

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

PAULO ASSIS COSTA MEDEIROS

O Uso do Computador na Práxis Pedagógica Cotidiana

Uma experiência de Produção Textual com

Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

Porto Alegre

2012

PAULO ASSIS COSTA MEDEIROS

O Uso do Computador na Práxis Pedagógica Cotidiana

Uma experiência de Produção Textual com

Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do grau de Especialista em Mídias
na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de
Novas Tecnologias na Educação da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul –
CINTED/UFRGS.

Orientadora:

Professora Maira Bernardi

Porto Alegre

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na

Educação: Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Dedicatória

Dedico esta monografia e meu pai, Ary Medeiros (*in memoriam*) e a minha avó materna, Lisbela Alves Costa (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Ao concluir esta monografia, gostaria de agradecer a todos aqueles que, de algum modo, contribuíram para a sua concretização. Em especial, sou muito grato a...

... minha orientadora, professora Maira Bernardi, por sua dedicação, por sua presença constante e orientações sempre esclarecedoras.

... meus tutores, em especial a Silvia Ferreto da Silva Moresco e a Lauri Alfonso Mombach, pelas pertinentes contribuições ao longo de todo o curso.

... meus professores, os quais tive a oportunidade de conhecer, ainda que pelo meio virtual, e muito ensinaram em suas disciplinas da pós-graduação.

... meus colegas e a equipe diretiva da Escola que acolheu de portas abertas o projeto de pesquisa, assim como aos alunos que me permitiram desenvolvê-lo consigo.

... meus amigos, em especial aqueles que ofereceram um ombro nos momentos de hesitação: Alberto Tielka, José Luis Witt Faillace, Marta Capistrano, Nara Oliveira, Romalino Santos e Sandra Ramos.

... minha querida tia Geni Alves Costa, presença constante e incansável na minha trajetória de vida, sempre apoiando minhas escolhas.

... minha mãe, Cely da Costa Medeiros, a quem devo minha vida acadêmica, posto que incansável em sua determinação pela educação dos filhos.

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo avaliar o processo de introdução do computador em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental, auxiliando no aprendizado da Língua Portuguesa através da utilização de *tag clouds*, de um processador de textos e da construção de um *blog* da turma, trabalhando desta forma a produção escrita e reflexiva por parte do aluno. Para tanto, realizou-se o acompanhamento da turma em questão ao longo de um semestre, de forma a propor e analisar a utilização de diferentes recursos de informática que possam auxiliar os educandos em seu processo de autoria.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
SMS	Short Message Service
TIC	Tecnologia de Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

LISTA DE FIGURAS

Figura 1:	Estrutura inicial da monografia.....	18
Figura 2:	Tela do <i>Storybird</i> – Inserindo imagens.....	28
Figura 3:	Tela inicial do Hagáquê.....	30
Figura 4:	<i>Tag Cloud</i> usando o site Wordle.net para gerá-la.....	31
Figura 5:	Detalhe da Biblioteca da Escola.....	41
Figura 6:	Tela inicial do software Writer.....	42
Figura 7:	<i>Tag Cloud</i> a partir do texto do aluno C (13 anos).....	46
Figura 8:	<i>Tag cloud</i> da segunda versão do texto de C, 13 anos.....	48
Figura 9:	Comparando <i>tag clouds</i> dos textos do aluno C.....	48
Figura 10:	Tela inicial do Wordle.....	50
Figura 11:	Janela aberta no Wordle para a inserção de texto.....	50
Figura 12:	Texto inserido na janela. A seta indica onde gerar a nuvem	52
Figura 13:	<i>Tag cloud</i> gerada a partir do texto inserido.....	52
Figura 14:	Gráfico dos pontos positivos.....	56
Figura 15:	Gráfico das dificuldades.....	57
Figura 16:	Gráfico dos aspectos a melhorar.....	58

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA.....	4
AGRADECIMENTOS.....	5
RESUMO.....	6
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....	7
LISTA DE FIGURAS.....	8
CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO.....	11
1.1 O USO DO COMPUTADOR NA PRÁXIS PEDAGÓGICA	129
1.2 JUSTIFICATIVA.....	13
1.3 PROBLEMA DA PESQUISA.....	16
1.4 OBJETIVOS	15
CAPÍTULO II. O COMPUTADOR EM SALA DE AULA E SUA UTILIZAÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM	17
2.1 PENSANDO O COMPUTADOR NA ESCOLA	18
2.2 Capacitação – As tecnologias de Informação e Comunicação.....	20
2.3 Uso das Tecnologias	22
2.4 Inserindo o computador.....	24
2.5 Softwares para o trabalho com produção textual	27
2.6 Tag Clouds e Blogs - Definição.....	29
2.7 O trabalho com <i>tag clouds</i> e <i>blogs</i>	31
2.8 Potencialidades na utilização do blog.....	33
CAPÍTULO III: DEFINIÇÃO METODOLÓGICA – ANÁLISE	38
3.1 PARTICIPANTES DA PESQUISA.....	38
3.2 O AMBIENTE DA ESCOLA.....	40
3.3 O início dos trabalhos.....	43
3.4 “Professor, eu prefiro falar!”	44
3.5 Aprimorando a escrita com <i>tag clouds</i>	45

3.6 Da sala de aula para o mundo	52
CAPÍTULO IV: OS RESULTADOS DA PESQUISA	55
CAPÍTULO V: CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES.....	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	62
ANEXOS.....	64

INTRODUÇÃO

A presente monografia propõe um estudo acerca das *tag clouds* e *blogs* e como tais recursos podem ser utilizados na produção textual de alunos do ensino fundamental. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa fundamentada em um referencial teórico e na aplicação e análise de um estudo de caso, utilizando computadores da Biblioteca da Escola, com conexão à Internet, de forma que possibilitassem atividades online e a criação do blog da turma.

Dentro desta proposta investigam-se as contribuições do uso de *tag clouds*, do processador de textos *Writer* e da postagem no *blog* na produção textual do aluno.

Para bem descrever o processo de construção do presente estudo, esta monografia foi dividida em cinco capítulos, sendo que o primeiro capítulo traz em breves palavras o que alguns teóricos versam acerca do uso do computador na educação. Esta análise teórica é aprofundada no capítulo seguinte, o qual também disserta sobre a utilização das *tag clouds* e dos *blogs* na produção textual do aluno.

O terceiro capítulo faz uma descrição da pesquisa desenvolvida em uma turma de 6º ano, detalhando distintos momentos e falas dos alunos e professores ao longo do trabalho.

O capítulo de número quatro apresenta alguns gráficos que buscam espelhar os resultados alcançados com este projeto de pesquisa a partir das respostas dos alunos ao questionário aplicado.

Por fim, no quinto capítulo, as considerações finais, onde as conclusões sobre a pesquisa são apresentadas, assim como algumas recomendações.

1.1 O Uso do Computador na Práxis Pedagógica

O ano era 1975 e a empresa de computadores pessoais Apple procedia com a doação de computadores pessoais para uma escola nos Estados Unidos. Mesmo após quase quarenta anos desde tal marco, ainda nos deparamos não somente com dúvidas a respeito da sua utilização em determinadas abordagens pedagógicas, mas com professores e alunos que sequer têm conhecimento acerca do funcionamento da máquina, que dirá dos softwares disponíveis para diferentes necessidades. De fato, ainda se discute se sua adoção em sala de aula representa um recurso que auxiliaria educadores e educandos ou se estamos diante de uma mera maquiagem tecnológica, deixando em segundo plano estratégias que resultariam em uma construção de conhecimento igualmente sólida e dentro das condições materiais de qualquer escola. Ainda que um professor possa ministrar suas aulas de forma primorosa sem lançar mão de um computador e que seus alunos tenham, certamente, condições de construir um bom lastro de conhecimento, é absolutamente necessário pensar um indivíduo preparado para as demandas cotidianas.

Em um cenário de ascendência digital, representa uma postura irresponsável por parte das escolas e suas mantenedoras negarem o acesso ao computador, abstendo-se de pensar um currículo que comungue os componentes curriculares pelo viés da informática. A qualidade da produção escrita entre os discentes, via de regra estéril aos olhos dos educadores, bem poderia beneficiar-se de uma proposta inovadora, criativa e motivadora por meio de uma práxis que acolhesse tecnologias próprias deste novo século. A escola precisa garantir seu papel de ponte de acesso de informação e pesquisa para o aluno, em lugar de seguir hesitante entre o que pode e o que precisa ser feito. O problema que exige ponderação é: como utilizar o computador de forma a obter resultados significativos tanto no processo de aprendizagem quanto para o aluno?

Para início de nossa reflexão, cabe afirmar que necessita a escola dispor de recursos humanos capacitados a instrumentalizar os educados para além do viés do entretenimento na utilização dos recursos materiais. Sendo assim, é

indispensável um direcionamento no trabalho com a informática, a fim de que utilizá-la seja tanto prazeroso quanto enriquecedor na construção do conhecimento. Refletindo como a utilização da informática pode agregar valor à práxis do professor e na produção textual de alunos do Ensino Fundamental, o presente estudo tem como objetivo geral analisar algumas ferramentas digitais voltadas para o aprimoramento da leitura, da compreensão, interpretação e da escrita, as quais podem ser utilizadas em autênticas experiências de aprendizado.

1.2 JUSTIFICATIVA

Antecedentes. Atuo em sala de aula desde 1988, marcadamente com alunos do Ensino Fundamental. O desejo de perceber nos educandos um apuro na sua expressão escrita foi a razão de minhas intenções no planejamento e desenvolvimento das ações docentes, buscando recursos e metodologia que concorressem positivamente para tal fim. Sendo assim, atento às necessidades dos discentes, desenvolvi uma práxis conduzida sob a égide de uma relação professor-aluno provocadora da pesquisa, interacionista, e pensando a aquisição da linguagem enquanto base dos processos mentais e de interação social. Foi necessário romper com o que estava pronto e formatado em favor da diversidade incontestável de cada nova turma e suas demandas particulares. Contudo, ainda que se construíssem vínculos de respeito, confiança e admiração mútuos entre o educador e seus alunos, e apesar dos vários objetivos estabelecidos nos distintos componentes curriculares serem atingidos, os alunos pareciam sentir-se apáticos e/ou ansiosos diante de uma folha em branco, não raro concluindo sua tarefa com dificuldades de toda sorte e com resultados longe de representarem os ideais na utilização da língua materna em sua produção textual.

Motivação. Como aluno da Pós-Graduação a Distância em Mídias pela UFRGS, utilizando basicamente o meio virtual e, portanto, a produção escrita para propor debates, lançar argumentos, arguir e publicar reflexões pessoais, percebi que o esmero e a clareza quanto ao que se escreve são indispensáveis para que a comunicação se efetive. Por vezes, na troca de mensagens com

colegas do curso, contratempos foram experimentados em função de seu conteúdo sem coesão, clareza e/ou atrativos maiores. No desenvolver do planejamento com minhas turmas, recorrente constatação surgiu na avaliação da produção dos alunos: textos mal construídos, erráticos, nos quais por vezes sequer fica clara a ideia que o aluno desejava compartilhar com os demais. É certo que o aluno parecia escrever para si mesmo, ou demonstraria uma preocupação tanto com o seu provável leitor quanto com seu tema de redação.

É neste cenário que se introduz o computador e suas ferramentas, a auxiliar o educando nas tarefas que lhe são propostas, desenvolvendo igualmente sua capacidade de comunicar-se. A sociedade espera de cada sujeito um movimento de aproximação, articulando saberes que lhe permita comungar conhecimentos minimamente universais. Associe-se a tal demanda um contexto competitivo, o qual exige de cada indivíduo a capacidade de articular todos estes saberes, contemplando desde a correta utilização da língua culta ao conhecimento científico universal, considerando as especificidades de cada cultura. Faz-se necessário manter em pauta, porém, que a mera inserção do computador em práticas de sala de aula não garante a construção do conhecimento por parte do aluno nem o agregar de qualidade à prática do professor. Pela própria acepção do termo, o conhecimento precisa ser construído, o que nos remete à ideia de que este só se efetiva com o engajamento do educando, atrelado a um planejamento significativo por parte do educador.

De todo modo, para que o educando possa alargar sua gama de conhecimentos, precisará sentir-se motivado a tal movimento. Como via de regra a motivação para a pesquisa surge da curiosidade inerente a cada indivíduo, será necessário promover o “exercício da curiosidade” (...) nos espaços escolares, a fim de convocar “a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar”... (Freire, 2001 p. 98).

A todo aquele que trabalha com produção textual, faz-se presente uma constatação: seguem os alunos encontrando entraves na comunicação escrita, com a presença de ruídos que vão desde erros gramaticais ao descuido cabal quanto ao quê, como e para quem comunicar algo.

Surge, portanto, a necessidade de pensar estratégias para este aluno dos anos iniciais do Ensino Fundamental sentir-se motivado a escrever tanto mais quanto melhor, quer para garantir que será compreendido, quer para manter a atenção daqueles que acolhem suas ideias.

É imperativo salientar que a escola tem a tarefa de permitir que o aluno estabeleça relações de pertencimento com o mundo no qual ele está inserido. É ela que o motiva (ou não) a despir-se da postura de espectador em favor do papel de sujeito que interage em seu meio. Deste modo, justifica-se este tema de monografia posto que seja pertinente pensarmos a respeito da abordagem empregada no processo de ensino-aprendizagem e na qualidade do que é produzido pelos educandos.

1.3 PROBLEMA DA PESQUISA

Como utilizar o processador de textos e *tag clouds* para possibilitar a construção de um texto coeso e com riqueza vocabular?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

Trabalhar com *tag clouds* e blogs por um viés voltado para o aprimoramento da produção textual, de forma que seja possível delinear uma proposta que aponte para o acesso de todos – educador e educandos – aos benefícios da utilização de tais recursos.

