

**PORTUGUÊS EM REDE:
UMA METODOLOGIA MIDIÁTICA PARA O ENSINO DA LÍNGUA**

Maria Suzett Biembengut Santade (FIMI, FMPFM, UERJ)

suzett.santade@gmail.com

Luiza Alves de Moraes (FIMI)

monitoraluiza@yahoo.com

RESUMO

A sociedade atual habita em um mundo altamente tecnológico e de comunicação rápida, impulsionada pelo advento da Internet. O termo tecnologia não é recente e engloba o conhecimento técnico-científico e a construção de novas ferramentas. No entanto, nas últimas décadas, a palavra tecnologia normalmente está associada a computadores. As pessoas convivem diariamente com eles, independente da condição social a que pertencem. Esse contato crescente com computadores torna imprescindível que crianças e jovens saibam operá-los eficazmente. A implantação de laboratórios de informática nas escolas estabelece esse contato e proporciona aos alunos novas ferramentas para a aprendizagem. Os computadores permitem a execução de jogos e programas que auxiliam os escolares no processo educativo e ainda disponibilizam a eles o campo de informações irrestrito que é a Internet. Todos os professores conquistaram essa importante ferramenta para acrescentar a seu trabalho, a qual também permeia o campo de interesse dos alunos. Vale ressaltar que os professores de língua portuguesa devem explorar com maior atenção as infinitas possibilidades de utilização dos computadores. A navegação pela Internet, por mais fútil que pareça, exige a constante leitura e interpretação de conteúdos. As exposições de opiniões e de comentários que são aceitas em várias páginas instigam os alunos a utilizar uma linguagem escrita para representar suas ideias. A proposta docente para a disciplina de Língua portuguesa é utilizar essa linguagem imediata dos discentes enquanto navegam pela Internet para promover atividades visando à evolução da escrita até o domínio da escrita complexa de cunho literário.

1. Introdução

A introdução dos recursos tecnológicos nas atividades diárias tornou-se, para a sociedade atual, uma necessidade imediata. A influência da tecnologia sobre a sociedade é tão expressiva, que inconscientemente há uma busca para a sua incorporação a atividades a serem realizadas. A humanidade almeja a tecnologia e a tecnologia depende da humanidade. É importante destacar que os equipamentos denominados tecnológicos somente existem por intermédio do ser humano. Tecnologia é o “conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade” (KENSKI, 2007, p. 24). A inteligência humana ainda é a fonte indispensável para o desenvolvimento e aplicação desses equipamentos.

A expansão tecnológica trouxe ao ensino novas ferramentas para o desenvolvimento do trabalho pedagógico: foram implantados laboratórios de computação nas escolas. A implantação desses laboratórios de informática nas escolas públicas constituiu um passo muito importante para o desenvolvimento da educação brasileira, pois se “estamos em um mundo em que as tecnologias interferem no cotidiano, sendo relevante, assim, que a educação também envolva a democratização do acesso ao conhecimento, à produção e à interpretação das tecnologias” (BRITO e PURIFICAÇÃO, 2003, p. 23).

O uso dos recursos computacionais nas aulas fomenta a esperança de melhorias na educação, pois “a utilização intensiva das novas tecnologias de informação constitui, hoje, uma alternativa possível para o melhoramento da qualidade da educação” (TEDESCO, 2006, p. 74). Des-

sa forma, o professor adquire um meio mais amigável aos alunos e rico em possibilidades de trabalho. A escola sustenta seu papel de precursora na introdução desses novos instrumentos e evoluções, como uma instituição capaz de educar o indivíduo, responsável pela sua formação, pelo desenvolvimento de suas habilidades e fluências. A escola deve ser uma instituição em processo de evolução contínua: detentora da capacidade de ressurgir e inovar sempre, principalmente em nossa sociedade atual, na qual temos um mundo altamente tecnológico e de comunicação rápida, pois “a escola precisa estar à frente dos processos tecnológicos, não à parte deles” (MARCON e TEIXEIRA, 2009, p. 260). A atitude de aceitar e promover o uso desses recursos nas escolas traz diversos benefícios a toda comunidade escolar e potencializa os ganhos da educação escolar para a vida do estudante.

