

Desmistificando o Uso de Software num Trabalho com a Língua Portuguesa

Demystifying the Use of Software in a Study with the Portuguese Language

Afife Maria dos Santos Mendes Fontanini^a; Rosemari Bendlin Calzavara^{a*}

^aUniversidade Norte do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. PR, Brasil.

*E-mail: rosemari.calzavara@unopar.br

Resumo

O presente artigo apresenta reflexões acerca do trabalho com a disciplina de Língua Portuguesa, tomando como referência a utilização do *software* educacional Jclic, que se encontra instalado nos laboratórios de informática do Paraná Digital - PRD, para o estudo do discurso como prática social e criação de atividades sobre o Centenário da Poetisa Paranaense Helena Kolody, que transcorreu em 2012. Também apresenta de que forma a cultura das mídias aparece no ciberespaço, interferindo no pensar do falante da língua materna, que é quem recebe e absorve os gêneros discursivos, levando em consideração as condições de produção, estruturas textuais, suportes e interlocutores, bem como a busca por informações em hipertextos. A pesquisa tem como referenciais teóricos os estudos de Bakhtin; Geraldi; Lévy e Libâneo, entre outros.

Palavras-chave: Ciberespaço. Cultura. Língua Portuguesa. Mídias. Software.

Abstract

The paper reflects on working with the Portuguese language, with reference to the use of educational software Jclic, which is installed in the computer labs of Paraná Digital (PRD), for the study of discourse as social practice and building activities on the Centenary of the Poet Paranaense Helena Kolody, in 2012. The study also investigates the role of the media culture in cyberspace, interfering with the thinking of the speaker's mother tongue, who receives and absorbs genres, taking into account the conditions of production, textual structures, supports and interlocutors, as well as the search for information in hypertexts. The research is based on theoretical studies of Bakhtin; Geraldi; Lévy; and Libâneo, among others.

Keywords: Cyberspace. Culture. Portuguese Language. Media. Software.

1 Introdução

O processo de ensino e aprendizagem na atualidade requer, tanto dos professores quanto dos alunos, atualização e conhecimento dos recursos tecnológicos disponíveis nas escolas e para as escolas. De acordo com as diretrizes propostas pela Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI da UNESCO (DELORS, 1999), hoje é necessária esta imersão sobre a temática para se preparar para aprender a conhecer, a fazer e a conviver na era das conexões.

Para “conhecer” e “aprender a aprender”, os indivíduos envolvidos no ato educacional devem exercitar a atenção, a memória e o pensamento. Enquanto que, para “fazer” será necessário que combinem a qualificação técnica de realização de uma tarefa com o comportamento social, já o “viver” envolverá o trabalho em equipe, o respeito e o crescimento coletivo. Desta forma, o “ser” por meio do desenvolvimento total das pessoas, auxiliará na elaboração de pensamentos autônomos e críticos, capazes de orientar a cada um (professores e alunos) nas diferentes circunstâncias da vida.

De acordo com Oliveira (2010, p.5), “até o ano 2000, vivíamos a Era do Conhecimento, onde o principal valor era a informação. A partir daí, passamos a viver a Era das Conexões,

onde o principal valor está focado nos relacionamentos”. Nesta perspectiva o autor considera que o mais importante não é só quem tem a informação, mas quem sabe onde está e quem tem a informação.

Atualmente, ser um professor mediador de conhecimentos e informações não é tarefa fácil, pois durante a construção da identidade docente (desde a graduação ao desenvolvimento profissional) várias formações discursivas o “assujeitam”. O “assujeitamento” tem uma forma histórica que depende da conjuntura da época, sendo diferente, por exemplo, quando do uso do giz ao modo de uso do *software*.

É por isso que, as épocas, as concepções e as vozes que inspiram a prática pedagógica exigem que o professor tome posicionamento, inclusive quanto ao uso das tecnologias, fazendo-o encarar novas aprendizagens pelo fato de não ser um nativo digital.