1.4.2 Objetivos Específicos

Investigar de que maneira o planejamento pode concorrer para desfazer uma lacuna de informações, buscando dar o suporte necessário à produção escrita;

Compreender como a dinâmica da introdução do computador no cotidiano de uma turma do 6º ano do ensino fundamental pode influenciar o processo de aprendizagem envolvido na produção textual;

Apontar as possibilidades de inserção do computador no cotidiano da sala de aula, propondo uma práxis que incorpore a utilização de *tag clouds* e da criação de *blogs* como ferramenta de aprimoramento da expressão escrita;

Identificar as necessidades que habitam o dia a dia da escola no que concerne a utilização da informática, chamando à reflexão e socialização de tais questionamentos, apresentando estratégias e subsídios que possam auxiliar o professor;

Avaliar a evolução da produção escrita dos alunos da mesma turma ao longo do período de aplicação do projeto de pesquisa;

Interpretar os resultados alcançados de forma a propor uma práxis que incorpore a utilização do computador como ferramenta de aprimoramento da expressão escrita.

2. O COMPUTADOR EM SALA DE AULA E SUA UTILIZAÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

2.1 Fundamentação Teórica

O referencial teórico do presente estudo apresenta alguns autores que dedicam seu olhar às tecnologias e a sua inserção na sala de aula. Ao pensar em tecnologias de informação e comunicação na escola se está motivando tanto uma convergência entre espaços pedagógicos e demais espaços de interação social quanto convocando seu corpo docente a aperfeiçoar sua práxis.

Aperfeiçoamento contínuo é uma exigência indiscutível no que tange o exercício do magistério, pois é somente através deste que o aprimoramento da práxis se torna possível. Contudo, somente procura por aperfeiçoamento objetivando uma lapidação de sua metodologia aquele que tem o entendimento de que não domina tudo – a despeito de sua formação acadêmica – e que adota uma cotidiana postura de comprometimento com a educação. Em suma, o aperfeiçoamento do qual aqui se disserta diz respeito ao desejo de mudança, fruto de uma reflexão/avaliação que não apenas monitora e constata, mas aponta novas abordagens a acolher.

O suporte teórico no qual sustentarei a análise crítica para este estudo privilegia autores que redimensionam o trabalho com informática, indo muito além do didatismo, buscando estabelecer uma visão crítica/pedagógica e significativa da sua inserção no cotidiano escolar. Will Richardson (2010) é um autor norte-americano defensor de uma escola que incentiva a integração da tecnologia da informática na aprendizagem com o foco na leitura e na escrita no ensino fundamental. Por seu turno, Kathleen Fitzgibbon (2010) mostra-se preocupada em tornar acessível a todo educador a utilização dos recursos da informática mais diversos, pautando sua escrita pela simplicidade e pelo didatismo. Moran (2009) é um estudioso das tecnologias de comunicação e de sua integração na educação por um viés humanista e próximo das necessidades dos alunos. Ainda a pensar a interação entre a Internet e a

sociedade, busco no filósofo da comunicação Pierre Lévy (1999) uma análise do papel das tecnologias na esfera da comunicação nos espaços escolares. Barlam (2012) defende que a tecnologia não é o centro de nossa atenção, mas as possibilidades de sua utilização em sala de aula, a metodologia, atendendo às necessidades da escola do século XXI. Os demais autores escolhidos ajudar-me-ão igualmente a embasar e costurar as distintas etapas desta pesquisa.

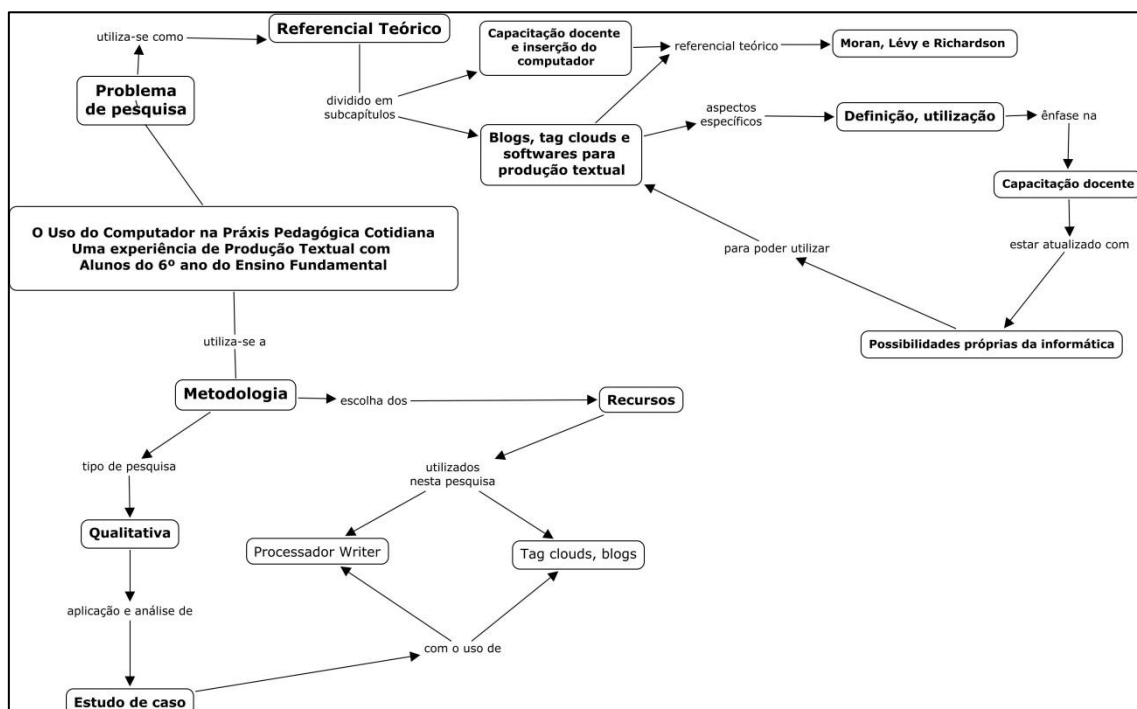


Figura 1. Estrutura inicial da monografia

2.1 Pensando o computador na escola

Neste subcapítulo, veremos como a tecnologia de comunicação, notadamente o computador e os softwares para ele desenvolvidos alteraram, de forma inegável, a vida em sociedade como a conhecemos. No que tange a inserção de computadores e seus inúmeros recursos na escola, uma reflexão quanto ao papel da máquina e de seus usuários é de extrema importância, posto que uma modificação das posturas docente e discente será inevitável.

Segundo Moran (2009 p.12-17) o educador “vai ter que atualizar-se sem parar, vai precisar abrir-se para as informações que o aluno vai trazer, aprender com o aluno, interagir com ele.” Não se pensa mais no professor enquanto difusor de saberes, mas um motivador de reflexões, de criação de estratégias tais que permitam uma aprendizagem coletiva.

De toda a forma, é prudente partir de um fato: a introdução do computador pura e simplesmente não garante que este será um facilitador da construção do conhecimento. O virtual não substitui o real, mas pode ampliar a visão que o aluno tem do segundo e fazê-lo repensar a qualidade de sua intervenção nesse. Em verdade, é papel do educador conferir significado ao trabalho com os recursos de informática, ou eles não passarão de meras ferramentas de distração, pontes para escolhas equivocadas. As intenções do planejamento e ações do professor é que configuram o verdadeiro diferencial, não a máquina. Para o docente e escritor norte-americano Will Richardson (2010), vivemos um momento no qual se configura um desafio de comprometer-se em desempenhar o papel de educador. Lembra-nos ele que os alunos estão desenhando “uma ampla rede social com pouca ou nenhuma orientação dos adultos (...) usando uma ampla variedade de tecnologias que lhes foi negada utilizarem quando vêm para a escola.” (Richardson, 2010 p.6) Como é através desta mesma tecnologia que os educandos podem alcançar audiências muito além dos muros das suas escolas ou, da mesma forma, encontrar a orientação desejada, repensar o currículo escolar está longe de ser um mero procedimento burocrático no início do ano letivo.

2.2 Capacitação – As Tecnologias de Informação e Comunicação

Neste subcapítulo, veremos que a inserção de computadores na escola deve vir acompanhada da capacitação dos docentes para sua utilização com os alunos. A partir de Lévy (1999), Moran (2009) e Richardson (2010) veremos

como o discente que interage nos espaços pedagógicos mudou e que o seus professores não poderão esquivar-se de acompanhar tais movimentos.

O trabalho com o computador é uma oportunidade de pensar como se chega a um determinado resultado. Estamos considerando alunos e professores com as mais distintas habilidades, desde aquele pequeno que experimentará certa ansiedade por desconhecer o processo correto para inserir um determinado acento sobre a vogal A até o outro que faz *downloads*, assiste filmes *on demand*, tem seu perfil em redes sociais e cotidianamente utiliza uma ferramenta de chat para conversar com uma miríade de usuários do mesmo *software*. Entretanto, via de regra este mesmo aluno não tem conhecimento suficiente para uma correta diagramação de textos, para proceder com a criação de apresentações multimídia, entre outras demandas que porventura seus mestres solicitam. Vale dizer que a mesma nuance de conhecimento aqui descrito é perfeitamente aplicável aos docentes.

A falta de capacitação em informática educativa por parte do educador – e não raro o desconhecimento quase completo acerca do funcionamento do hardware e, claro, seu software – será um grande entrave para que qualquer proposta pedagógica que contemple a inserção da informática na práxis escolar de fato aconteça. Se em sua formação acadêmica o professor não foi capacitado para tal, caberá então a ele próprio e/ou a mantenedora de sua Escola favorecer seu acesso a experiências de formação na área. Em consonância a este movimento de capacitação se deverá garantir que o educador, da mesma forma, tenha ciência de como o processo de aprendizagem do aluno ocorre, para que possa planejar como o computador poderá auxiliar ao mestre e a seus alunos nesta caminhada. É indispensável refletir sobre o que se quer ensinar e como tal ferramenta se presta para determinado objetivo pedagógico, pois estará o educador diante de uma convergência entre conteúdo a ser desenvolvido, conhecimento pedagógico para ensiná-lo e compreensão do processo de sua construção. Em suma, a inovação está menos na introdução do computador no planejamento do professor do que nas estratégias propostas que propiciem romper a dinâmica da abordagem tradicional de aprendizagem.

Ao inserir o computador em sua práxis deverá refletir o professor se o novo recurso facilitará agregar qualidade a seu planejamento e a repensar metodologias. Apenas por ser um símbolo do que é moderno, o computador não garante, por si só, algum diferencial no cotidiano escolar. Computadores são meios, não fins. Não resolvem impasses, mas podem tornar-se um se interferirem na rotina de um professor que não tem noção clara da razão para utilizá-los. Sem esta noção, desconhecem as possibilidades, tornando a ferramenta apenas uma mediocridade do ponto de vista pedagógico.

Fazer da informática um meio para que o aluno supere restrições referentes à disponibilidade de informações e sua utilização para a construção dos saberes é um desafio que se impõe. Neste contexto, o professor é aquele que aponta caminhos que propiciem ao educando modificar seu processo de aprendizagem, estimulando-o a tornar-se sujeito ativo nesta evolução. É o cenário do qual fala Moran (2009 p.12-17):

“Os alunos podem fazer suas pesquisas antes da aula, preparar apresentações - individualmente e em grupo. Podem consultar colegas conhecidos ou desconhecidos, da mesma ou de outras escolas, da mesma cidade, país ou de outro país. Aumentará incrivelmente a interação com outros colegas, pesquisando os mesmos assuntos, trocando resultados, materiais, jornais, vídeos.”

A interação entre os alunos é flagrante através da Internet, e a utilização que estes fazem das redes sociais atestam o quanto a web, em lugar de isolar, aproxima os indivíduos. O acesso à Internet confere ao aluno a possibilidade de apropriar-se de informações da mesma forma que seu professor, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais rico para ambos. Neste ambiente em que a informação circula de forma democrática, Moran destaca o que é ensinar e o papel do professor:

“Ensinar é orientar, estimular, relacionar, mais que informar. Mas só orienta aquele que conhece, que tem uma boa base teórica e que sabe comunicar-se. O professor vai ter que atualizar-se sem parar,

vai precisar abrir-se para as informações que o aluno vai trazer, aprender com o aluno, interagir com ele.” (2009 p.12-17)

Vivemos um momento do qual não se poderia retornar: se a escola insistir em permanecer igual, a transformação será motivada pela cibercultu¹ra. Para Lévy (1999), é preciso explorar as potencialidades deste espaço no plano econômico, político, cultural e humano. Para o professor da Universidade de Paris, o papel docente passa por uma mudança crucial: de “difusor de saberes” para o que ele denomina de “animador da inteligência coletiva”, estimulando nos estudantes uma postura cooperativa no aprendizado. Àqueles que advogam que a Internet afastaria os indivíduos, isolando os sujeitos, Lévy (1999) responde que os modos de relação, conhecimento e aprendizagem da cibercultura não paralisam nem substituem os já existentes, mas os ampliam, transformando-os e tornando-os mais complexos.

Richardson (2010) destaca que vivemos um momento no qual se configura um desafio ser um educador. Para ele, da maneira “como se comunicam e aprendem, a realidade de nossos estudantes segue muito diferente da nossa. (...) Eles estão construindo uma ampla rede social com pouca ou nenhuma orientação dos adultos (...) usando uma ampla variedade de tecnologias que lhes foi negada utilizarem quando vêm para a escola.” Richardson chama à reflexão ao questionar “o que precisamos mudar em nossos currículos quando nossos alunos detém a capacidade de alcançar audiências muito além das paredes de nossas salas de aula.” Acerca do novo sujeito em nossas escolas, pergunta: “De que modo devemos repensar nossa ideia acerca do que seja alfabetizar quando precisamos preparar nossos estudantes para se tornarem não apenas leitores e escritores, mas também editores, colaboradores e divulgadores.” As ferramentas aí estão: *blogs*, *wikis*, além de outras, fazem deste século uma era instigante para todos aqueles que se envolvem com o fazer educação.

2.3 Uso das Tecnologias

¹ Expressão cunhada por Pierre Lévy para sintetizar o universo digital e suas utilizações diversas, uma cultura contemporânea marcada notadamente pelas tecnologias digitais.

Neste subcapítulo, perceberemos que a utilização de tecnologias “modificam significativamente o papel do professor no processo de aprendizagem e as pesquisas disponíveis não indicam caminhos claros para enfrentar o desafio da formação e do desempenho docente nesse novo contexto.” (TEDESCO, 2004 p.11).

