolha daquele que melhor explicitava a temática e começavam a fazer de produção das personagens.

Os materiais utilizados foram variados na execução foram variados, alguns fizeram bonecos em papel, outros em isopor e outros desenharam no estilo das histórias em quadrinhos. O próximo passo foi à confecção dos cenários para ambientação das histórias. Esta atividade foi iniciada e sala ao longo de três aulas e concluída em casa. O processo durou cerca de quatro semanas.

Na semana seguinte, os alunos trouxeram as maquetes e desenhos para sala e iniciaram a captação das imagens por meio da movimentação quadro a quadro das personagens. E, enquanto uns cuidavam das imagens outros usavam o celular para captar o áudio da leitura do texto o qual comporia a narração da animação.

Na última fase, após duas semanas, os materiais coletados – imagens e áudios – foram trabalhados nos computadores da escola. Para isto, os alunos foram conduzidos ao laboratório de informática e iniciaram a elaboração dos vídeos. No entanto, esta etapa ficou comprometida devido a problemas técnicos, os computadores são lentos e



impossibilitavam a finalização dos vídeos. Para finalizar foi utilizado o computador pessoal da professora, o qual servir para montagem dos vídeos por meio do *software Windows MovieMaker*. Nesse sentido, ao se promover o acesso dos alunos ao laboratório de informática foram feitas explicações acerca do uso da tecnologia como aliada na aquisição de conhecimentos. Em seguida, procedemos à realização de oficinas de interação e uso da ferramenta como metodologia a ser incorporada à sala de aula e, por fim, a observação da convivência dos alunos com o novo ambiente de aprendizagem.

Foram ponderados aspectos traçados e, diante da realização das etapas finais foi possível perceber a evolução no nível de aprendizagem em relação aos conteúdos ministrados durante a execução do projeto. Tendo o aluno participado com sugestões de temas, gêneros textuais além de monitorar a própria escrita. O uso do ambiente informatizado proporcionou uma considerável assiduidade às aulas e com isso proporcionou ao educando o desejo de atividades que envolvessem a produção e socialização dos textos escritos por eles, não apenas em língua portuguesa, como também, nas outras disciplinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a necessidade de se adequar a atuação pedagógica no contexto em que se faz necessário a mudança das práticas de ensino, considera-se que, a experiência apresentada foi de grande proveito. Uma vez que favoreceu uma intervenção que, além de inserir recursos inovadores no repasse dos conteúdos habituais constantes no planejamento anual, promoveu nos alunos um desenvolvimento de atitudes comunicativas que favoreceram os resultados do ensino aprendizagem de língua portuguesa nas habilidades de leitura e produção textual.

Nossa meta era favorecer e ampliar as práticas de leitura e escrita de texto por meio da produção de vídeos com base na técnica de *Stop Motion*. No que se refere ao

alcançe dos objetivos propostos, considera-se plenamente satisfeita a iniciativa de inserir as novas tecnologias da informação e comunicação em sala de aula para ministrar os conteúdos ao longo das aulas. Como consequência foi ampliada a frequência de atividades direcionadas à produção de textos no computador, com vistas a verificar se a utilização das novas ferramentas resultou na aprendizagem, além de, favorecer o envolvimento dos alunos em atividades para a elaboração e compartilhamento de gêneros orais e escritos.

Outro ponto a ser considerado em nossa experiência foi a dinamização e familiarização dos educandos com variados gêneros textuais, que tomam por base a tipologia narrativa: contos, crônicas e fábulas. E por fim, pudemos verificar os resultados por meio de uma produção final que contemplou outros gêneros e outros suportes, consubstanciando-se como textos multimodais, o que incluiu a socialização por meio da publicação dos vídeos produzidos pelos alunos, sem que necessariamente fossem usadas tecnologias sofisticadas bastando apenas: papel, tesoura, isopor e cola, o que revela que a obtenção da excelência no produto final não está vinculada à sofisticação, mais a fatores como a vontade de aprender e, principalmente, a criatividade. Por outro lado, não foi fácil obter êxito na execução do projeto, em vários momentos foi preciso paralisar a sequenciação pela não ocorrência de aulas na escola, o que fazia com que, devido ao espaço de tempo com que o processo tivesse que ser reiniciado gerando atraso. Outra debilidade foi à qualidade dos equipamentos disponíveis no laboratório da escola e o tempo para finalização dos vídeos. Nesse sentido, teve que haver uma intervenção direta para que o projeto fosse concluído.

Ressaltamos que esta experiência possa ser compartilhada e experimentada por outros educadores, independentemente da área do conhecimento a qual estejam vinculados, afinal, o trabalho com *stop motion* possibilita o desenvolvimento de temas específicos além de contemplar os temas transversais. Conseqüentemente, o desenvolvimento das

sequências didáticas favoreceu uma postura diferenciada diante da língua e da linguagem, sob o prisma do uso-reflexão-uso.

Os alunos aprenderam a avaliar suas próprias produções e, a partir delas, aprimorar os conteúdos gramaticais não apenas na fala, quanto na escrita. O que corrobora com a percepção de que eles necessitam não apenas do conhecimento escolarizado, mas que, enquanto cidadãos, atuam como construtores de uma sociedade cada vez mais adepta as tecnologias de informação e comunicação e que, por isto, precisam, também, de ser letrados digitalmente. Reafirma-se assim que, mais do que a promoção de uma aprendizagem significativa, a experiência favoreceu uma prática na qual professor e alunos aprenderam juntos. Por isso, reafirmamos a importância da inserção das tecnologias na sala de aula no contexto de aulas significativas e inovadoras.

Referências

- BUNZEN, Clécio; MENDONÇA, Márcia (Orgs.). **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editoria, 2013.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos - Novos desafios e como chegar lá**. 5 ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e Mediação Pedagógica** – 21ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 264p.
- SOUSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M. C. da S. C. CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (Organizadores). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.
- TAJRA, Sanmys Feitosa. **Informática na Educação**. Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor na Atualidade. 8 ed. rev. e ampl. – São Paulo: Érica, 2008.