De acordo com o Cattelan (2007, p.13), “a existência do homem é relativa: relativa ao seu tempo, ao seu espaço, aos outros e ao seu próprio discurso”. Neste caso o autor também faz uma reflexão sobre como é difícil ao homem tomar posição frente às vozes que ressoam ao seu redor. Diante desta polifonia de vozes, é difícil ao homem ficar isento na tomada

de decisões que vão revelá-lo e situá-lo no contexto social.

Para que o professor se situe e se revele na era das conexões, além do domínio dos conteúdos, ele deverá ser criativo, estabelecer boa relação interpessoal, fazer uso das tecnologias, problematizar e dialogar com os estudantes. Essas qualidades, por assim dizer, somente reforçam a busca incansável do mestre em formar alunos independentes, determinados e participativos.

Tomando por base as propostas das Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná, optou-se por abordar no artigo de que forma o ensino da disciplina de Língua Portuguesa sofre influências das novas tecnologias, levando em consideração a hibridização de culturas e gêneros discursivos, que fazem com que o professor tenha que considerar o uso dos *softwares*, hipertextos e *internet* na preparação de seu plano de trabalho docente, incitando assim um novo fazer educativo.

Como se trata de um artigo pautado em referências bibliográficas, não será utilizado uma metodologia de campo, mas sim, um relato sobre a construção de uma prática pedagógica desenvolvida em oficina tecnológica ofertada pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná.

O ciberespaço abre um leque para exploração de inúmeras linguagens, produzindo e impulsionando para que uma aprendizagem coletiva e compartilhada possa ser explorada no espaço escolar. Sendo assim, o professor precisa participar de formações continuadas que o auxiliem no uso das tecnologias, para que consiga propor atividades a partir delas. Por este motivo, apresentaremos a atividade de multimídia, criada em oficina tecnológica, a partir do Programa JClíc, que é um aplicativo educacional disponível nos laboratórios do Programa Paraná Digital - PRD em todas as escolas da Rede Estadual de Educação. O conteúdo estruturante de Língua Portuguesa trabalhado no aplicativo é o discurso como prática social, os conteúdos básicos são os gêneros discursivos biografia e haicai e o conteúdo básico é o Centenário da Poetisa Paranaense Helena Kolody. As atividades interativas foram construídas para que os alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais pudessem conhecer mais sobre a escritora e para que o professor exercitasse o domínio técnico do uso das novas tecnologias.

Desta forma, o artigo encontra-se assim dividido: em um primeiro momento será observado o ensino de Língua Portuguesa a partir das novas tecnologias, em seguida abordaremos como desenvolver um novo fazer educativo para, finalmente, apresentar a produção das atividades no Programa JClíc e as considerações finais sobre a revisão bibliográfica efetuada.

2 Desenvolvimento

2.1 O ensino de Língua Portuguesa e as novas tecnologias

O ensino de Língua Portuguesa já passou por inúmeras concepções de ensino e aprendizagem desde seu início com a educação jesuítica até a promulgação da Lei de Diretrizes e

Base da Educação Nacional nº 9394/96.

No livro “O texto na sala de aula”, organizado por João Wanderley Geraldi (1990), as formas históricas de se trabalhar com a linguagem são claramente explicitadas a linguagem como forma de expressão do pensamento, como forma de comunicação e como forma de interação. Apesar de compreender que o “processo interativo” seja o mais recomendado, é preciso esclarecer que as concepções tradicionais e estruturais também se situam no espaço escolar, interpelando professores e alunos com formações discursivas que representam uma prática social e histórica de uso da língua.

No entanto, com o advento da *internet*, dos *hardwares* e *softwares*, um novo desafio tem tirado os professores que atuam na disciplina de Língua Portuguesa da “zona de conforto”: Como utilizar as TIC na melhoria do processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa?

Partindo da constatação de que na Era Digital o giz vai perdendo espaço para o computador, para atender às exigências de um modelo globalizado, conectado às inovações tecnológicas, e de que, sendo assim, o desenvolvimento do professor requer investimentos contínuos na construção e reconstrução de seu saber pedagógico e tecnológico, procuramos refletir sobre o impacto que as inovações – como o uso da Informática – têm causado nas escolas da rede pública estadual de ensino, levando-se em consideração a formação e preparo dos professores para tal tarefa, assim como as condições de trabalho que lhe são oferecidas (SANTOS, 2003, p.7).