De acordo com Sequeira (1989 p.99), no que diz respeito à utilização das ferramentas de informática em sala de aula, os educadores encontram-se diante de dois desafios: “compreender o contributo que o computador pode dar ao processo educativo e decidir como utilizar melhor as suas potencialidades.”

O processo de aceitação de algo é sempre muito pessoal; não há diferença quanto à inserção do computador na sala de aula de um professor em particular. Faz-se indispensável que o mestre perceba que esta tecnologia pode contribuir para o enriquecimento tanto da sua prática quanto para a aprendizagem dos alunos. Mas esta é uma caminhada sua, na qual todos os demais poderão apenas apontar sugestões de como utilizá-la. Este mesmo professor hesitante muito provavelmente é o mesmo que acredita sobremaneira na importância da relação entre o educador e seus pupilos. Entretanto, mesmo o computador equipado com os melhores softwares educacionais disponíveis não substituirá o diálogo, a mediação, a orientação e a avaliação de um ser humano. E aqui permanece o professor em seu papel: o de gestor das atividades programadas para serem desenvolvidas com o uso do computador em sala de aula.

Toda a utilização de uma nova tecnologia necessita uma assimilação de sua forma de funcionamento por parte do indivíduo. De fato, pode-se afirmar que os alunos experimentarão três etapas sempre que utilizarem uma nova tecnologia: a sua exploração, os conflitos na sua utilização e, finalmente, a aplicação dos conceitos assimilados para novas situações. O mesmo processo se aplica ao professor do parágrafo acima.

A utilização do computador propicia o surgimento de novos gêneros textuais – blogs, salas de *chat*, postagens em redes sociais, envio de *sms* – os quais demandam conhecimento não apenas técnico, mas igualmente quanto a sua variação linguística. Trata-se da linguagem a moldar-se ao meio, ajustando-se a este novo contexto ainda pouco aproveitado pela escola em que se desenvolve esta pesquisa.

Mas eis que surge, não raro, o questionamento: que programas poderiam ser utilizados para auxiliar professor e aluno no trabalho com produção textual? Ainda que o cerne desta monografia não seja esgotar os programas disponíveis, uma breve descrição das possibilidades de alguns destes *softwares* faz-se necessária.

2.4 Inserindo o Computador

Neste subcapítulo, veremos a importância de articular prática pedagógica com o conhecimento de operação dos recursos de informática, mais precisamente do computador. De acordo com Almeida (2005) “o professor que associa a tecnologia da informação e comunicação (TIC) aos métodos ativos de aprendizagem desenvolve a habilidade técnica relacionada ao domínio da tecnologia e, sobretudo, articula esse domínio com a prática pedagógica e com as teorias educacionais que o auxiliem a refletir sobre a prática e a transformá-la... (ALMEIDA, 2005 p.72).

A inserção do computador em sala de aula pode vir a ser encarado com reservas por significativa parcela dos professores. É um desafio que se impõe e que diz respeito ao professor, pois é ele que irá determinar se a introdução da informática em sala de aula enriquecerá seu planejamento e o aprendizado dos alunos ou apenas se configurará em mais um recurso para a aplicação de uma mesma prática tradicional e vertical de ensino-aprendizagem.

Em outras palavras, a forma como o computador será utilizado é que o tornará relevante para a práxis pedagógica, ou seja, as intenções e ações é que configuram o verdadeiro diferencial, não a máquina em si. O que se almeja é que as possibilidades na utilização do computador provoquem no professor uma mudança de postura e no planejamento, um deslocamento de uma práxis centrada em si mesmo em favor de um modelo de ensino voltado para o aluno, a partir do aluno, valorizando o discente enquanto sujeito pró-ativo. Assim sendo, para que as inúmeras ferramentas não se configurem como "tranqueira digital" aos professores pouco motivados a tais transições em sua prática, seria justo ilustrar um modesto paralelo.

A imagem de um fato projetada no telão e um cartaz com a mesma imagem só diferem, no máximo, pelas dimensões maiores que a primeira pode

facilmente adquirir sem qualquer ônus. Entretanto, os recursos disponíveis para o educador que pensa o computador como parte de uma rede mundial poderão ampliar não somente em tamanho a referida fotografia, mas agregar a esta informações sob a forma de vídeo, trazer para a sala as reportagens mais recentes, localizar o fato através do *GoogleMaps*² ou ferramentas semelhantes, permitir que o aluno expresse suas dúvidas e certezas acerca de um tema e interaja com outros que acessam o mesmo espaço virtual, entre outros tantos recursos.

Ao inserir o computador na sala de aula deverá refletir o professor se a informática o permitirá agregar qualidade à sua prática e repensar metodologias. Apenas por ser um símbolo de modernidade, o computador não garante, por si só, algum diferencial no cotidiano escolar. Computadores são meios, não fins. Não resolvem impasses, mas podem tornar-se um se interferirem na rotina de um professor que não tenha noção clara de como utilizá-los. Sem esta, desconhecem as possibilidades, tornando a ferramenta apenas uma mediocridade do ponto de vista pedagógico. Segundo Sequeira (1989), "o melhor computador não terá qualquer efeito no processo educativo sem um professor capaz de estruturar, modelar, guiar e facilitar o processo cognitivo de acordo com as necessidades individuais dos alunos" (1989 p.99).

Com ou sem computador, o educando é o fim e sua aprendizagem é o objetivo da atuação docente. Poderá este aprendiz interagir com os colegas e o professor através da informática ou permanecerá como espectador passivo de fotografias, sons, vídeos, notícias e mapas que o professor porventura exibir na sala. Assim, ao mesmo tempo em que se planeja uma utilização inovadora dos recursos oferecidos pela informática, tenha-se em mente que só será coerente o trabalho que promover o educando a sujeito de sua aprendizagem. É necessário aliar à chegada do computador a comunicação e a cooperação entre os sujeitos, a promoção da autonomia e a ressignificação dos papéis de cada um, vendo ao professor e aos alunos como mestres e aprendizes na construção do conhecimento. Para Freitas (1992 p.30), a sociedade do futuro será "uma sociedade que verá, provavelmente, o seu sucesso baseado na capacidade de acesso e tratamento/organização de informação".

² Google Maps é um serviço de pesquisa e visualização de mapas e imagens de satélite que pode ser acessado através da Internet de forma gratuita.

Invariavelmente, estamos a pensar não apenas a garantia de acesso à informação, pois o aluno necessita ter claro o que fazer com a quantidade infinita de dados disponibilizados na *web*. Desta forma, saber refletir, direcionar, utilizar e produzir a partir da informação apurada são habilidades que devem estar presentes nos planejamentos em nossas escolas.

Um planejamento que assim configure os atores envolvidos neste cenário pedagógico verá na Internet uma fonte de recursos de valor inestimável. À medida que a Internet oferece aos educandos a possibilidade de recorrerem às mesmas referências utilizadas pelo professor, democratiza-se o acesso à informação. De todo modo, informação em quantidade além da capacidade humana de processamento – eis a Internet – requer uma postura avaliativa e seletiva. Diante de inúmeras fontes, vertentes não raro divergentes e toda a sorte de publicações online, caberá ao professor e a seus alunos estabelecerem um diálogo que estimule a criticidade e o bom senso para selecionar tanto sítios idôneos quanto conteúdo relevante para a pesquisa que se empreende. A escola trabalha no educando, por este viés, competências para construir seu conhecimento com base em escolhas conscientes e bem fundamentadas, formando um cidadão que buscará constante aprimoramento em todos os níveis. Freitas (1992 p.30) pensa uma sociedade que "terá nas novas tecnologias da informação e comunicação um auxiliar precioso no sentido de uma verdadeira disponibilização da informação por todos". Ou seja, não mais a informação e o conhecimento nas mãos de poucos, mas disponibilizada a todos, em um ambiente democrático, no qual seus atores nutrem-se à medida que se auto motivam e contagiam seus pares, em uma flagrante e cotidiana parceria entre docentes e discentes.

Tal mudança só é possível quando se promove o rompimento do paradigma presente: o professor enquanto detentor do conhecimento frente ao aluno puramente receptor deste. Mudam-se o acesso e as hierarquias, posto que o aluno e o professor interagem em uma atmosfera cooperativa de educação, lado a lado, compartilhando referências. Temos, assim, o mestre enquanto coordenador de propostas, um desafiador, um parceiro e um orientador. O aluno, por seu turno, deixará a zona de conforto e inércia em sala de aula, tornando-se leitor, pesquisador, autor e divulgador não apenas de informações, mas de conhecimentos significativos. De qualquer modo, uma

relação professor-aluno assim configurada só é viável em uma dinâmica pedagógica que estimule a curiosidade, valorize o questionamento e privilegie a descoberta individual e cooperativa. Abreu e Masetto (1990 p.115), afirma que “é o modo de agir do professor em sala de aula, mais do que suas características de personalidade que colabora para uma adequada aprendizagem dos alunos; fundamenta-se numa determinada concepção do papel do professor, que por sua vez reflete valores e padrões da sociedade”.

2.5 Softwares para o trabalho com produção textual

Neste subcapítulo, serão apresentados os programas e recursos utilizados ao longo da pesquisa, tal como o Writer, processador de textos do pacote BrOffice³. Igualmente será feita uma breve introdução do Hagáque⁴, um editor de histórias em quadrinhos. A atenção igualmente estará voltada para o Storybird⁵, um recurso *online* que permite ao aluno criar histórias com ilustrações e textos, além do Wordle⁶, um gerador de *tag clouds*, uma das ferramentas centrais deste trabalho.

Ainda que a *Microsoft* tenha desenvolvido o processador de textos mais conhecido e utilizado – *Word* – existem programas que fogem do padrão barra de tarefas e folha em branco típico dos processadores. O *Storybird*, por exemplo, traz uma gama generosa de personagens que podem ser utilizados para ilustrar, talvez, as primeiras histórias criadas em computador. Basta que um cadastro seja criado, sem qualquer cobrança, para que o aluno possa iniciar a criação de seu pequeno livro virtual, pois este é o formato final que assume toda história aqui registrada. Quanto mais o aluno usar de criatividade e imaginação, melhor será o resultado mostrado na tela, pois as inúmeras possibilidades de inserção de cenários e de personagens poderá ser publicada ou arquivada na biblioteca do usuário. É possível também trabalhar com textos colaborativos, bastando que a partir da tela do próprio *Storybird* o aluno mande convites para que outros usuários do programa o auxiliem no desenvolvimento da história. De fato, o que se busca nesta pesquisa é apresentar meios para

³ Suíte para escritório gratuita e de código aberto.

⁴ Disponível em <http://pan.nied.unicamp.br/~hagaque/downloads.php?lang=pt-BR>

⁵ Disponível em storybird.com

⁶ Disponível em www.wordle.net

que o professor estimule o aluno a escrever não apenas para si mesmo, mas que ele tenha a experiência de ser lido, de ter seu texto comentado, isto é, que sua criação se estenda a outros que não apenas a figura do professor.

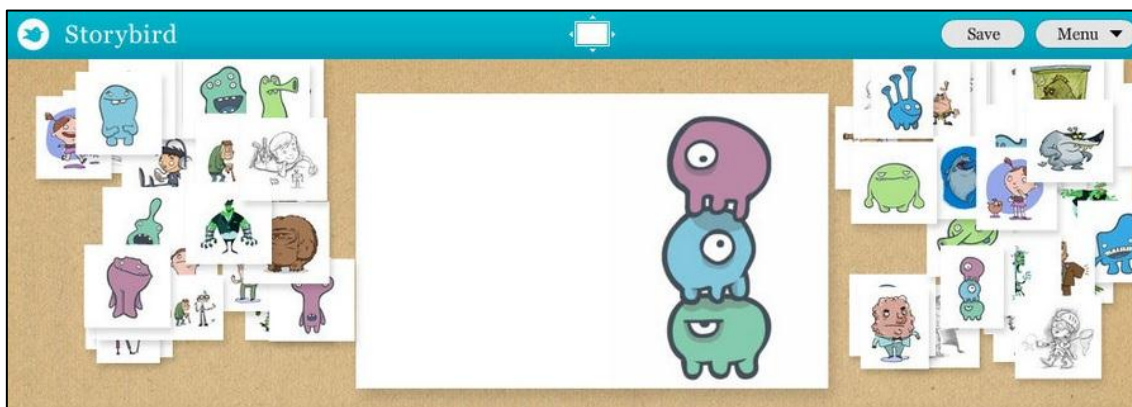


Figura 2. Tela do *Storybird* – Inserindo imagens.

Outro veículo de texto que os alunos costumam apreciar sobremaneira são as histórias em quadrinhos. Nas bibliotecas das escolas costumam ser a porta de entrada na formação de novos leitores. No trabalho com produção textual, a criação de histórias em quadrinhos pode igualmente ser um viés para o exercício da criatividade do aluno e da ampliação vocabular.

O *software* Hagáquê, um editor de histórias em quadrinhos gratuito, permite que mesmo um estudante com poucos conhecimentos de informática possa trabalhar com recursos suficientes para produzir um material que contemple suas expectativas.

O programa tem uma *interface* bastante simples, colorida e agradável. Seu público alvo é a criança, mas pode ser igualmente utilizado por alunos de outras faixas etárias.

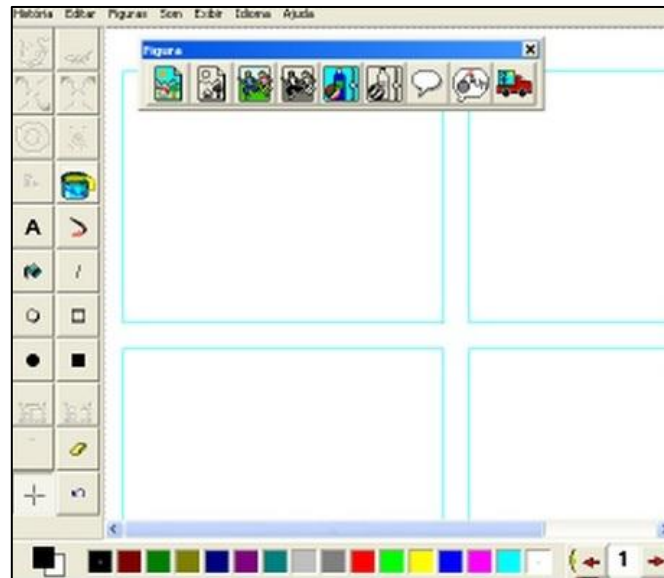


Figura 3. Tela inicial do Hagáquê.