Para designar o uso de recursos computacionais na educação (especialmente na educação básica) há várias expressões citadas, como: tecnologia educacional, informática pedagógica, informática educacional e outras diversas, sendo que não há um consenso sobre o termo. Chaves (2012) questiona os termos citados considerando-os bastante abrangentes e inadequados, pois os instrumentos tecnológicos não são educativos: essa é uma de suas possíveis aplicações de uso. Para o autor, o termo mais adequado a ser utilizado é "Informática Aplicada à Educação" e ele deixa transparecer que o mais importante, nesse processo de exploração dos recursos computacionais nas escolas, é que o uso alcance os objetivos propostos para a atividade a ser realizada e beneficie professor e alunos. As oportunidades criadas pela introdução dos computadores na educação básica são mais importantes que qualquer expressão ou terminologia.

2. Aporte teórico

2.1. As dificuldades existentes

O uso efetivo dos computadores nas aulas depende da técnica e metodologia empregadas pelo professor da disciplina, por isso surge como princípio fundamental o domínio do uso do computador pelo professor. Na introdução dos laboratórios de informática nas escolas públicas, pouco se fez para a formação do professor no uso dessa tecnologia. Assim coube ao professor se atualizar, desenvolvendo atividades que utilizassem o computador e suprissem as necessidades pedagógicas de sua aula. A inexistência de uma preparação específica do professor para assumir essa nova tarefa, pode ser considerada um dos empecilhos para a utilização diária dos laboratórios nas aulas. O professor é o intermediador entre o conhecimento exposto nas aulas e o aluno e, assim, precisa agir de forma precisa para que o aluno compreenda e desenvolva suas atividades. Quando os laboratórios de informática foram implantados, não houve uma preparação direcionada para os professores utilizarem os computadores em suas aulas e, muito menos, ocorreu uma adequação dos currículos utilizados. “Quando se fala em tecnologias na escola, têm se preocupado muito com as questões técnicas, relativas aos equipamentos, deixando de lado o elemento central de qualquer ato pedagógico, que é o professor” (VERMELHO; BRITO; PURIFICAÇÃO, *apud* BRITO; PURIFICAÇÃO, 2008, p. 48).

O professor precisa conhecer melhor as ferramentas disponibilizadas pelos computadores dos laboratórios das escolas, para que consiga adaptar o currículo trabalhado na disciplina à prática envolvendo os recursos computacionais. O professor, para inserir no cotidiano de suas aulas o uso de computadores, precisa desenvolver atividades que englobem a prática de uso do computador com atividades que atinjam os objetivos preestabelecidos e inerentes à disciplina que ministra aulas.

Por meio da observação de estudos desenvolvidos na área da informática na educação, Valente (1999, p. 81) percebeu que existe um grande desafio na utilização dos computadores nas escolas, pois “a análise dos diferentes usos do computador na educação, levou à conclusão de que os usos que são mais semelhantes às práticas pedagógicas tradicionais são os menos efetivos para promover a compreensão do que o aprendiz faz”. Analisando mais cuidadosamente a

conclusão de Valente, fica perceptível que esse é um grande empecilho para a obtenção de benefício ao se utilizar computadores na educação, pois as primeiras atividades que os professores tentam incorporar às aulas de informática são exercícios de repetição das atividades que desenvolve na sala de aula convencional. A atividade que proporcionará melhores resultados nas aulas utilizando o laboratório de informática será, conseqüentemente, uma atividade criada especificamente para essa finalidade. Não há como ser inovador, agregar novas percepções restringindo o olhar ao universo já trabalhado nas aulas.