Atualmente, além de efetuar intervenções quanto ao desenvolvimento das práticas discursivas da leitura, oralidade e escrita por meio de uma gama de textos com diferentes funções sociais, faz-se necessário promover o multiletramento do alunado através do acesso a “cultura das mídias” e uso dos recursos tecnológicos.

Com o surgimento de novas formas de consumo cultural propiciadas pelas tecnologias, gêneros da esfera digital passam a fazer parte mais e mais das práticas sociais dos indivíduos, levando-os à interlocução via *softwares* e *internet*. Ao serem adaptados, os gêneros passam a atender a necessidade que o homem tem de se comunicar com o outro, tendo em vista que “todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem” (BAKHTIN, 1992, p.261).

Um exemplo dessa adaptação são os gêneros multimodais, ou seja, aqueles que reúnem em sua estrutura tanto palavras como imagens, sons e gráficos. Segundo Faraco (2002, p.101):

[...] (as artes visuais, a música, o cinema, a fotografia, a semiologia gráfica, o vídeo, a televisão, o rádio, a publicidade, os quadrinhos, as charges, a multimídia e todas as formas infográficas ou qualquer outro meio linguageiro criado pelo homem), percebendo seu chão comum (são todas práticas sociais, discursivas) e suas especificidades (seus diferentes suportes tecnológicos, seus diferentes modos de composição e de geração de significados).

Entende-se assim que esses gêneros fazem parte da “cultura das mídias”. A cultura das mídias não se confunde nem com a cultura de massas, nem com a cultura digital ou

cibercultura, ela é uma cultura intermediária que foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais. Corroborando esta situação, Santaella (2003) divide essa passagem em seis tempos: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital, o que torna possível um estudo por parte dos professores de língua materna, pois em cada uma dessas eras é forte a presença do discurso e de seus elementos significativos.

Ao se trabalhar com a leitura das múltiplas culturas e linguagens deve-se garantir que os sujeitos se envolvam nessas formações, alterando assim “seu estado ou aspectos sociais, psíquicos, culturais, políticos, cognitivos, linguísticos e até mesmos econômicos” (SOARES, 1998, p.8). Pensar como o falante da língua materna recebe e absorve os gêneros textuais da cultura midiática é uma tarefa que abrange as condições de produção e elaboração, as estruturas textuais, os suportes e os interlocutores.

De acordo com Santaella (2003, p.13):

[...] desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, embora, efetivamente não passem de meros canais para a transmissão de informação, os tipos de signos que por eles circulam, os tipos de mensagens que engendram e os tipos de comunicação que possibilitam são capazes não só de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais.

O ciberespaço é um dos ambientes socioculturais que se encontra em evidência no século XXI, a era da sociedade das conexões, da hibridização de culturas e de gêneros discursivos. Lévy (1998, p.104-105) postula que:

No silêncio do pensamento, já percorremos hoje as avenidas informacionais do ciberespaço, habitamos as imponderáveis casas digitais, difundidas por toda parte, que já constituem as subjetividades dos indivíduos e dos grupos. [...] O ciberespaço: nômade urbanístico, pontes e calçadas líquidas do Espaço do saber. Ele traz consigo maneiras de perceber, sentir, lembrar-se, trabalhar, jogar e estar junto. É uma arquitetura do interior, um sistema inacabado de equipamentos coletivos da inteligência, uma estonteante cidade de tetos de signos. A administração do ciberespaço, o meio de comunicação e de pensamento dos grupos humanos, será uma das principais áreas de atuação estética e política do século XXI. [...] O ciberespaço designa menos os novos suportes de informação do que os modos originais de criação, de navegação no conhecimento e de relação social por eles propiciados. [...] Constitui um campo vasto, aberto, ainda parcialmente indeterminado, que não deve reduzir a um só de seus componentes. Ele tem vocação para interconectar-se e combinar-se com todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação.