O Hagáquê busca contribuir para o desenvolvimento cognitivo e psicomotor do aluno. Permite que o aluno crie sua história com cenários, textos e sons que poderão ser gravados em várias extensões. Os quadrinhos são um gênero literário que sempre despertaram o interesse das crianças e, não raro, a porta de acesso ao mundo da leitura.

Nos PCNs, mais precisamente no volume dedicado a Língua Portuguesa, os quadrinhos são apresentados como um gênero adequado para a formação do leitor. Quando o professor prevê em seu planejamento o trabalho de leitura e produção textual, denota ciência da importância de ambas no processo de ensino-aprendizagem. Enquanto a leitura propicia o ingresso ao conhecimento produzido, a escrita auxilia na estrutura do pensamento lógico, posto que organiza a informação assimilada. Assim, o aluno autor, ao escrever, busca em seu imaginário o conteúdo necessário para sua criação.

2.6 *Tag Clouds* e *Blogs* – Definição

Neste subcapítulo, veremos o que são *tag clouds* e *blogs*, e como ambos podem concorrer positivamente na expressão escrita do aluno.

Para o site *delicious.com* uma *tag cloud* é uma lista de etiquetas (tags) cujo tamanho da *tag* reflete a popularidade de sua temática. Trata-se de uma palavra que funciona como um *link* para uma lista de sites, produtos, artigos ou outra categoria possível que corresponda a seu interesse.

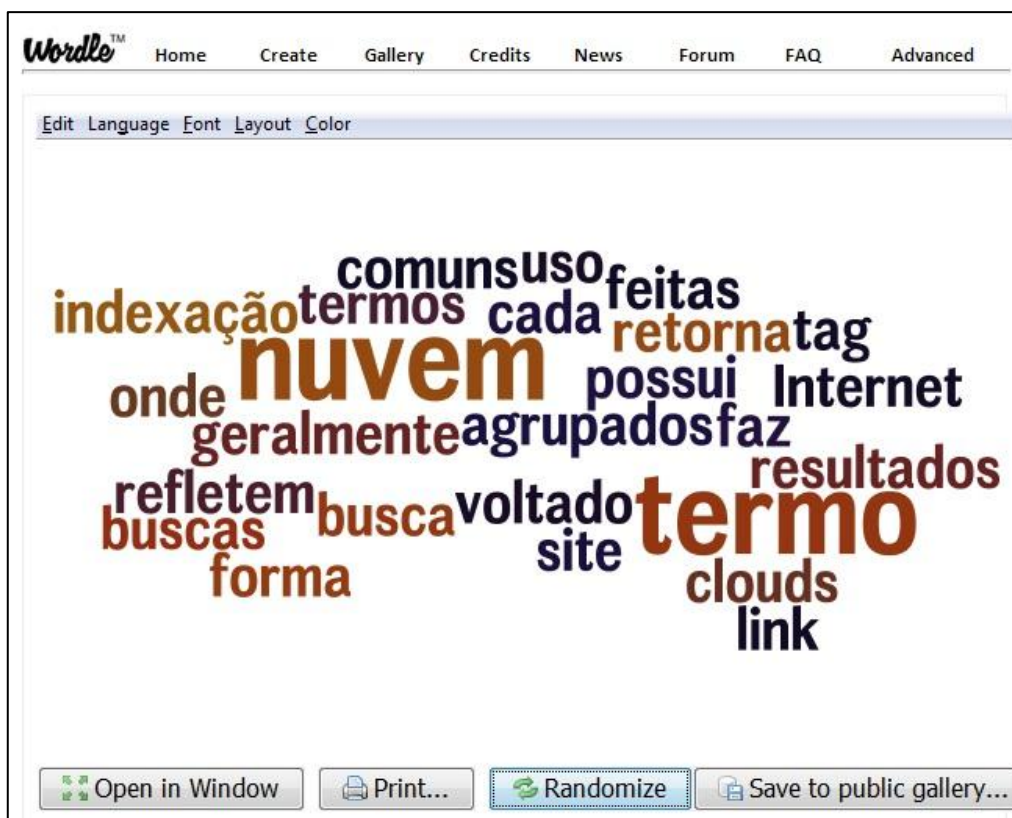


Figura 4. Tag Cloud usando o site Wordle.net para gerá-la.

Na Internet o uso que se faz das *tag clouds* geralmente está voltado para a indexação. Os termos são agrupados em forma de "nuvem", e estes refletem as buscas mais comuns que são feitas, onde cada termo da nuvem possui *link* que retorna os resultados da busca por este termo no site. O tamanho da fonte do termo reflete sua importância, ou seja, quanto maior o tamanho, mais vezes este termo foi procurado.

Como recurso pedagógico o emprego desta ferramenta ainda não é facilmente encontrado. De fato, uma busca no Google não trará resultados coerentes se digitarmos a palavra "educação" ou "textos" ligados à expressão *tag clouds*. O que se propõe neste projeto é a utilização desta ferramenta, em conjunto com o *Blogger*, para promover o aprimoramento das produções textuais dos alunos através da reflexão que as *tag clouds* podem promover. Funcionando como um suporte que facilite a visualização do próprio texto com destaque para as palavras mais utilizadas, as *tag clouds* permitem ao aluno:

- a) Determinar os termos mais utilizados em sua produção escrita;
- b) Avaliar a pertinência destes termos em função da temática proposta;

c) Ponderar quanto à possibilidade da utilização de outras palavras no lugar daquelas que aparecem muitas vezes (uso de sinônimos);

d) Verificar a presença excessiva de marcadores de continuidade, tais como “né”, “daí”, “então”, entre outros.

Por sua vez, os *blogs*, “ao contrário do que muitos acreditam, não são uma invenção de poucos dias atrás, mas estão associados aos primeiros momentos de popularização da Internet.” (BARLAM, 2012 p.231) Basicamente, um *blog* é um espaço virtual de interação, no qual o seu criador pode escrever o que desejar, permitindo ou não comentários acerca de suas publicações. Um *blog* oferece ferramentas que tornam possível a postagem de toda a sorte de materiais dispensando o uso de software específico instalado no computador além do navegador de internet. As postagens, que é como são chamados os artigos inseridos em um *blog*, aparecem sempre em ordem cronológica inversa, ou seja, o texto mais recente aparecerá sempre acima dos demais. Os *blogs*, de acordo com sua configuração, podem receber comentários dos seus leitores, fazendo com que estes pratiquem a reflexão e a escrita, promovendo, assim, uma flagrante interação tanto entre o *blogger* e seus leitores quanto de leitor para leitor. Como todas estas possibilidades de trabalho com o *blog* dispensam um conhecimento específico de linguagem de programação, qualquer pessoa que receba alguma orientação a respeito poderá criar e manter um *blog* sem ônus, posto que existam inúmeros serviços gratuitos de hospedagem.

2.7 O Trabalho com *Tag Clouds* e *Blogs*

Neste subcapítulo, veremos como o gerador de *tag clouds* e o *blog* assumem o papel de ferramentas de avaliação que o próprio educando pode ser orientado a utilizar desta forma. Antes mesmo que, exclusivamente, o professor possa apontar alguma necessidade de alteração, o gerador de *tag clouds* e os comentários deixados no *blog* indicarão o que poderia ser reformulado.

No momento que o aluno digita seu texto em um gerador de *tag clouds*, este o apresenta com um *layout* diferente, inusitado, quase lúdico. De fato, o gerador de *tag clouds* do site *Wordle* permite que o aluno “brinque” com as várias formas possíveis que a *nuvem* pode assumir. Um aluno que tenha, por exemplo, por padrão de linguagem utilizar a expressão “né” ao finalizar suas frases, perceberá na *tag cloud* gerada a sua ocorrência de forma exagerada (no tamanho da palavra). Com esta primeira ferramenta, buscará o aluno e seu professor um primeiro aprimoramento da produção escrita. Já o *blog*, aqui pensado para esta mesma situação de produção textual, proporcionará ao aluno outra forma de avaliação da qualidade de seu texto: a partir da apreciação de seus leitores no campo destinado para tal. Questionamentos quanto à correta interpretação de seu texto e do interesse despertado (ou não), a quantidade e qualidade do *feedback* deixado, proporcionam ao aluno uma maneira de avaliar o impacto causado por sua postagem.

Ao almejarmos para o aluno a construção de um sujeito que lê, reflete, escreve e publica informações tanto de outros autores como suas próprias conclusões, naturalmente estaremos abrindo espaço a ferramentas que podem auxiliá-lo para tal. Dentre estas, o *blog* se apresenta como um recurso de pouca complexidade para ser apreendido em sua dinâmica, mas nem por isso com poucas possibilidades de uso. O *blog* pode ser definido como “um jornal online individual”, no qual as postagens “ficam no topo da página, e abaixo aparecem os comentários dos leitores, seguidos da resposta do blogger (Fitzgibbon, 2010 p.13).” Para que não pareça simplista demais tal definição, a autora destaca três tipos de *blogs*, além do *blog* mais comumente utilizado, com postagens de textos e, às vezes, uma imagem para ilustrá-lo. O primeiro é chamado **Vlog**, basicamente um *vídeo blog*, abrigando um conjunto de pequenos clipes de vídeo. Em seguida, temos o **Fotoblog**, cujo conteúdo consiste principalmente de fotografias. Por último, destaca a autora o **Audioblog**, “um blog com arquivos de áudio em lugar de texto” (Fitzgibbon, 2010 p.16).

2.8 Potencialidades na Utilização do Blog

Através deste subcapítulo, pretende-se apresentar um breve histórico do surgimento do Blogger, servidor utilizado para o trabalho descrito nesta monografia, assim como o que autores tal qual Richardson (2010) e Barlam (2012) apontam como significativo no trabalho com *blogs*.

Relativamente recente, o Blogger, empresa que idealizou o conceito e disponibilizou o *blog* como o conhecemos, surgiu em 1999. Desde 2002 pertence à empresa Google, conhecida ao redor do mundo por algumas das ferramentas mais interessantes da Internet: *Google Street View*, *Google Earth* e Gmail, para citar apenas três. A intenção do Blogger continua intacta: “ajudar as pessoas a ter voz na Internet e organizar as informações globais do ponto de vista pessoal.”⁷

O que o torna atraente para o planejamento pedagógico não é apenas a sua usabilidade, mas principalmente porque podemos entender o *blog* como um espaço virtual no qual o professor, seus alunos e todo aquele que tiver acesso ao endereço pode manifestar suas ideias e inquietações. Do ponto de vista educativo, a empregabilidade dos *blogs* é generosa, oferecendo um número generoso de recursos para o desenvolvimento das propostas mais criativas. De todo modo, Barlam (2012 p.234) adverte que previamente ao início do trabalho com um blog, “devemos definir para que o queremos. Ou seja, se ele responde ou não a uma necessidade” [...].

Ao iniciar o trabalho com *blogs*, o professor deve encorajar seus alunos a selecionar uma área do seu interesse, buscando blogs que tratam do mesmo tema.

Em seguida, os alunos devem ser orientados a criar seus *blogs* e estimulados a escrever semanalmente uma nova postagem. Neste processo, aconselha que os alunos escrevam uma pequena biografia na *sibeb* do blog, de modo que seus leitores possam ter uma pequena referência acerca do autor das postagens. Igualmente destaca a importância de uma discussão em classe acerca da concepção visual de cada *blog*, convidando os alunos a visitarem outros endereços virtuais, fazendo uma lista dos recursos que acharam interessantes e incorporando alguns destes em seus próprios *blogs*. Nesta

⁷ Equipe do Blogger em www.blogger.com

mesma busca, os alunos podem selecionar blogs baseados em uma temática relacionada com a sua área de interesse, disponibilizando *links* para os mesmos em uma área específica.

No que diz respeito à temática, é estimulante o quanto um *blog* pode, com algumas dicas, tornar-se uma rede social. Como exemplo, um *blog* sobre doenças infecciosas ao longo da história pode disponibilizar *links* para a Secretaria de Saúde, agências de controle de infecções, disponibilizar vídeos sobre hábitos de higiene, entre outros.

De acordo com Richardson (2010), criar e manter um *blog* tem um potencial positivo considerável sobre os estudantes. Citando uma pesquisa desenvolvida pelos especialistas em aprendizagem Fernet e Brock Eide⁸, destaca alguns atributos do trabalho com esta ferramenta, entre eles:

1. Promover a análise e o raciocínio crítico;
2. Ser um recurso que motiva os pensamentos criativos, intuitivos, e associativos;
3. Desenvolver a capacidade de fazer analogias;
4. Combinar o melhor da reflexão individual e da interação social (Eide Neurolearning Blog, 2005);
5. Possibilitar o acesso a um maior cabedal de informações de qualidade;
6. Uma oportunidade ímpar para que os alunos leiam, pesquisem e escrevam.

De fato, um dos maiores potenciais de um *blog* é a capacidade de se articular espaços de discussão entre colegas, de modo que todos os atores envolvidos no processo de construção do conhecimento possam trazer contribuições. O *blog* é uma ferramenta de aprendizagem colaborativa por excelência e a Internet provém o criador deste espaço dos meios para aproximar pessoas com interesses comuns. Para Richardson (2010 p.26), os *blogs* “são verdadeiras ferramentas construtivistas de aprendizagem”. Os leitores-colaboradores podem procurar por informações ou sugerir ao *blogger* que sejam disponibilizadas; esta interatividade representa um dos potenciais mais significativos para a sua construção permanente. “A ideia de que a

⁸ <http://www.neurolearning.com>

relevância do trabalho do aluno não termina na porta da sala de aula não só pode ser um poderoso motivador, mas também pode criar uma mudança significativa na maneira como pensamos sobre as atribuições e trabalhos que pedimos aos nossos alunos, em primeiro lugar (Richardson, 2010 p.27)”.