Outro problema apresentado é a grande dificuldade de identificar o benefício que o uso dos computadores nas aulas pode oferecer ao ensino, pois a incorporação dos computadores à educação básica é recente e os exemplos reais, limitados a exemplos bastante específicos. No entanto, o professor deve reconhecer que o uso dos computadores na sua aula deve ser considerado benéfico quando consegue atingir os objetivos pedagógicos propostos para o conteúdo estudado, independente do processo ou atividade que realiza no laboratório. Quando se refere ao uso de computadores nas aulas, o importante é que essa aplicação seja analisada como eficiente pelo professor da disciplina e, ao mesmo tempo, seja atraente aos olhos dos alunos.

A implantação do recurso físico, apenas, não transpõe os obstáculos e nem soluciona as carências sociais e educacionais que ainda permeiam nossa sociedade. Por isso, o professor não pode parar diante do desafio que o uso de computadores propõe ao ensino básico, porque “aprender não é um ato findo. Aprender é um exercício constante de renovação” (FREIRE, 1996) e cabe ao professor a iniciativa de conhecer mais para poder ser um educador melhor: não esperar por atitudes governamentais. O professor, ao assumir o comando de sua preparação e formação sobre as novas tecnologias, passa a valorizar mais os recursos que estão disponibilizados nos laboratórios de computação e, conseqüentemente, amplia seu aprendizado e reconhece novas oportunidades para promover o aprendizado dos alunos. Desta forma, os professores precisam enfrentar os desafios e não ter preconceito em relação ao uso desses novos recursos em suas aulas.

3. Para uma proposta de ensino

3.1. Novas maneiras para as escolas adequarem-se ao uso dos computadores como ferramenta de ensino

O professor de disciplinas do campo da língua portuguesa pode ser valorosamente beneficiado pelo uso dos computadores, pois ele poderá desenvolver atividades diferenciadas em suas aulas e promover maior aproveitamento de estudos em suas turmas. De forma simples, a realidade demonstra que o professor de língua portuguesa pode manter um uso eficiente do laboratório de informática em suas aulas sem encontrar muitos obstáculos. Para isso, o ponto de partida para essa conquista é que o professor não esteja à margem da tecnologia e conheça basicamente o programa editor ou processador de textos instalado nos computadores do laboratório de informática da unidade escolar em que trabalha, além de possuir um conhecimento básico em Internet. O trabalho utilizando essas duas ferramentas pode resultar em atividades muito produtivas para suas aulas.

Nos softwares editores (ou processadores) de texto, por exemplo, os alunos podem desenvolver a produção de diferentes tipos de textos, de interpretação e criação de questionários e outras atividades. Nos softwares mais conceituados dessa categoria no mercado há a marcação dos possíveis erros de acentuação, ortografia e concordância no texto produzido. Essa ferramenta é muito útil porque o aluno vê que existe algum problema e tem a oportunidade de corrigir suas falhas sem a indicação do erro pelo professor. O aluno passa a ter maior autonomia em relação ao professor e pode até desenvolver mais rapidamente seu aprendizado, por causa da reflexão que faz para resolver o problema apontado pelo programa (mesmo quando o próprio software indica as correções, o usuário precisa verificar a justificativa para que exista essa correção

— que em alguns casos também é apresentada pelo programa — para aceitar ou não a correção proposta).

Também existem diversos sites com conteúdos teóricos de qualidade na Internet, tendo em seu vasto campo de informações, material que abrange todas as áreas do conhecimento humano; além dos portais de jogos e atividades on-line, compostos por inúmeros tópicos direcionados para o entretenimento ou para o desenvolvimento do aprendizado em áreas mais específicas. No primeiro caso, dos sites compostos por conteúdos teóricos, a atividade a ser realizada pelo aluno pode ser uma pesquisa escolar sobre um determinado assunto ou como uma nova fonte de dados, na qual o aluno poderá aprofundar-se em um tema que tenha despertado seu interesse ou que solucione alguma dúvida que tenha percebido durante seus estudos. As atividades e jogos on-line proporcionam divertimento e podem ser utilizados como testes práticos sobre conteúdos já estudados na sala de aula, através de um exercício mais dinâmico e apreciável aos alunos.