Cabe, então, ao professor de Língua Portuguesa, instigar seus alunos a refletirem sobre: Onde e quando essa hibridização de culturas e gêneros discursivos foi produzida? Por quem ela foi produzida? Como ela foi produzida? Para quem ela se destina? Como ela influencia a nossa constituição enquanto sujeitos: autores e leitores da história? “Em razão disso, conceitos básicos como interdependência, interação,

contextualização, questionamentos, prática investigativa, espírito crítico, colaboração, visão sistêmica, reciprocidade entre outros, precisam ser integrados ao novo fazer educativo” (THORNBURG, 1998).

Neste momento, a cultura das mídias ou cibercultura (LÉVY, 2010) é o grande incitamento que exige dos professores novas posturas frente à mediação da construção de conhecimentos, principalmente, na Língua Portuguesa.

2.2 Um novo fazer educativo

A *internet*, os *hardwares* e os *softwares* são recursos tecnológicos que dinamizaram a interação do homem com o mundo, abrindo novas janelas para a construção e reconstrução de conhecimentos. O *giz*, importante tecnologia no século XIX, tem sua origem no Grego *gypsos* cujo significado é gesso, abre espaço para que outras ferramentas possam ser utilizadas na escola.

Portanto, é importante reconhecer o impacto das novas tecnologias da comunicação e informação na sala de aula (televisão, vídeo, *softwares*, computador, *internet*, *CD-ROM* etc.). Para Libâneo (2011, p.40):

A escola continuará durante muito tempo dependendo da sala de aula, do quadro-negro, dos cadernos. Mas as mudanças tecnológicas terão um impacto cada vez maior na educação escolar e na vida cotidiana. Os professores não podem mais ignorar a televisão, o vídeo, o cinema, o computador, o telefone, o fax, que são veículos de informação, de comunicação, de aprendizagem, de lazer, porque há tempos o professor e o livro didático deixou de serem as únicas fontes do conhecimento. Ou seja, professores, alunos, pais, todos precisamos aprender a ler sons, imagens, movimentos e a lidar com eles.

Por esse motivo, apresentaremos o resultado de um trabalho efetuado na oficina tecnológica sobre o *software* educacional intitulado JClick, na qual como produto final o professor deveria construir uma atividade envolvendo o aplicativo multimídia e o ensino da Língua Portuguesa, a partir da escolha de um conteúdo estruturante, básico e específico para o trabalho com os Anos Finais do Ensino Fundamental.

Mas afinal, o que é um *software*? De acordo com Gandelman (2007), de forma genérica e restritiva, pode-se dizer que um *software* é tudo aquilo que não é um *hardware*. Ou seja, a parte imaterial, literalmente intelectual do processamento de dados: a inteligência da informática.

Por fazerem parte de um dos principais grupos de aplicativos utilizados no ambiente doméstico, os jogos educacionais são softwares que têm boa aceitação junto aos alunos, principalmente em função de suas características lúdicas. Esses aplicativos, normalmente, são utilizados para desenvolver habilidades de aplicação dos conhecimentos dos alunos, por meio do seu envolvimento com o ambiente do jogo. Contudo, alguns pais e pedagogos não enxergam a validade pedagógica dessa modalidade de *software*, pois acham que o aluno está “somente brincando”. Entretanto, isso não caracteriza um problema, haja visto que se pode aprender brincando (MARQUES NETO, 2006, p.57).

A oficina tecnológica foi ofertada pela Secretaria de

Estado da Educação do Paraná, por meio da Diretoria de Tecnologia Educacional - DITEC, responsável pela formação continuada dos professores no que se refere à utilização dos recursos tecnológicos disponíveis no espaço escolar. Esse Departamento, além de operacionalizar o acesso aos laboratórios de informática, também, fomenta a pesquisa, a produção e a veiculação de conteúdos educacionais que estejam compatíveis com o crescimento da cibercultura nas escolas.