Não se pode deixar de mencionar, conferindo igual importância, o quanto o *blog* é uma ferramenta que acolhe formas individuais, singulares, de aprendizagem. Todos têm voz através do seu *blog*, desde o mais tímido aluno que em sala de aula mostra-se reticente para anunciar suas ideias até aquele estudante que demonstra necessidade de falar a todo instante, num desejo sem controle de compartilhar o que pensa, no momento em que pensa. Emocionalmente, todos ganham ao criar e manter seu espaço na Internet, emprestando-lhe muito de sua personalidade, do seu estilo e dos seus interesses pessoais, conferindo um novo sentido à participação e desenvolvendo habilidades necessárias nessa sociedade de informação em expansão contínua.

O *blog* do aluno pode tornar-se, com a orientação do professor e a partir do desejo do aluno, em espaço de integração, em um portfólio digital, lugar de intercâmbio, entre outros atributos. O interessante no trabalho de produção textual com *blogs* é que o aluno escreve a partir de uma miríade de motivações:

1. Seu *blog* será lido por outros colegas, por professores e até por pessoas que ele não conhece;
2. O permitirá conhecer e comunicar-se com outros “blogueiros”;
3. Através do *blog*, poderá interagir com “internautas” que tenham interesses em comum;
4. Será possível auto avaliar sua escrita a partir do *feedback* dos leitores de suas postagens, percebendo pelos comentários deixados se estas estão claras ou não em sua forma e conteúdo.

De todo modo, a incorporação dos *blogs* ao cotidiano pedagógico não precisa permanecer exclusividade de um educador, mas é desejável que se torne prática corrente por todos os mestres envolvidos. Utilizá-los em sala de aula não é um modismo como tantos outros, mas trazer para os estudantes um recurso que os auxiliará e a toda escola. Os resultados do trabalho com *blogs* são notáveis, pois a equipe pedagógica poderá introduzi-los como:

a) Ferramentas de gestão: posto que são extremamente fáceis de serem criados e mantidos, podem trazer as regras construídas por todos os segmentos da escola, o calendário anual, atividades extras (como sugestões para professores e alunos), avisos a todos os segmentos da instituição, etc;

b) Ferramenta de aprimoramento de habilidades e competências: como fornecem um espaço virtual ilimitado, professores e alunos podem utilizá-los para desenvolver a escrita ou outras competências, tendo a resposta quase que imediata daqueles que acompanham o trabalho. Como a interação pode ser permitida a todos que acessam o *blog*, todos aqueles que deixam comentários poderão avaliar o *blog* visitado na medida em que retornam e dão prosseguimento a debates iniciados anteriormente. Os colegas poderão avaliar o trabalho de seus pares e ter seus próprios trabalhos avaliados por eles, tudo online e eficiente. Os alunos que apresentam mais facilidade com determinado tema poderão, por exemplo, auxiliar seus colegas que encontrarem dificuldade, fazendo um papel de tutoria à distância, exercitando a cooperação.

c) Ferramenta de diálogo e reflexão: dado que permitem a postagem de comentários por parte de todos aqueles que acessam o *blog* – dependendo das configurações de acesso selecionadas – torna-se rapidamente um espaço de diálogo, de discussão acerca de diferentes pontos de vista. Como não se pode garantir a fala pelo “grito”, o aluno percebe que quanto mais articulado maior será a possibilidade de conquistar seu espaço e construir com os demais uma postura de admiração em relação às suas postagens. Cada aluno terá seu tempo respeitado, e poderá escrever o que pensa ao passo que reflete a respeito.

d) Ferramenta de arquivo (portfólio): como o *blog* guarda as postagens mais antigas, exibindo as mais recentes no topo, cada aluno poderá analisar seu crescimento ao longo de um determinado período apenas observando suas postagens arquivadas. Como podem ter acesso rápido ao que já produziram e reler o retorno recebido, é possível que queiram escrever melhor a cada postagem, buscando sempre maior clareza na divulgação de suas conclusões. Uma das características mais fascinantes em se usar *blogs* na escola é porque estão conectados à Internet. Por esta razão, poderão aperfeiçoar a criação de uma comunidade de aprendizagem, não precisando os *blogs* estar desconectados uns dos outros. Os alunos podem agregar a seus *blogs* outros

que se assemelhem em conteúdo, por afinidades entre *bloggers*, por regiões, etc, compartilhando opiniões e dando *feedback* uns aos outros com comentários e respostas aos questionamentos que sejam feitos.

Os alunos experimentam uma sensação ímpar de propriedade de sua aprendizagem, ou seja, percebem-se sujeitos do que publicam, posto que seja fruto de sua reflexão e trabalho. Assim, na construção da identidade do aluno, os *blogs* conferem-lhe voz, espaço e público. Posto que sujeito ativo neste processo terá que lidar com as repercussões de tudo o que publica de forma responsável e bem articulada, ou cairá no esquecimento, perdendo o quinhão de respeito que conquistara entre os demais blogueiros. Proporcionando ao estudante ver seu *blog* de vários aspectos, os comentários deixados pelos demais o permitirão perceber que sua aprendizagem está conectada ao processo de construção do conhecimento de seus pares. Com isso, pode organizar sua aprendizagem, de modo a permitir-se ler melhor, refletir com mais profundidade e escrever com mais apuro.

O trabalho sistemático, isto é, o exercício de postar com certa regularidade, traz ganhos para além das fronteiras do assunto que é trabalhado pelo aluno: promove o letramento digital, a habilidade de investigação e análise, assim como a melhoria na interpretação do que lê e na qualidade do que escreve.

CAPÍTULO III: DENIFICAÇÃO METODOLÓGICA – ANÁLISE

A perspectiva de pesquisa que atendeu às necessidades desta investigação é a abordagem da pesquisa qualitativa. De acordo com Minayo (1999), na abordagem qualitativa não pretendemos determinar o certo e o errado, mas compreender as proposições que estabelecem a prática, pois o que se está a buscar não será quantificado. A fim de desenvolvê-la, o caminho percorrido foi fundamentado em autores como Lévy (1999), Moran (2009), Richardson (2010), Fitzgibbon (2010), Barlam (2012), entre outros.

Na procura de compreender o processo de inserção do computador em sala de aula e sua contribuição na produção escrita do aluno, optou-se pelo estudo de caso único. Para Yin (2001), o estudo de caso é uma investigação empírica que busca apurar um fato contemporâneo sempre que os limites entre o fato e o contexto não se encontram definidos de forma clara.

A presente pesquisa baseou-se em dois instrumentos de dados: a produção escrita dos alunos e um questionário⁹ com questionamentos acerca do uso do computador e de determinados recursos na produção textual, além dos benefícios que o mesmo possa ter trazido para a escrita discente.

Para esta pesquisa, escolheu-se uma turma cujos alunos foram agrupados em função de seu histórico de reprovações e de dificuldades na produção textual, sem esquecer-se de mencionar a presença de alunos com deficiência intelectual. Sendo o pesquisador o bibliotecário da Escola, pedagogo, e responsável pela área de informática da instituição, buscou este o auxílio da professora de Língua Portuguesa desta turma, de modo que a pesquisa não se limitasse ao espaço da biblioteca, mas alcançasse o cotidiano das aulas desse componente curricular.

3.1 Participantes da pesquisa

Neste subcapítulo, pretende-se apresentar a turma que participou da pesquisa e a forma como o trabalho foi introduzido para os alunos.

A pesquisa qualitativa foi desenvolvida com 23 alunos em uma turma de 6º ano do ensino fundamental da rede pública de ensino.

⁹ Ver anexos

Após observação da turma em questão, primeiramente foi solicitado aos alunos que escolham um dos temas sugeridos pelo professor, dentro de uma única área do conhecimento – a comunicação – para que desenvolvessem um trabalho de pesquisa, sendo que suas fontes de consulta serão as de sua escolha. Os temas indicados envolviam o uso do computador e a comunicação pela escrita, divididos em três assuntos possíveis:

1. A utilização do Facebook;
2. Páginas pessoais;
3. O programa de bate-papo MSN.

O resultado da pesquisa deveria ser apresentado no laboratório utilizando as ferramentas que os alunos desejarem. A Escola disponibilizou para tanto um notebook, um equipamento de data show, equipamentos de áudio e telão.

Cada aluno tabulou o seu trabalho de acordo com critérios que contemplam os recursos utilizados para a pesquisa, o tempo necessário para efetivá-la, a forma escolhida para apresentá-la e o grau de satisfação dos componentes do grupo com a proposta de trabalho do professor e com o resultado do mesmo. Esta primeira etapa do trabalho foi desenvolvida no laboratório, o qual fica dentro do espaço da Biblioteca da Escola, o que possibilita que professor e alunos utilizem as mesas de leitura e o data show para discussão e anotações pertinentes.

Concluída esta etapa, novamente o professor destacou as mesmas temáticas, as quais deveriam ser pesquisadas em diferentes sites no laboratório de informática da escola. Os alunos criaram um *blog* para a troca de informações, sistematização das mesmas e a divulgação dos saberes construídos. A criação do *blog* foi orientada pelo próprio professor.

De posse dos trabalhos apresentados nas duas etapas iniciais, analisou-se se as competências linguísticas apresentaram um aprimoramento no que tange a coesão do texto e o vocabulário empregado da primeira para a segunda fase dos trabalhos, ou seja, se a utilização das ferramentas de informática disponibilizadas pelo professor concorrera para uma melhor construção textual, mais coesa, com argumentação e apropriação de conceitos.

Trabalhou-se com uma pesquisa hipotética-dedutiva, posto que propunha uma hipótese – a melhora da escrita através da utilização da

informática na produção textual do aluno – para a sua comprovação ou não. Esta opção se justifica posto que teóricos citados postulem em favor da utilização de computadores ao passo que nossos currículos continuem a contemplar uma relação de ensino-aprendizagem verticalizada, na qual o professor detém as informações e o conhecimento, decidindo quando o aluno terá acesso a ambos.

Foi utilizada uma metodologia qualitativa composta por 5 etapas:

Etapa 1: Pesquisa bibliográfica sobre a utilização de computadores com alunos do 6º ano do ensino fundamental;

Etapa 2: Observação no local de pesquisa; planejamento de estratégias de utilização da informática de modo a promover o aprendizado e a construção do conhecimento;

Etapa 3: Aplicação do planejamento das estratégias com uma turma de alunos de escola pública pelo período de cinco meses;

Etapa 4: Coleta de dados por meio de observação, avaliação da produção discente e gravações;

Etapa 5: Análise dos dados coletados: interpretação, conclusão e recomendação.

3.2 O Ambiente da Escola

Através deste subcapítulo, pretende-se apresentar a instituição na qual desenvolveu-se a pesquisa, descrevendo seu quadro docente e discente, além dos funcionários de apoio, da mesma forma que os espaços físicos disponibilizados. Em um primeiro contato com a Escola, percebe-se que estamos diante de uma instituição de grandes dimensões, com vários espaços de aprendizagem e um grande número de alunos, professores e funcionários. Uma breve investigação junto à secretária nos permite determinar que a Escola atende cerca de 1.500 (mil e quinhentos) alunos, distribuídos em três turnos de trabalho, contando com 60 (sessenta) professores e 18 (dezoito) funcionários, este distribuídos em pessoal de limpeza, cozinha, manutenção e vigilância. A Escola tem uma equipe pedagógica completa, formada por três orientadores e três supervisores. A presente direção foi escolhida através de eleição direta e está em seu segundo mandato. A Escola conta com dezenove salas de aula,

uma sala de vídeo, uma Biblioteca integrada ao laboratório de informática, refeitório, três quadras de esporte, sala de recursos, pracinha infantil e salas utilizadas pela equipe administrativa da instituição.

O trabalho aqui descrito foi desenvolvido basicamente na Biblioteca da Escola e, eventualmente, na sala de aula da turma. A Biblioteca dispõe de dez computadores, todos rodando o sistema operacional LINUX.

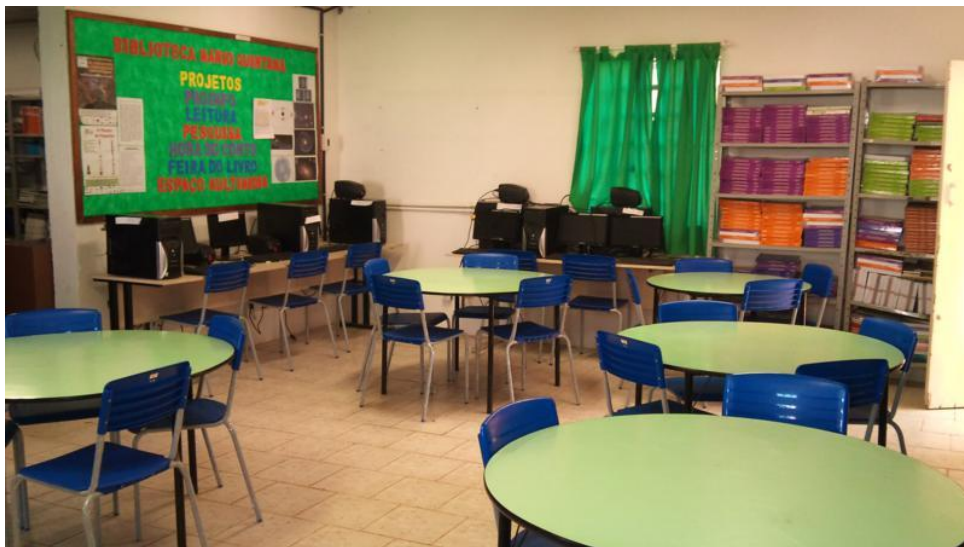


Figura 5. Detalhe da Biblioteca da Escola.

Os alunos tinham a disposição todo o pacote Office do *software* livre, tendo sido direcionados a usar o *Writer* para escrever seus textos, assim como o navegador Firefox para a Internet.