No processo de utilização da Internet como ferramenta de trabalho em aulas de língua portuguesa, existe um uso pouco explorado e que pode despontar como uma opção criativa e, principalmente, produtiva para o uso nas aulas: a simples navegação pela Internet. A navegação na Internet pode parecer muito fútil, mas exige que os alunos realizem a constante leitura e interpretação dos conteúdos dispostos. A exposição de informações e dados de maneira extremamente rápida e, com certa displicência, mantém o interesse dos alunos por longas horas e induz a sua participação imediata. Criar situações que se valorizem da dedicação das crianças e jovens à Internet pode promover um ensino de qualidade porque introduz grande motivação no desenvolvimento da atividade e pode demonstrar as maiores dificuldades enfrentadas pelos alunos na produção de textos utilizando as técnicas do sistema gramatical. O estudante passa a realizar uma atividade de que gosta e em que acredita ser essa atividade recreativa, enquanto o professor observa e avalia seu desempenho de forma discreta nos primeiros momentos e, de forma mais aprofundada, posteriormente.

Para o tipo de atividade proposta, o papel do professor a princípio deve ser de mediador. Orientar a execução da atividade, observar o interesse e o desempenho dos alunos durante a realização da atividade proposta. Os objetivos para a realização da atividade não devem ser enumerados aos alunos: para eles as competências e habilidades que o professor busca que sejam desenvolvidas neles, não representam nada. O aluno deve receber as instruções sobre o que executar no período da aula e, somente quando for necessário, ficar conhecendo as razões da escolha daquele tipo de atividade. Para o estudante é muito importante que ele reconheça a importância e estabeleça vínculos de interesse entre o que está fazendo e o que vivencia.

Na Internet há inúmeros sites que expõem uma notícia e, ao final do texto apresentado, disponibiliza-se um espaço para comentários dos leitores. Esse tipo de página é muito importante, pois permite a interação de pessoas de variados lugares e culturas. Outro fator importante nesse tipo de proposta é o distanciamento entre os leitores, o que gera uma sensação de segurança para o leitor expor suas opiniões e, assim, este passa a escrever o que pensa sem se preocupar com os preconceitos e participa efetivamente de uma discussão. Em um segundo momento, o professor pode propor uma atividade aos estudantes: copiar comentários expostos na Internet (não precisa ser necessariamente um comentário feito pelo aluno) no programa de edição de textos e adequá-los à prática da escrita coerente com as regras gramaticais da Língua.

Os sites de redes sociais também podem ser utilizados nesse tipo de proposta, pois traduzem a linguagem oral dos discentes e estes podem realizar a atividade de reestruturação da linguagem exposta para a escrita complexa. Nesse tipo de comunicação, o estudante pode escrever de forma descontraída, representativa da linguagem oral e íntima; contudo, o estudante sabe que a linguagem deve ser coerente ao meio em que está e, assim, sabe que ao reescrever o texto apresentado em uma rede social para outro meio — a aula de língua portuguesa — deve recuperar a mensagem transmitida para a escrita mais estruturada e obediente às regras formais da língua.

As salas de bate-papo e as interfaces para a conversa instantânea parecem não poder existir sem as gírias e vícios de linguagem. Um desafio que o professor pode propor à turma é: uma aula de diálogo nesse meio utilizando a escrita complexa. Surge a questão: Será que os alunos podem conseguir? Para dar continuidade a esta atividade, o professor pode propor uma atividade de troca de e-mail entre os alunos, na qual a proposta pode ser ‘Conte ao seu amigo como foi seu dia ontem’ ou ‘O que você acha da notícia que você ouviu no noticiário?’. A atividade de tema bastante simples permite que o aluno domine o campo de informações que utilizará, preocupando-se somente com a sua produção escrita.