A equipe de assessores da Coordenação Regional de Tecnologia na Educação - CRTE presente nos Núcleos Regionais de Educação é que ministram os cursos e orientam os professores, buscando uma conexão com o plano de trabalho do docente, a partir de um conteúdo estruturante da disciplina que poderá ser explorado no laboratório de informática da escola. O Programa JClíc é um *software* educativo que se encontra instalado nos computadores dos laboratórios do Paraná Digital - PRD, disponível para o uso didático de professores e alunos nas escolas.

As Escolas da Rede Estadual do Paraná possuem laboratórios de informática desde 1998, quando houve a implantação do Programa de Extensão e Melhoria do Ensino Médio (PROEM), por meio do repasse de recursos do Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO), o qual permanece ativo pelo Governo Federal através da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação - MEC. Para tanto, são dois laboratórios de informática disponíveis para o trabalho nas escolas, o do PROINFO e o do PRD.

O Programa Paraná Digital - PRD tem como objetivo promover o uso pedagógico das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, disponibilizando a professores e alunos da rede estadual o acesso a essas ciências e ao Portal Dia a Dia Educação. O programa repassa computadores com acesso à *internet* para as instituições de ensino, oferece um espaço virtual de criação, interação e publicação de dados das escolas estaduais, e também investe na atualização e expansão da infraestrutura dos laboratórios de informática educativa. Ele é realizado pela Secretaria de Estado da Educação, com apoio do Governo do Estado e da Companhia de Informática do Paraná (Celepar).

A Diretoria de Tecnologia Educacional, por meio da Coordenação de Mídias, é responsável por elaborar tutoriais para o uso dos *softwares* educacionais livres disponíveis no PRD. De acordo com o tutorial do JClíc, versão 0.1.22:

O JClíc é um *software* de autoria, criado por Francesc Busquest em espanhol e catalão, que pode ser usado nas diversas disciplinas do currículo escolar. Trata-se de uma ferramenta desenvolvida na plataforma Java, para criação, realização e avaliação de atividades educativas multimídia como quebra-cabeças, associações, enigmas, estudo de texto, palavras cruzadas, entre outros. Essas atividades geralmente não estão sozinhas, sendo “empacotadas” em projetos específicos para cada conjunto de atividades, com uma ou mais sequências, que indicam a ordem em que serão apresentadas. O JClíc é uma aplicação de *software* livre baseada em modelos abertos

que funcionam em diversos ambientes operativos: Linux, Mac OS-X, Windows e Solaris. Trata-se de uma nova versão do Clíc, com mais de 10 anos de história, sendo que nesse tempo foram muitos os educadores que se utilizaram desse ambiente para criar atividades interativas que trabalham aspectos procedimentais de diversas áreas do currículo, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior. Essa versão aproveita as vantagens derivadas da evolução da internet, das configurações técnicas dos computadores e dos contornos gráficos do computador do usuário. (PARANÁ, SEED, 2010, p.9).

Para produzir o jogo, o professor teve que participar de cinco encontros presenciais e um encontro à distância, no intuito de explorar o *software* a partir do tutorial disponível no Portal Dia a Dia Educação, além de conhecer trabalhos publicados na ZonaClíc (repositório *online do Programa*) para, posteriormente, criar os projetos fazendo uso do JClíc Author I e II.

As ferramentas do JClíc Author I e II permitem que o professor construa, modifique e experimente atividades em um contorno visual intuitivo e imediato, por meio de exercícios de:

- Associações: pretendem que o usuário descubra as relações existentes entre dois conjuntos de informação;
- Jogos de memória: onde se tem que descobrir pares de elementos iguais ou relacionados entre si que estão escondidos;
- Explorador, identificando células e tela de informação: que partem de um único conjunto de informação;
- Quebra-cabeças (*puzzle*): planeja a reconstrução de uma informação que está inicialmente desordenada. Essa informação pode ser gráfica, textual, sonora ou combinar aspectos gráficos e auditivos ao mesmo tempo;
- Atividades de resposta escrita: são resolvidas escrevendo-se um texto (uma só palavra ou frases relativamente complexas);
- Texto: atividades de texto: são planejados exercícios baseados sempre nas palavras, frases, letras e parágrafos de um texto. Será necessário completar, entender, corrigir ou ordenar. Os textos podem conter também janelas de imagens com conteúdos ativos;
- Caça-palavras e Palavras cruzadas: são variantes interativas dos conhecidos passatempos com palavras escondidas (PARANÁ, SEED, 2010).