O pesquisador contou com o auxílio da professora da disciplina de Língua Portuguesa de uma turma de 6º ano, a qual acompanhara o trabalho em todas as suas etapas. A turma escolhida para o trabalho é formada por 21 (vinte e um) alunos que apresentam um histórico de sucessivas reprovações de série e/ou ano, notadamente na disciplina de Língua Portuguesa e que formam uma única turma na qual a presença de alunos com laudos médicos e pedagógicos é bastante acentuada, praticamente totalizando o número total de estudantes.

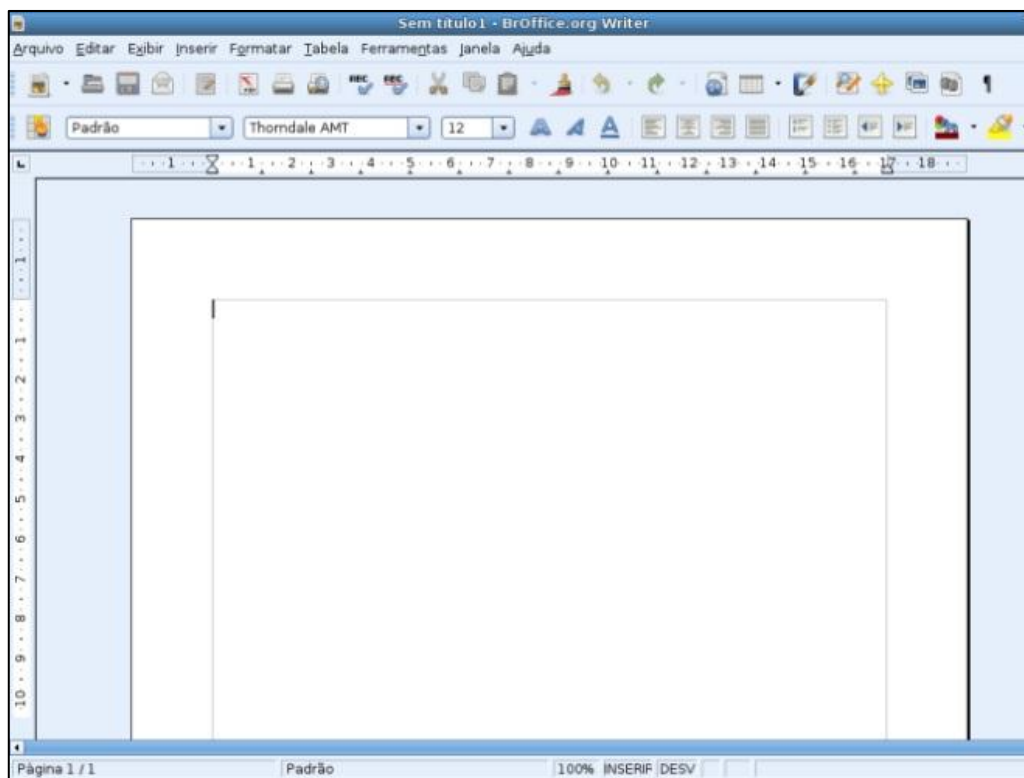


Figura 6. Tela inicial do software Writer.

3.3 O início dos trabalhos

Através deste capítulo, pretende-se descrever como transcorreu o trabalho com os alunos, os paradigmas rompidos nesta etapa inicial, as dificuldades encontradas e as soluções que permitiram saná-las.

O trabalho iniciou com a leitura de pequenos textos, os quais foram escolhidos entre o pesquisador (que será igualmente denominado de professor) e a professora. Para tanto, a obra escolhida foi a coleção **Para Gostar de Ler**, da Editora Ática. Contando com o acervo disponível na Biblioteca, cada aluno pode selecionar um dos livros da coleção, optando ainda por um dos seus textos. A opção por tal coleção encontra referência em Freire (1988), para quem o ato de ler não é sinônimo de decodificação de símbolos, mas uma relação entre texto e contexto. A coleção escolhida é composta por textos curtos, leves, com situações inusitadas e que prendem a atenção do leitor com relatos que chamam à reflexão.

Como são alunos que os professores já conhecem sobremaneira as dificuldades e potencialidades, optou-se por seguir a leitura com uma narração do que fora lido, sem a necessidade de um registro escrito, a grande dificuldade dos alunos em questão. A expressão oral perante todo o grupo apresentou certa dificuldade, dado o constrangimento que os alunos experimentaram em falar diante dos colegas. Este processo levaria ainda cerca de cinco encontros subsequentes para ser vencido, a medida que cada aluno percebia ser respeitado durante sua fala. Em cada encontro na Biblioteca, sendo dois semanais, os alunos liam uma nova crônica da coleção. Foi possível perceber que os alunos apreciavam as histórias e, justamente por cair em seu gosto, mostravam certo desejo em compartilhar o que haviam lido. O que um aluno sugeriu foi tomado como regra já a partir do terceiro encontro: não poderiam contar a conclusão das histórias relatadas nas crônicas, de forma a motivar a sua leitura, a qual se mostrava interessante, sem perder o elemento surpresa da mesma.

No sexto encontro a dinâmica mudou: os alunos deveriam escrever o que haviam lido antes de contar para os colegas. O descontentamento foi generalizado, pois ninguém queria escrever, apenas relatar oralmente. O pesquisador então lhes revelou o diferencial: não utilizariam o caderno e caneta para escrever, mas o computador e um processador de texto para tal. A excitação foi flagrante, pois apenas um dos alunos da turma dispunha de computador em casa, sendo que os demais necessitavam ir até uma *lan house* sempre que necessário.

Contrariando o senso comum, o qual afirma que os alunos “sabem tudo” de informática, era evidente o desconhecimento dos mesmos acerca de como abrir um programa que não dispusesse de um atalho na área de trabalho. Perguntados a respeito, afirmaram que só vão até a *lan house* para navegar na Internet, entrar em salas de *chat* e no *Facebook*. Assim sendo, iniciou-se o trabalho com os computadores pelo mais básico: mostrar como abrir os programas a partir do botão “iniciar”.

Logo nos primeiros momentos do trabalho com o processador de textos, os estudantes observaram uma linha vermelha que insistia aparecer

sublinhando algumas palavras por eles digitadas. Apenas um aluno que já tinha computador em casa soube dizer que se tratava de uma função do software a indicar que possivelmente a palavra estaria com sua grafia equivocada. A bem da verdade, aos alunos informou-se que o processador tem um dicionário e que uma palavra digitada não encontrada por ele seria sublinhada, chamando a atenção para a mesma. A segunda etapa foi fazer com que percebessem que bastaria clicar com o botão direito sobre a linha sublinhada para que vissem as sugestões do software de correção da palavra. O impulso inicial dos alunos foi de aceitar qualquer das sugestões. Conclusão de uma aluna: “Mas se está na lista então é porque serve.” (A, 14 anos) Motivados a inserir qualquer uma das palavras, o professor solicitou que lessem novamente as frases, após a modificação, de modo que percebessem como poderia ter ficado sem sentido. Sendo assim, a noção de contextualização foi apreendida.

O professor, é indispensável destacar, precisou mostrar aos alunos como fazer para criar um novo parágrafo em um texto (tecla ENTER), como acentuar palavras, como inserir caracteres especiais, entre outros conhecimentos que educando não detinham por ocasião do início dos trabalhos.

3.4 “Professor, eu prefiro falar!”

Passada a euforia da novidade, eis que uma aluna demonstra certo enfado com a tarefa proposta: registrar por escrito sua impressão sobre a crônica que lera, contando um pouco da mesma mas tendo o cuidado de seguir a regra sugerida por um colega: não revelar o desfecho da mesma. Assim sendo, manifestou um desejo maior por apenas relatar oralmente o texto lido, sem a necessidade de escrever. Aqui enfatizo “escrever” porque se trata de uma tarefa que demanda esforço mental, criatividade e esmero para que se atinja a coesão indispensável que nos permita ser compreendidos. Rapidamente, todos os demais alunos manifestaram um desejo de apenas contar a história de forma oral, sem a necessidade de registrá-la por escrito. Chegara a hora de revelar aos alunos uma nova etapa do trabalho: que eles criariam uma página na Internet para “contar ao mundo” o que estavam lendo,

o que pensavam, enfim, para trocar impressões sobre as leituras na Biblioteca. Percebendo que apenas relatando oralmente o que leram não poderiam ser ouvidos por alunos de outros bairros, o que dizer de outros estados, alguns manifestaram vergonha em mostrar que escreviam “mal”, que “erravam muito” (aspas nas expressões usadas pelos próprios educandos). O professor assegurou-lhes que com sua orientação, com leitura atenta e sistemática, com o exercício da escrita e o auxílio de alguns recursos da informática, o resultado seria bem melhor. Os alunos demonstraram confiança nas palavras ouvidas e alguns chegaram a dizer: “então, vamos lá!”

3.5 Aprimorando a escrita com *tag clouds*

Este subcapítulo descreve a introdução do gerador de *tag clouds* para os alunos, destacando suas produções textuais antes e depois da utilização da ferramenta.

Os primeiros textos mostraram-se pequenos, bem menores do que os relatos orais. Ainda assim, sem chamar a atenção para este detalhe, o professor copiou os textos para um *pen drive*. Utilizando um equipamento de *data show*, projetou cada um dos textos no telão. Entretanto, o diferencial na projeção dos textos estava justamente no recurso utilizado para compartilhá-los com todos os demais: o uso de *tag clouds*. Utilizando o recurso das *tag clouds*, o professor inseriu individualmente os textos, gerando resultados únicos a partir

da escrita de cada educando. Um dos textos visualizados destacado abaixo:



Figura 7. *Tag Cloud* a partir do texto do aluno C (13 anos).

A *tag cloud* resultou do texto digitado por um aluno a partir da crônica **O Homem Nu**, de Fernando Sabino. O que se percebe em destaque é a palavra “daí”. Como o primeiro passo a trabalhar no aprimoramento de autoria com estes alunos é a riqueza vocabular, a *tag cloud* se presta de forma lúdica a apontar para a palavra que os mesmos precisam emprestar mais atenção. Neste caso, houve uma repetição excessiva da expressão “daí”, a qual poderia ser substituída por uma conjunção tal como “então”.

Abaixo, o texto original do aluno, sem qualquer formatação ou correção do professor. O *italico* foi a escolha do próprio estudante:

Era uma vez um homem que foi pegar pão no corredor. Ele saiu pelado e a porta bateu. Daí ficou preso na rua e queria voltar para dentro de casa. Daí ele tentou se esconder. Daí uma mulher viu ele e gritou. Daí a polícia veio.

Observação: O pequeno parágrafo traz as palavras corretamente acentuadas e o início de cada oração com letra maiúscula; o seu autor fez questão de frisar que não se esquecera do significado da linha vermelha a sublinhar algumas palavras, corrigindo-as a partir de então. Sobre as *tag*

clouds, obviamente que os alunos perguntaram qual o seu nome. O professor deu a denominação correta, em Inglês, mas combinou que chamaríamos de “nuvem de palavras”, o que pareceu estar bem para os alunos.

Sobre o conteúdo do texto destacado, como o professor conhece o suficiente a crônica para afirmar que além de curto, o texto igualmente contém imprecisões, a todos os alunos foi solicitado que a lessem novamente e o seu texto, inserindo fatos suprimidos na primeira versão. Aos alunos foi dado o prazo entre um encontro e outro para a leitura, de forma que na oportunidade seguinte pudessem reescrever seu texto.

Antes da redação do texto no computador, o professor orientou os alunos que procedessem com o preenchimento de um pequeno e simples esquema, usando a tabela em papel e completando-a com caneta ou lápis, auxiliando-os a lembrar de mais detalhes na hora de contar por escrito o que leram. Note-se que ainda não se menciona título ou autoria. O que se deseja, é que os alunos tenham experiência com uma redação de texto que delimite início, desenvolvimento e conclusão de forma bem clara. O esquema segue abaixo:

O RESUMO DO TEXTO QUE LI

Onde a história acontece?	Quem são as personagens?	O que eles fazem no início?	Qual o problema que acontece?	Como resolvem o problema?

Tabela 1. Resumo do texto

Um homem levantou e foi fazer café. A mulher dele foi tomar banho. Ele foi buscar o pão no corredor. Saiu nu e a porta bateu. Ficou do lado de fora e não conseguiu entrar. Ele chamava e a mulher não ouvia. O elevador subia e deixava ele apavorado. No fim veio o homem que ele estava esperando.

Neste ponto, o professor precisa ter cuidado para não tornar a atividade enfadonha. A insistência em uma nova escrita do mesmo relato pode fazer com que o aluno acredite que seu texto jamais ficará bom, o que não é o objetivo do trabalho. Pelo contrário, o que se pretende é que o aluno escreva melhor e que se mostre satisfeito ao avaliar, com o seu professor, o resultado de seus esforços. Sendo assim, a tentação de chamar a atenção para a última frase do texto, na qual o aluno revela que o personagem principal aguardava alguém, pedia uma nova abordagem, o que nos fez optar por uma intervenção oral. Assim procedendo, inquiri do aluno quem era este homem, ao que o ouvi prontamente dizer que se tratava de um técnico de televisão. Perguntei-lhe também qual a razão da esposa do nosso personagem principal (o termo “principal” não fora utilizado por acaso) não tê-lo ouvido enquanto ele chamava. Neste momento, caso o aluno entenda ser significativo para a compreensão da história inserir estes dois novos fatos, ele próprio pode decidir pela reescrita do relato.

Até aqui, os alunos limitavam-se a analisar as *tag clouds* apresentadas pelo professor, não mais no telão, mas cada um em seu computador (dois alunos precisavam compartilhar o mesmo equipamento). O passo seguinte foi ensiná-los a copiar o texto escrito no Writer e colá-lo no site “wordle.net”. Os termos copiar e colar foram rapidamente assimilados, assim como as ações que estes definem. O que o professor apenas intuía, mas que se revelou muito mais intensa, foi a excitação dos alunos ao colar o texto na janela do *site* e ver seu trabalho sob a forma de uma nuvem de palavras.

O processo de inserção do texto e obtenção da nuvem é bastante simples, bastando alguns passos para tal.