Depois da realização das atividades indicadas, o professor pode desenvolver com os alunos atividades de produção de diferentes tipos de textos, onde sempre o tema escolhido parte de uma informação retirada da Internet, que pode ser escolhida pelo professor ou pelo próprio estudante. A produção do texto deve ocorrer no programa de edição de textos.

Todas as sugestões de atividades propostas intensificam as atividades de leitura e escrita dos estudantes, utilizando como meio o computador. É importante perceber que todas as sugestões expostas utilizam apenas o programa editor/processador de textos do computador e a Internet, por meio de diferentes tipos de sites de acesso fácil e gratuito. O professor de língua portuguesa pode construir um projeto sério e produtivo valendo-se desse material, incorporando ao seu planejamento atividades mais dinâmicas, que incluam os conhecimentos específicos da disciplina com conhecimentos referentes a outras disciplinas e até aos temas transversais.

4. Considerações finais

A implantação dos laboratórios de informática nas escolas públicas representou e representa um avanço no sistema de educação do país. O uso dessa ferramenta deve ser imediato, pois a sociedade atual está intrinsecamente ligada à tecnologia e a incorporação dos computadores se expande a diversas áreas, necessitando que a escola – que é responsável expor o conhecimento às crianças e jovens – participe efetivamente da disseminação desses aparatos. O uso do computador nas aulas é conhecido como informática pedagógica, mas existem várias nomenclaturas e concepções diferentes entre os autores dessa área. O usufruto dessa ferramenta ainda não é efetivo, pois muitos professores não sabem como desenvolver uma aula que utilize o laboratório de computação da escola. As dúvidas, preconceitos e distanciamento entre o professor e os recursos disponibilizados precisam ser derrubados. O professor não deve esperar infinitamente soluções ou preparações fornecidas pelo governo: deve se preparar e construir suas aulas a partir de suas habilidades e dinamismo. Para isso, o conhecimento básico do professor em computadores é necessário. Há várias atividades que podem ser grandiosamente desenvolvidas pelo professor em suas aulas utilizando somente um editor/processador de textos e a Internet. As atividades exemplificadas apontam uma alternativa viável aos professores de língua portuguesa, porém o conhecimento adquirido com essas experiências ultrapassa os limites da referida disciplina. Ao professor das disciplinas do ramo da língua portuguesa, uma proposta docente é utilizar essa linguagem imediata dos discentes enquanto navegam pela Internet, aprimorando seus conhecimentos por meio da leitura constante, atividades visando à evolução do campo de conhecimento dos alunos, promovendo a melhora na escrita até o domínio da escrita complexa de cunho literário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, G. S.; PURIFICAÇÃO, I. *Educação e novas tecnologias: um re-pensar*. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2008.

CHAVES, E. O. C. Tecnologia na educação, ensino a distância, e aprendizagem mediada pela tecnologia: conceituação básica. Disponível em:
<<http://www.chaves.com.br/textself/edtech/ead.htm>>. Acesso em: 05 de junho de 2012.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*. 3. ed. Campinas: Papyrus, 2007.

MARCON, K.; TEIXEIRA, A. C. Repensando a educação a distância na ótica da inclusão digital. In: MARCON, K.; TEIXEIRA, A. C. (Orgs.). *Inclusão digital: experiências, desafios e perspectivas*. Passo fundo: UPF, 2009.

TEDESCO, J. C. *Educar na sociedade do conhecimento*. Tradução de Elaine Cristina Rinaldi, Jaqueline Emanuela Christensen, Maria Alice Moreira Silva. Araraquara: Junqueira & Marin, 2006.

VALENTE, J. A. Informática na educação no Brasil: Análise dos diferentes tipos de softwares usados na educação. In: VALENTE, J. A. (Org.). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: UNICAMP/ NIED, 1999.