Para o aluno interagir com as atividades criadas, o professor deve compartilhá-las em uma pasta (ficheiro arquivo) no laboratório do PRD e, por meio do Programa JClíc Player, que também está instalado nos computadores, escolher entre os diversos contornos gráficos e opções de funcionamento o que fazer/jogar.

No intuito de avaliar se o *software* JClíc corresponde às expectativas da ação docente, propõe-se um *checklist* do Programa a partir de questionamentos sugeridos no III Encontro Nacional do PROINFO, que ocorreu em 1998.

Quadro 1: Checklist - *Software* Educativo: Jclíc

Pontos analisados	Respostas
Qual a proposta pedagógica que permeia o <i>software</i> Jclíc?	O Jclíc permite criar recursos de aplicações didáticas e interativas praticamente em todas as áreas e disciplina do currículo.
Proporciona um ambiente interativo entre aluno e o <i>software</i> ? Como?	Sim, por meio do Jclíc Player o aluno pode interagir com as atividades criadas pelo professor, divertindo-se e aprendendo.
Permite uma fácil exploração? (Sequencial, não linear)	Sim, de maneira sequencial (atividade após atividade, porém não linear)
Apresenta conceitos de forma clara e correta?	O Programa não apresenta conceitos.
Desperta o interesse do aluno, sem perder de vista os objetivos do <i>software</i> e do usuário?	Sim, pois possui grande caráter lúdico.
Oferece alternativas diversificadas para a construção das ações do aluno?	Não
Permite que o aluno construa seu conhecimento a partir da ação-reflexão-ação?	Sim
Tem recursos de programação?	Sim
Permite o registro e a consulta das ações desenvolvidas?	Sim
Os recursos de multimídia usados têm relevância para os objetivos do <i>software</i> ?	Sim
Proporciona condições de abordagem sociocultural que contemple aspectos regionais?	Sim, mas para isso a produção e escolha do conteúdo a ser trabalhado pelo docente é que faz a diferença.
Os aspectos técnicos especificados no <i>software</i> são compatíveis com a configuração dos equipamentos existentes na escola?	Sim, é compatível com os laboratórios do PRD que operam com o Sistema Linux.
É de fácil instalação e desinstalação?	Sim
Permite a utilização em rede?	Sim
Apresenta uma visão interdisciplinar?	A visão interdisciplinar será construída a partir da escolha do conteúdo a ser explorado pelo professor junto ao alunado.
Apresenta encarte com explicações sobre objetivos, conteúdos, equipe de desenvolvimento do <i>software</i> e sugestões metodológicas para a sua utilização?	Sim, a Secretaria de Estado da Educação do Paraná construiu Tutorias, com base no sítio oficial do software ZonaClic.
Em que idioma o software é apresentado? Existe uma versão em português?	Em espanhol, mas existe uma versão para o português.
Em relação aos demais recursos didáticos, qual o diferencial que o <i>software</i> apresenta?	A possibilidade de interação com o conteúdo de forma lúdica.
Proporciona um ambiente de aprendizagem por descoberta?	Sim
Permite a integração com outros softwares?	Não
Apresenta um ambiente lúdico e criativo?	Sim
Qual o tipo de software (jogo, tutorial, exercício-prática, autoria, outros)?	Autoria

Fonte: Dados da pesquisa.

2.3 A produção do projeto de trabalho

Para a autoria do projeto, foi proposto um trabalho com a disciplina de Língua Portuguesa com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental.

De acordo com as Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Língua Portuguesa da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (2008, p.63):

A língua deve ser trabalhada, na sala de aula, a partir da linguagem em uso, que é a dimensão dada ao conteúdo estruturante: discurso como prática social. Assim, o trabalho com a disciplina considerará os gêneros discursivos que circulam socialmente, com especial atenção àqueles de maior exigência na sua elaboração formal.

Uma vez que no ano de 2012, data em que ocorreu a oficina tecnológica sobre o *software* Jclíc, se comemorou o Centenário da Poetisa Paranaense Helena Kolody optou-se por construir atividades educativas que abordassem os gêneros discursivos biografia e haicai, bem como as obras da escritora.

O projeto de autoria foi intitulado como “Um Clic sobre Helena Kolody” e teve como finalidade a criação de jogos didáticos e interativos, que ajudassem os alunos a conhecer mais sobre a vida e a obra da poetisa, primeira mulher a publicar haicais no Brasil, em 1941, bem como interpretar e analisar a estrutura do gênero discursivo por ela escrito.

Ao todo foram produzidas quatro atividades: um jogo da memória (biografia), uma associação simples (títulos e haicais), um quebra-cabeças duplo (foto da escritora) e um caça-palavras (obras literárias e suas respectivas capas de publicação).

Quanto às expectativas de aprendizagem, esperava-se que o aluno realizasse pesquisas sobre os dados biográficos da poetisa em hipertextos (já que no mesmo local havia o acesso à *internet*), reconhecesse nas obras o estilo da escritora, identificasse elementos constitutivos dos gêneros discursivos biografia e haicai (tema, estilo e forma composicional), bem como distinguisse o efeito de sentido decorrente do tratamento

estético do texto literário, pois ao interagir com as atividades além de divertir-se fazendo uso das tecnologias, o estudante também teve que ler, interpretar e interagir com a Literatura.

Para a construção das atividades, o professor buscou imagens no *Google* (retrato da escritora e capas dos livros publicados) e pesquisou hipertextos sobre o conteúdo para mediar à construção do conhecimento junto ao aluno.

De acordo com Lévy (2010, p.27), “hipertexto é um texto em formato digital reconfigurável e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por *links* que podem ser explorados em tempo real na tela”. Segundo o autor esta noção de hiperdocumento generaliza, para todas as categorias de signos (imagens, animações, sons etc.), configurando o princípio da mensagem em rede móvel que caracteriza o hipertexto.

É, hoje, tarefa do professor “ensinar” os alunos a buscar a informação e a fazer a triagem dela. De acordo com Ribeiro (2006, p.90), “ler textos em vários suportes e percorrer hipertextos eletrônicos ou impressos pode estimular a crítica, a procura ativa e reflexão dos aprendizes, que não são mais vistos como máquinas decodificadoras”.

Para Lévy (1993) o hipertexto ou a multimídia interativa adequam-se particularmente aos usos educativos. É bem conhecido o papel fundamental do envolvimento do aluno no processo de aprendizagem. Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora, a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado. É, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa.

O resultado do projeto de trabalho foi significativo e admirável, pois quando é oportunizado que o professor aprenda, explore e a crie aplicativos para os alunos interagirem, se está utilizando de uma pedagogia ativa, na qual os conteúdos podem ser trabalhados de maneira prazerosa. Ao receber esse tipo de formação continuada, o professor consegue superar as dificuldades do uso das tecnologias e, conseqüentemente, sente-se estimulado a criar outras atividades.

Na seqüência, as Figuras 1 e 2 das atividades propostas e criadas na oficina de tecnologia com o *software* JCLic.

Figura 1: Criação de um Jogo de Memória - Biografia da Poetisa

Associações possíveis	
Foto = Helena Kolody	Ocupação = Poetisa e Professora
Nascimento = 12/10/1912	Primeiro Poema Publicado = A Lágrima
Cidade Natal = Cruz Machado/PR	Gênero Discursivo = Haicai
Nacionalidade = Brasileira	Morte = 15/02/2004
Pais = Miguel Kolody e Victoria Szandrowska	

Figura 2: Criando uma Associação Simples: Títulos e Haicais Conceito

Trêmula gota de orvalho/ presa na teia de aranha,/ rebrilhando como estrela.	Deus dá a todos uma estrela./ Uns fazem da estrela um sol./ Outros nem conseguem vê-la.	Vão solitário/ na fimbria da noite/ em busca do pouso distante.	Pintou estrelas no muro/ e teve o céu/ ao alcance das mãos.	Damos nomes aos astros.../ Qual será nosso nome/ nas estrelas distantes?	Corrida no parque/ O menino inválido,/ Aplauda os atletas.
	Alegria			Último	Dom

Haicai é um poema de origem japonesa, que chegou ao Brasil no início do século XX. A poetisa paranaense Helena Kolody foi à primeira mulher brasileira a publicar “haicais”.

3 Conclusão

A história da educação reflete as influências dos recursos tecnológicos. Desde as tabuletas de argila, papiros, pergaminhos, papéis códices, fôlios, prensas, quadro de giz, computadores e *softwares* é visível que a transformações fazem parte de nossa vida.

Corroborando a ideia que realmente somos herdeiros de uma época em que a escrita e a impressão são invenções humanas. Por isso, para o professor de Língua Portuguesa, é muito importante saber articular o trabalho com os conhecimentos historicamente construídos e as novas tecnologias de comunicação e informação.

A escola é uma instituição que há cinco mil anos se baseia no falar/ditar do mestre e na escrita manuscrita do aluno e que há quatro séculos faz um uso moderado da impressão, desta forma, uma verdadeira integração da informática, no caso o audiovisual, subentende abrir mão de alguns hábitos consolidados. Para tanto, a participação em eventos de formação continuada é fundamental para que o professor aprenda a trabalhar com os *softwares* educativos, além de mediar práticas de leitura, escrita e oralidade por diferentes suportes e mídias, de maneira intertextual e associativa, fazendo uso dos hipertextos.

A compreensão de que as inovações tecnológicas estão num processo gradativo de assimilação por parte do professor, deve ser considerada para que as mudanças educacionais desejadas ocorram. Mas também cabe ao professor contemporâneo despojar-se de seus receios tecnológicos, inserir-se e participar de ações criativas e arriscar novas ideias.

Referências

- BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- CATTELAN, J.C. *A citação do discurso de outrem*. Cascavel: EDUNIOESTE, 2007.
- DELORS, J. (Org.) *Educação, um tesouro a descobrir. Relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI*. São Paulo: Cortez; 1999.
- FARACO, C.A. Área de linguagem: algumas contribuições para a sua organização. In: KUENZER, A. (Org.) *Ensino Médio*:

construindo uma proposta para os que vivem do trabalho. São Paulo: Cortez, 2002.

GANDELMAN, H. *De Gutenberg à internet: direitos autorais na era digital*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GERALDI, J.W. Concepções de linguagem e ensino de português. In: GERALDI, J.W. (Org.). *O texto na sala de aula*. Cascavel: Assoeste, 1990.

KOLOGY, H. *Sinfonia da vida*. Rio de Janeiro: Posigraf, 1997.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência coletiva. O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIBÂNEO, J.C. *Adeus professor; adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente*. São Paulo: Cortez, 2011.

MARQUES NETO, H.T. A tecnologia da informação na escola. In: COSCARELLI, C.V. (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

OLIVEIRA, S. *Geração Y: o nascimento de uma nova versão de líderes*. São Paulo: Integrare, 2010.

PARANÁ. Secretaria do Estado da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Língua Portuguesa. Curitiba: SEED/DEB, 2008.

PARANÁ, Secretaria do Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. JCLic, versão 0.1.22: autoria de atividades educacionais. Curitiba: SEED-PR, 2010. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/tutoriais/jclic1.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2014.

RIBEIRO, A.E. Textos e hipertextos na sala de aula. In: COSCARELLI, C.V. (Org.) *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, M.L.R. *Do giz à era digital*. São Paulo: Zouk, 2003.

SOARES, M. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

THORNBURG, D.D. *Campfires in the cyberspace: primordial metaphors for learning in the 21st. century*. Thornburg Center for Professional Development. 1998. Disponível em: <http://tcpd.org/Thornburg/Handouts/Campfires.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2014.