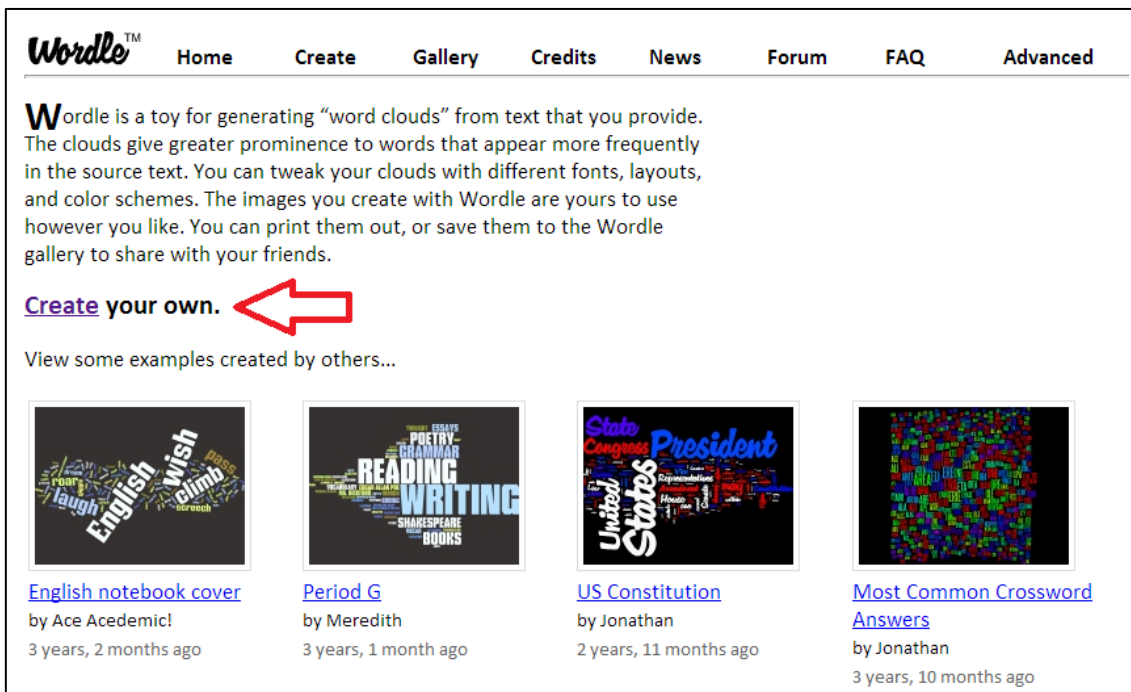


Figura 10. Tela inicial do Wordle.

Tendo acessado o site *wordle.net*, a tela da figura 10 é mostrada. O aluno precisa apenas clicar em “create” (crie) para fazer sua nuvem de palavras. É importante que o aluno já tenha escrito o seu texto em um processador, ainda que o Wordle permita que o mesmo seja redigido diretamente na sua janela. Redigir o texto no processador o permitirá eliminar alguns equívocos que o software apontará, o Wordle não faz este papel de corretor de textos.

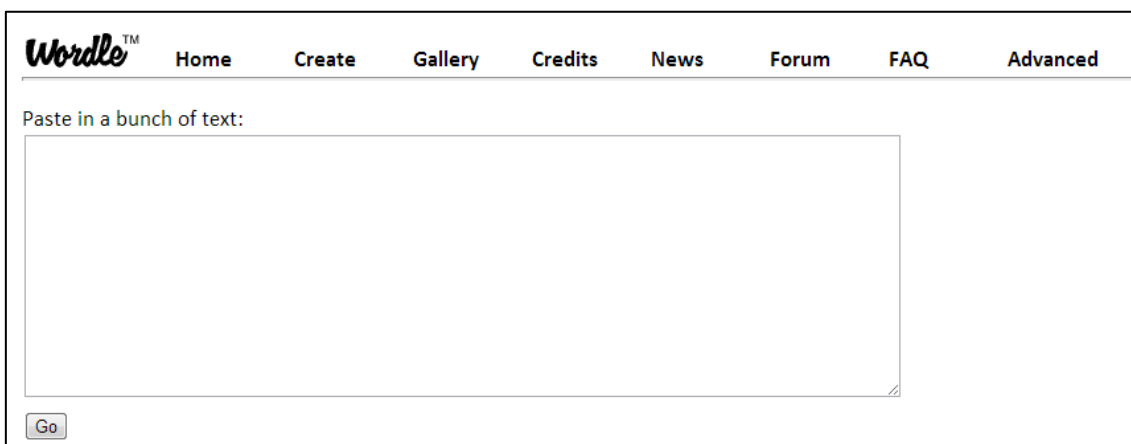


Figura 11. Janela aberta no Wordle para a inserção de texto.



Figura 12. Texto inserido na janela. A seta indica onde gerar a nuvem.

Respeitados os processos de copiar e colar no processador, o texto será inserido na janela mostrada nas figuras 11 e 12. Ao clicar no botão Go (ir), uma *tag cloud* será apresentada.



Figura 13. Tag cloud gerada a partir do texto inserido.

Na figura 13 pode-se observar uma nuvem de palavras a partir do texto que o aluno inseriu no Wordle. Observe-se porém que, logo abaixo da nuvem, alguns botões são apresentados. No início do trabalho com os alunos, é indispensável motivá-los a experimentar diferentes formatos de nuvens a partir do botão *Randomize* (aleatório). Uma barra de ferramentas acima da nuvem é igualmente desejável de ser apresentada, pois é através da mesma que os educandos poderão escolher cores, fontes e formas para sua nuvem, em um exercício lúdico que torna o ato da escrita mais divertido e extremamente atraente.

3.6 Da sala de aula para o mundo

Através deste capítulo, descreve-se os procedimentos que se seguiram após o trabalho com o gerador de *tag clouds* e o processador de textos quando, mais precisamente, a turma divulgará na Internet o resultado das semanas trabalhadas.

A primeira oportunidade que os alunos tiveram de compartilhar seus trabalhos com os outros estudantes da Escola foi por ocasião de uma mostra interna de produção na área da linguagem. Posto que não tínhamos os mesmos recursos de informática para exibir os trabalhos, optamos por utilizá-los em sua confecção. Sendo assim, cada aluno escolheu seu melhor texto. Utilizando novamente o *Wordle*, uma *tag cloud* foi gerada para cada produção escrita, de forma a dispor no painel de trabalhos da turma a nuvem de palavras e o texto finalizado a seu lado. O professor tirou uma foto de cada aluno e inseriu as imagens junto aos trabalhos. Os estudantes sentiram-se orgulhosos de ver um trabalho que tinha qualidade e, literalmente, a “sua cara”.

Entretanto, chegara o momento de por em prática a etapa final deste projeto: criar e publicar os textos em um *blog*, divulgando para o mundo a produção destes novos autores. O professor optou pelo *Blogger*, onde já dispunha de conta e domina a dinâmica de postagem com o visual atraente que o *Blogger* disponibiliza.

Novamente foi utilizado o *data show* e o telão, pois é intenção do professor fazer com que os alunos participem do processo, começando pela visualização de alguns exemplos de *blogs* e a escolha do nome do futuro *blog* da turma. Mais difícil foi a escolha do endereço, pois não raro sempre que a turma chegava a um consenso quanto ao nome, o mesmo já estava sendo utilizado. Por sugestão de um aluno, acrescentou-se o número da turma ao final do nome e foi, assim, possível manter o endereço desejado e mais votado.

A escolha do modelo de *blog*, seu *design*, cores, entre outras possibilidades, foi uma construção coletiva. Logo em seguida, a turma e o professor elencaram as regras de postagem, descritas a seguir.

1. O *blog* é da turma, não é de uma pessoa só.
2. Lembrar que o mundo inteiro terá acesso ao *blog*. Por isso, só colocar o que nos orgulha.
3. Nunca usar palavrões ao escrever.
4. Evitar gírias, pois nem todo mundo as entende e isso pode causar confusão.
5. Sempre corrigir os textos antes de postá-los.
6. Nunca colocar uma foto sem pedir autorização.
7. Deixar tudo bem simples para que o *blog* abra rápido.
8. Não escrever tudo com letras maiúsculas.

A partir das regras, os alunos passaram a planejar o que postar, pois entenderam que não bastaria disponibilizar os textos por eles escritos, “sem uma explicação do objetivo deste trabalho” (palavras dos próprios educandos). Deste modo, ficou decidido que o *blog* traria uma postagem inicial, um texto coletivo, construído pelos alunos com o auxílio dos professores. Este texto deveria fazer um apanhado dos meses de atividade, mas sem precisar aprofundar-se. Em outras palavras, os alunos buscavam algo simples, que espelhasse a sua forma de ver o projeto em si, sem necessariamente discorrer páginas e mais páginas de dados que acabariam por comprometer o objetivo maior do blog, que era o de compartilhar seus textos.

Decidiu-se que todos deveriam trazer seus textos finalizados no encontro marcado com os professores para a postagem no *blog*. Os dias que antecedessem à postagem seriam reservados ao aprimoramento da escrita, e

os alunos poderiam ir diariamente até a Biblioteca, no horário destinado à pesquisa no turno inverso, a fim de dialogar com o professor Paulo e pensar quanto à correção dos textos. Ainda que não usassem tal terminologia, quando os alunos se referiam a “melhorar os textos” estavam, na verdade, falando em coesão, contextualização e aprimoramento vocabular. A ciência de que pessoas em qualquer lugar teriam acesso às produções fez brotar um desejo de mostrar o seu melhor também na produção textual. Assim, cada aluno procedia com a postagem do seu trabalho na conta aberta pelo professor no *blog* da turma.

CAPÍTULO IV: OS RESULTADOS DA PESQUISA

Tendo visto até aqui o processo metodológico, precedido por um estudo teórico da utilização do computador na produção textual, os resultados da pesquisa empreendida podem agora ser relatados neste capítulo.

A opção do pesquisador por uma turma cujos alunos foram agrupados por critérios como aversão à leitura e dificuldades na expressão escrita ocorreu não de forma involuntária, mas justamente para propiciar aos discentes uma metodologia até o momento não empregada na Escola e, obviamente, tornar os resultados porventura alcançados muito mais proveitosos.

No primeiro contato de tal turma com os computadores da Escola, não haveria por parte deles uma utilização dos recursos disponibilizados em sua totalidade. Gradativamente, experimentam possibilidades que desconheciam, alcançando resultados que apenas supunham ser possível. Em função do corretor automático de ortografia do processador de textos, percebem, por exemplo, que uma determinada palavra até então por eles grafada com “CH” deverá ser escrita, na verdade, com “X”, posto que o recurso do *software* acuse a existência de um equívoco. Mas antes deste estágio de reflexão ser alcançado, os estudantes comumente reservam parte do tempo para o trabalho testando diferentes letras – fontes – e cores para seus textos. Já no momento em que as *tag clouds* são apresentadas como recurso para sinalizar a possível necessidade de escolha de sinônimos dos termos utilizados em demasia, irão eles brincar com a forma da nuvem de palavras antes de qualquer outra atividade. Desta forma, o aprendizado aproxima-se bastante do que entendem por brincadeira ou diversão, ainda que estejam em uma sala de aula desenvolvendo uma atividade solicitada. Por fim, a postagem no *blog* ocorrerá quando julgarem que seu texto está finalizado, ou seja, quando seu autor encontrar-se satisfeito com sua produção, num flagrante de auto avaliação e de discernimento. Nem todos os alunos, obviamente, ficariam satisfeitos com o *blog*, posto que alguns prefiram um visual mais ou menos sóbrio, com uma inserção maior ou menor de cores e de elementos gráficos. Haverá, então um

momento em que alguns decidirão ter seu próprio endereço, o qual criarão com ou sem a ajuda do professor, pois cada um tem sua própria caminhada.

A cada nova produção, o professor percebe as vitórias individuais, sejam estas relativas à criatividade ou às regras próprias da nossa língua. Ao explorar os diferentes recursos disponíveis, os discentes aprimoram sua oralidade e escrita de forma prazerosa e lúdica.

Desta forma, é possível analisar os gráficos a seguir disponibilizados a partir das perguntas feitas aos alunos de forma escrita e anônima.

Pergunta 1: Quais foram os pontos positivos do trabalho?

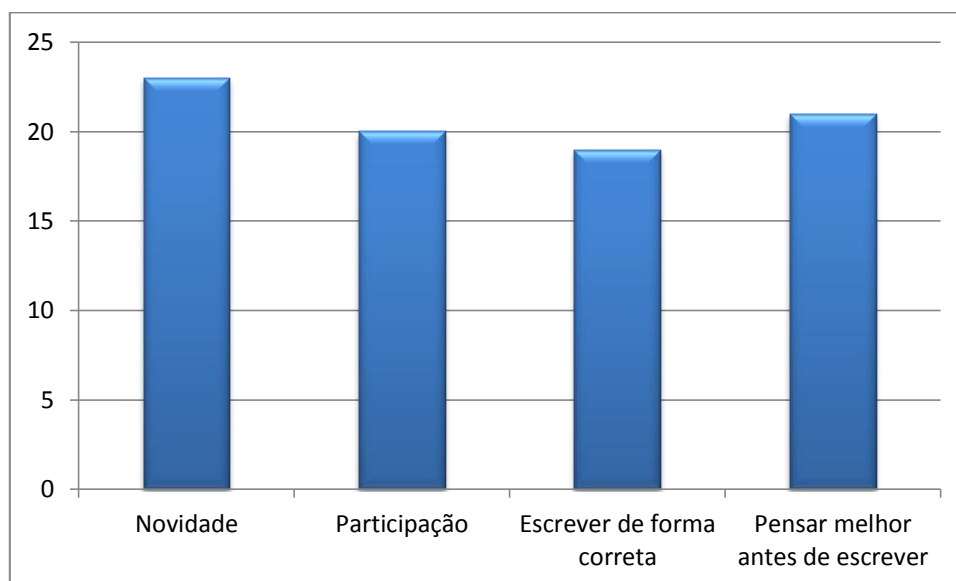


Figura 14. Gráfico dos pontos positivos

O que se pode perceber através deste primeiro gráfico é que os alunos aprovaram de forma significativa a “novidade” do trabalho com computadores na escola. Destacaram ainda como extremamente positiva a participação dos colegas. Outro ponto que se evidencia foi a preocupação em escrever melhor e uma atenção mais acurada a preceder o processo de escrita.

Pergunta 2. Quais as dificuldades que você encontrou?

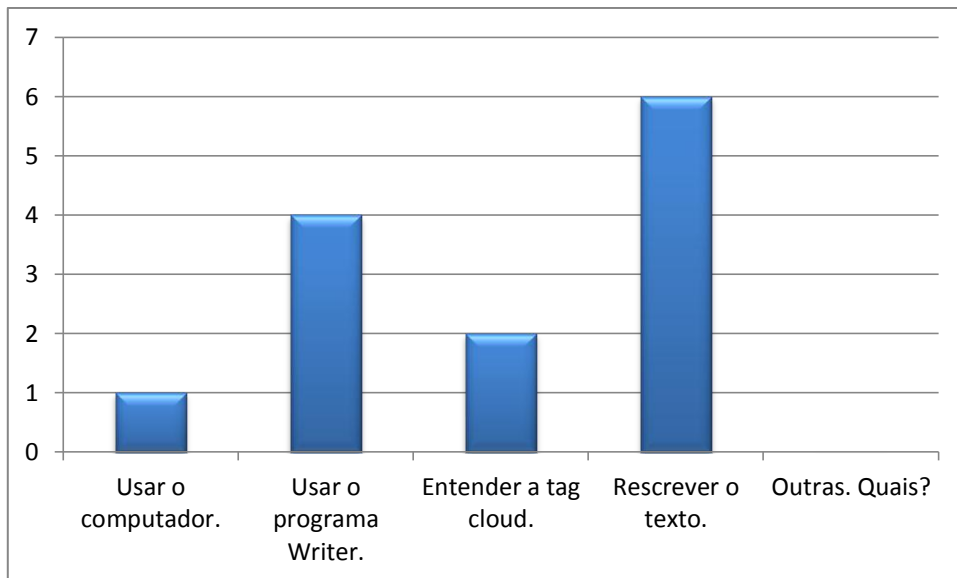


Figura 15. Gráfico das dificuldades

Neste gráfico podemos perceber que entre os alunos que apontaram alguma dificuldade, seis afirmaram que reescrever o próprio texto não era exatamente a tarefa mais fácil. O item “entender a *tag cloud*” refere-se a habilidade do aluno no que diz respeito à compreensão da nuvem apresentada e do que fazer a partir da mesma. Sobre a dificuldade em usar o *software Writer*, a maior parte ainda relatava certa dificuldade quanto ao modo de trabalhar com o teclado, principalmente no que diz respeito à acentuação de palavras e a formatação do texto. Finalmente, a dificuldade em “usar o computador” refere-se à busca de arquivos dentro do Linux que seriam usados no texto e outras questões relativas ao sistema operacional.

A terceira questão apresentada aos alunos diz respeito ao que precisa ser melhorado para uma próxima atividade envolvendo o uso dos computadores na Escola. Nesta questão, não foram apontados itens, sendo a resposta totalmente livre. A pergunta – O que precisa melhorar no próximo trabalho com computadores? – obteve as seguintes respostas:

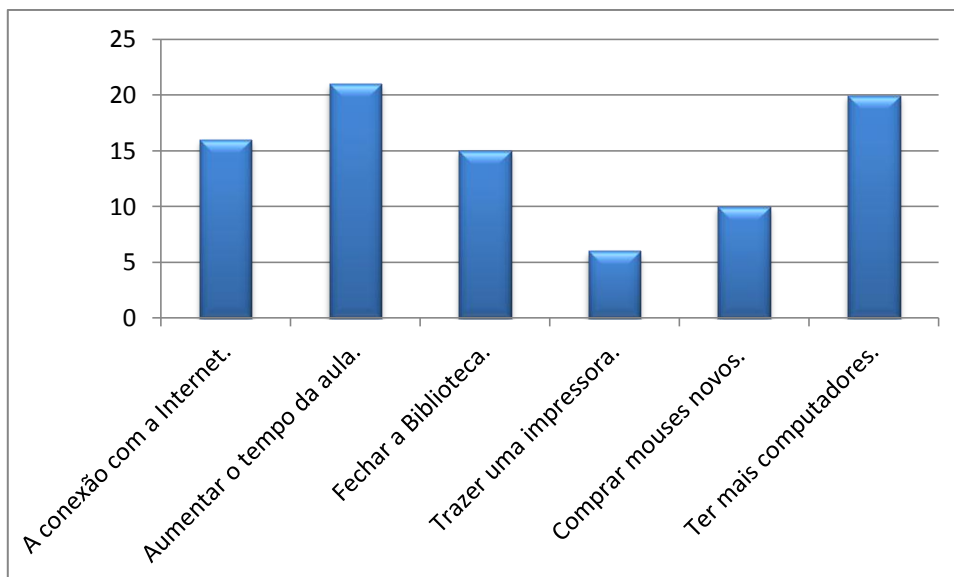


Figura 16. Gráfico dos aspectos a melhorar

Observando as respostas dos alunos, as quais aparecem no gráfico exatamente com os termos que foram por eles utilizados, percebemos que merecem aqui uma pequena análise.

Mais da metade da turma citou a conexão com a Internet um ponto a ser considerado para o próximo trabalho. Realmente, a lentidão da conexão muitas vezes tornou a postagem no *blog* um tanto cansativa, posto que não raro o *upload* de imagens se estendia de forma absurda.

Quanto ao apreço dos alunos pela atividade proposta, qualquer dúvida foi dirimida a partir das 21 respostas apontando para um desejo de mais tempo programado para trabalhos semelhantes. Mas esta atividade deu-se em um ambiente que, segundo os alunos, precisa ser repensado quanto ao seu funcionamento, pois 15 deles apontaram a necessidade de “fechar a Biblioteca.” Como todo o trabalho com computadores transcorreu na Biblioteca da Escola, com certa frequência, alunos de outras turmas entravam para tomar livros solicitados por seus professores. Realmente, houve um lapso de combinação entre os professores das demais disciplinas, equipe pedagógica e os professores envolvidos nesta atividade.

Os dois últimos dados que apareceram referem-se à necessidade de mais e melhor *hardware* para o desenvolvimento dos trabalhos. De fato, várias vezes foi necessário buscar um mouse em um computador de alguma sala do

administrativo da Escola, de modo que o trabalho dos alunos não fosse interrompido. E como apenas dez computadores funcionavam, na melhor das hipóteses, os alunos constantemente tiveram que aguardar para digitar e postar seus textos.

A certa altura da tabulação das respostas, percebeu-se a solicitação de uma impressora. O desejo dos alunos em ver seu trabalho impresso era muito grande. Em função desta carência do tal recurso, os trabalhos eram enviados por e-mail para a secretaria da Escola que, ao receber os textos, os imprimia.

Por tudo isso, é possível afirmar que o trabalho de pesquisa foi do apreço dos alunos, pois suas respostas nos permitem diagnosticar que a aceitação das etapas da atividade foi positiva e que o planejamento foi bastante significativo para os discentes.

CAPÍTULO V: CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

Através desta pesquisa buscou-se refletir sobre a utilização da informática em sala de aula e seus resultados na expressão escrita do aluno, mais precisamente pela inserção do computador e de recursos como o processador de textos, o gerador de *tag clouds* e os *blogs*. Buscando responder à questão da pesquisa, foram definidas como referências teóricas, dentre outras, Pierre Lévy, José Manuel Moran e Will Richardson.

Como primeira etapa desta monografia, foi apresentado um resgate histórico da adoção dos computadores em espaços escolares, questionando se tal opção seria apenas uma maquiagem tecnológica ou um recurso a auxiliar educando e educadores no cotidiano pedagógico e de construção de conhecimento. Nesse referencial teórico, a necessidade de capacitação e aperfeiçoamento dos professores foi o ponto de partida, fruto de um desejo de mudança na práxis que não se resume a monitorar e constatar, mas sobremaneira a acolher uma metodologia que aponte para um aprendizado significativo. Objetivou-se destacar o pensamento de Moran, Lévy e Richardson no que tange a utilização das tecnologias de comunicação na sala de aula.

A seguir, foram construídos capítulos que se debruçaram a pensar no quanto a tecnologia de comunicação, notadamente o computador e os softwares para ele desenvolvidos, alterou a vida em sociedade, refletindo acerca do papel da máquina e de seus usuários, posto que uma modificação das posturas docente e discente se faz necessária.

Necessário dizer que qualquer distanciamento que o observador deva manter em uma pesquisa não seria fácil, posto que estou imerso no cotidiano da Escola e, da mesma forma, da turma escolhida para o desenvolvimento daquela. Mas justamente por atuar como bibliotecário no turno em que estes alunos estão matriculados é que pude perceber como seus trabalhos desenvolvidos na Biblioteca careciam de uma escrita com mais apuro. Com raras exceções, sequer recorriam ao dicionário para certificarem-se da grafia correta ou mostravam preocupação na qualidade de seu texto final, o que é

tanto lamentável quanto sinal de alerta para todos os responsáveis pela formação destes educandos.

Com este trabalho, perceberam que escrever pode ser prazeroso e, como os gráficos apresentados atestam, igualmente divertido. Foi possível observar uma relação dialógica sempre crescente entre os pares, da mesma forma que entre o aluno e o professor. O ineditismo da metodologia e dos recursos foi, para estes alunos, também um fator determinante a motivá-los em corresponder com o melhor de si próprios. Afinal, o computador é o recurso no qual sentem-se impelidos a superar quaisquer dificuldades para atingir os objetivos propostos, postura esta, muito provavelmente, alimentada pelos jogos tão conhecidos por estes mesmos adolescentes.

A atmosfera do trabalho com os alunos foi antes de convivência e busca de resultados através do uso das tecnologias do que de aprendizagem meramente técnica dos componentes de *software* e *hardware* disponibilizados. Considero que os ambientes de aprendizagem da escola, entre eles o Laboratório de Informática e a Biblioteca, deve privilegiar o caráter relacional das atividades ali desenvolvidas tanto quanto busca promover situações de aprendizagem cognitiva, de forma que possa ser conferido sentido pelo próprio educando ao que é solicitado pelo professor.

O aluno parece trazer para a escola este desejo de manusear o computador, nele buscar o que lhe parece significativo, ou seja, aquilo que lhe diz respeito naquele momento. À equipe docente cabe estar atenta a este movimento empático dos discentes, potencializando-o e qualificando-o, com o intuito de convergir intenções para promover um espaço e uma pedagogia favorecedoras da aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARLAM, R. "To blog or not to blog", eis a questão. IN: BARBA, Carme; CAPELLA, Sebastião. Computadores em sala de aula: métodos e usos. Porto Alegre: Penso, 2012. p.228-242.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa. Ministério da Educação e do Desporto. Vol.2, Brasília, 1997.

BAZZONI, Cláudio. Nova Escola – Diagnóstico Inicial. Produção de textos. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/diagnostico-inicial-427729.shtml>> Acessado em 06 de agosto de 2012.

BARLAM, R. "To blog or not to blog", eis a questão. IN: BARBA, Carme; CAPELLA, Sebastião. Computadores em sala de aula: métodos e usos. Porto Alegre: Penso, 2012. p.228-242.

FITZGIBBON, Kathleen. Teaching with wikis, blogs, podcasts and more. USA: Scholastic, 2010.

FREIRE, P. A educação como prática de liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, Paulo. A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam. 22ª ed. São Paulo: Cortez, 1988.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 18ª. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2001.

FREITAS, J. C. (1992a). As NTIC na Educação: Esboço para um Quadro Global; in J. Correia de Freitas e V. Duarte Teodoro (eds), Educação e Computadores, Lisboa: Ministério da Educação, Gabinete de Estudos e Planeamento, série: Desenvolvimento dos sistemas Educativos.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo, Editora 34. 1999.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 16ª ed. Campinas: Papirus, 2009.

PERRENOUD, Philippe. Dez Novas Competências para Ensinar. Porto Alegre (Brasil): Artmed Editora, 2000.

RICHARDSON, Will. Blogs, wikis, podcasts, and other powerful Web tools for classrooms. 3ª ed. USA: Corwin Press, 2010.

SEQUEIRA, Manuel (1989). A informática na interface da formação psicológica com a prática pedagógica. Revista Portuguesa de Educação.

SERAFINI, Maria Tereza. Como escrever textos. Tradução de Maria Augusta Bastos de Matos 9ª ed. São Paulo: Globo, 1998.

TEDESCO, J.C. (Org.). Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas. São Paulo: Cortez; Buenos Ayres: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación; Brasília: UNESCO, 2004. p. 17-75.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. Tradução de José Cipola Neto. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

YIN, R.K. Estudo de caso: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Anexo 1: Questionário aplicado ao final da pesquisa

EMEF ÁUREA CELI BARBOSA

Língua Portuguesa e Informática

Nome: _____

Ao final de nossos trabalhos, conto com sua colaboração respondendo a este questionário, de forma que se possa melhorar o que for necessário e aprimorar o que já está bom.

Pergunta 1: Quais foram os pontos positivos do trabalho com os computadores?

() Trabalhar com computadores foi uma novidade. Justifique:

() A participação dos colegas. Justifique:

() Ajudou a escrever melhor. Justifique:

() Estou pensando mais antes de escrever no papel ou no computador.

Pergunta 2. Quais as dificuldades que você encontrou?

Usar o computador. Justifique:

Usar o programa Writer. Justifique:

Entender a nuvem de palavras (tag clouds). Justifique:

Reescrever o texto. Justifique:

Outras dificuldades. Quais?

O que precisa melhorar no próximo trabalho com computadores?

Anexo 2: Ficha de observação do diário de campo

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Curso de Especialização Lato Sensu em Mídias na Educação – Ciclo Avançado – 2ª ed.

CAPES/UAB - SEAD/UFRGS – CINTED/UFRGS

FICHA DE OBSERVAÇÃO

Data da aula: ____ / ____ / 2012

Atividades que foram desenvolvidas:

Aspectos observados:

Questões a discutir com a equipe pedagógica e o professor da turma:
