

O PAPEL DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA DE ENSINO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA



FRANCILENE PETERS SANTOS

Graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Nove de Julho (UNINOVE) ano de conclusão: 2008; Professora de Ensino Fundamental II - Língua Inglesa - na E.M.E.F Ayres Martins Torres; Professora de Ensino Fundamental II - Língua Portuguesa - na E.E Professor Milton Cruzeiro.

RESUMO

A informática está presente na sociedade moderna e consequentemente nas escolas. Nesse sentido a informática pode contribuir com diversas possibilidades com a aquisição do conhecimento e na intervenção do ensino-aprendizagem. O presente artigo busca conciliar os conteúdos de língua portuguesa e a informática, auxiliando no ensino da língua materna, evidenciando as possibilidades dessa ferramenta. Nossa pergunta investigativa consiste em quais as possibilidades que o professor de língua portuguesa pode agregar com o uso da informática no ensino da língua materna? Dessa forma, o objetivo geral do presente artigo é apresentar concepções do uso da tecnologia e informática no contexto escolar. Os objetivos específicos permeiam em inserir a informática nas aulas de língua portuguesa; as legislações pela perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação; os caminhos percorridos pela informática no Brasil e a inclusão digital nos documentos. O referencial teórico utilizado foi de cunho bibliográfico com autores contemporâneos e notamos que há inúmeras possibilidades de ensinar a língua materna com o uso da informática e as tecnologias dentro da sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Informática Educacional; Ferramenta Pedagógica; Língua Materna.

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é um reflexo do que acontece na sociedade, e se a tecnologia está presente em diversos meios, não poderia estar fora da escola, considerando a sociedade contemporânea em que atuamos.

Nossa justificativa para o presente artigo se apoia em refletir sobre a educação, suas ferra-

mentas pedagógicas e como elas perpassam pela utilização da informática e todas as possibilidades que a cercam é algo inerente e necessário para o educador, e pensando nesse contexto, nossa pergunta investigativa consiste em quais as possibilidades que o professor de língua portuguesa pode agregar com o uso da informática no ensino da língua materna?

Nesse diapasão, o objetivo geral é apresentar concepções do uso da tecnologia e informática no contexto escolar. Os objetivos específicos permeiam em inserir a informática nas aulas de língua portuguesa; as legislações pela perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação; os caminhos percorridos pela informática no Brasil e a inclusão digital nos documentos.

COMPREENDENDO A INFORMÁTICA COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL

Iniciar o presente artigo adentrando no uso das tecnologias educacionais, e mais especificamente a informática educacional, a responsável pela transformação do computador em uma ferramenta pedagógica.

Nesse sentido, o computador se faz presente em quase todas as comunidades escolares, bastando apenas criatividade do professor em como utilizar os recursos que temos em mãos e transformá-los em ferramenta pedagógica que poderá atingir algum objetivo. Tendo nosso objetivo em abordar o computador como ferramenta pedagógica na construção do conhecimento, em que o professor é o mediador de tal construção através do ensino com o auxílio da tecnologia, neste caso, com a informática educacional, Valente (1997) nos elucida que,

O que seria a utilização do computador na educação de maneira inteligente? Seria fazer aquilo que o professor faz tradicionalmente, ou seja, passar a informação para o aluno, administrar e avaliar as atividades que o aluno realiza, enfim, ser o "braço direito" do professor; ou seria possibilitar mudanças no sistema atual de ensino, ser usado pelo aluno para construir o conhecimento e, portanto, ser um recurso com o qual o aluno possa criar, pensar, manipular a informação? (VALENTE, p. 56, 1997)

Dessa forma, o autor (1997) nos evidencia algumas possibilidades do uso de ferramentas presentes no computador a fim de mostrar ao professor que muito pode ser feito se ele tiver em mãos as ferramentas necessárias e uma metodologia adequada para usar esses novos recursos tecnológicos na sala de aula.

JOGO ELETRÔNICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO: ALIADO OU INIMIGO?

Partindo dos documentos oficiais nessa trajetória de compreender os jogos eletrônicos e em especial amparados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, podemos compreender que,

A verdadeira mágica dos computadores reside no fato de eles não estarem amarrados ao velho mundo analógicos dos objetos. Podem imitar muito desse mundo, é claro, mas são também capazes de adotar novas identidades e desempenhar novas tarefas que não tem absolutamente nenhum equivalente no mundo real. (PCNEM, 2001, p.49)

Sendo assim, o presente artigo busca elucidar algumas formas de trabalhar com informática

no contexto escolar para buscar, além do conhecimento prazer e diversão. Quando falamos de informática educacional é difícil deixar de pensar em jogos. Alguns professores têm o jogo como um grande inimigo, pois nas aulas o jogo se faz companhia dos alunos desinteressados. Muitos professores talvez tenham passado por experiência em que o aluno tira um jogo da mochila e começa a atrapalhar a aula, algum objeto eletrônico que irrita com seus bips e até mesmo o celular que possui jogo sem finalidade intelectual, nem educativa.

Todavia, se utilizado de forma correta, o jogo pode ser aliado do professor desde que ele tenha uma finalidade e não seja um objeto de descontração, conforme contextualiza Vianna (2004):

Estamos diante de uma nova cultura. Não é escapismo. É outra coisa. É uma maneira de escapar do escapismo do 'real' (da 'Matrix')? E não vejo como poderia ser diferente. Os garotos estão sozinhos nesses novos mundos, que os adultos não entendem, ou ignoram ou desprezam com uma arrogância de quem ainda finge saber das coisas e está no controle. Como já disse John Katz, num texto bem raivoso: Tudo o que eles (os adultos) têm para oferecer são sistemas educacionais tediosos ou ultrapassados, estruturas políticas que não mais funcionam e formas exauridas de uma cultura murcha, sacrossanta e onerosamente subsidiada. Exagero? O adulto que tiver algo diferente disso para oferecer que atire a primeira pedra. Ou fique calado, deixando a meninada jogar e aprender o que deve aprender. Pois diversão também cria cultura. Seja lá o que ela for. (VIANNA, p.103, 2004).

Partindo das palavras da autora (2004), o jogo pode ser uma ferramenta aliada do professor na construção do conhecimento, basta levar para a sala de aula algo que seja pedagógico, educativo. Os jogos pedagógicos podem ser encontrados facilmente na biblioteca e ainda mais, quando se fala em jogos eletrônicos estamos relacionando algo à tecnologia, ou seja, o jogo pedagógico pode ser considerado uma ferramenta tecnológica educacional.

O jogo eletrônico possui uma variedade muito grande de conteúdo e sua elaboração não depende apenas de um profissional, como por exemplo, em um jogo que está relacionado à história, ou caça palavras onde se envolve a língua portuguesa, para a criação desses jogos se faz necessário que uma pessoa da área que realmente conheça a história ou a estrutura da língua, além de alguém que conheça as ferramentas necessárias para se criar um jogo.

Alguns teóricos afirmam que os jogos são apenas instrumentos que as crianças têm para retirá-las do mundo real, se uma ferramenta tão usada pode se tornar um elemento pedagógico, e a missão do professor é adequar o conteúdo dos jogos a sua sala de aula, uma vez que os alunos podem desenvolver um grande interesse por eles, conforme pontua Almeida (2001):

Elas [as crianças] têm uma história de oralidade como forma de conhecimento do mundo não tem uma história de conhecimento do mundo como nós temos. A nossa história é, principalmente, a da escrita e leitura e a delas é a da oralidade. A oralidade liga-se às produções em imagens e sons por muitos fios, mas principalmente pelo seu realismo e pela sucessividade no tempo: cadeia de imagens em movimento sucessivo/cadeia de sons sucessivos, compondo um processo metonímico de significação. (ALMEIDA, 2001).

O jogo pode ser carregado de fontes que podem despertar o interesse dos alunos, como cita Almeida (2001), o mundo da criança está ligado à oralidade e os jogos possuem em muito uma forma para se trabalhar com isso, uma vez que jogos eletrônicos educativos são baseados em histórias ilustradas, figuras para pintar, desenhos para criar diálogos e muitos sons podem ser produzidos. Além da construção de conhecimento os jogos eletrônicos podem gerar discussões acerca de um assunto, como por exemplo, o tema violência que é tratado como um dos temas transversais na educação.

Dessa forma, um debate promovido por meio do que eles gostam possivelmente os fará ter uma visão mais crítica da realidade. Em algumas escolas, possivelmente na periferia, onde a realidade é a mesma vivida nos jogos de guerra e violência o tema pode ser levado ainda mais a sério tratando de conflitos entre rivais e até mesmo expor as experiências vividas.

Desde que seja feita com alguma finalidade não há problema em demonstrar a realidade da sociedade brasileira, porém isso se limita apenas as séries mais avançadas do ensino médio e não a qualquer idade para não influenciar a violência, já que o nosso objetivo como educadores é formar cidadãos críticos a assuntos universais.

Nesse sentido, o computador se torna um mediador de jogos eletrônicos, das versões mais recentes de jogos possivelmente também estão na versão para computadores, porém é difícil mediar um debate ao mesmo tempo em que os alunos se entretêm, por isso, a aula deve ser planejada, para não deixar de atingir os objetivos decididos pelo professor.

Carlos Sabará questiona em um debate de mesa redonda "Por que os jovens não se interessam pela escola, mas perdem horas respondendo a jogos de perguntas respostas?" SABARÁ (2004, p. 23), essa pergunta nos remete a ideia de que os alunos se interessam por jogos, uma possível resposta para essa questão é que a escola se tornou algo ultrapassado para os alunos e que eles estão em busca de algo novo, diferente e encontram nos jogos suas necessidades de conhecer as novidades, ou a própria busca do conhecimento, de uma forma mais agradável naquilo que eles gostam ao invés de ficar absorvendo os conteúdos impostos pela escola.

Em contrapartida, o jogo educativo utilizado de forma errônea pode fazer com que fuja da real intencionalidade de aprender, sendo dever da escola proporcionar o aprendizado ao aluno, seja por meio de ferramentas pedagógicas já utilizada há anos ou por novas tecnologias: "A escola, no entanto, não deve achar que sua função é ensinar os alunos a buscarem entretenimento e prazer. O uso dos jogos deve ter o propósito de contribuir com o intelecto do aluno" SABARÁ (2006, p. 26)

Considerando o ambiente da sala de aula, especificamente nas aulas de língua portuguesa, o aluno é exposto a um texto com um tema, geralmente temas transversais como sexualidade e meio ambiente, e a partir deste tema desenvolvem outro texto no formato de uma narrativa. Algumas vezes esses temas não são abordados da melhor forma e o professor já indica como avaliação uma redação englobando-os. Uma possível forma de trabalhar com a narrativa no ensino fundamental II, nas aulas de língua portuguesa, é utilizar as imagens de jogos eletrônicos.

Nesse contexto, Vygotsky (1991) em sua principal teoria, a ZDP (zona de desenvolvimento proximal), define a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizado de uma criança, pois a atividade lúdica pode satisfazer os seus desejos, indo além do que sua experiência permite, conforme disserta:

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que, inicialmente, é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ela. Isso significa que, na situação original, as regras operam sob uma forma condensada e comprimida. Há muito pouco de imaginário. É uma situação imaginária, mas é compreensível à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido. O brincar é muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu do que imaginação. É mais a memória em ação de uma situação imaginária nova. (VYGOTSKY, 1991, p. 117)

Dessa forma podemos pensar que o jogo pode trazer aos alunos alguns benefícios em relação a experiência nova de imaginação na construção de uma narrativa. Possivelmente seria mais fácil o aluno criar uma redação narrativa com uma figura do 'Mário Bros' salvando a princesa do que pedir a ele que crie uma redação narrativa envolvendo o resgate de uma princesa no castelo do dragão. As duas abordam o mesmo tema, porém com a figura de um jogo conhecido por eles possivelmente trará mais criatividade e ânimo para realizar.

Outro exemplo prático, podemos solicitar a criação de uma redação narrativa com 15 linhas abordando o tema: a princesa e o mocinho. Temas desse sentido geralmente são apresentados em algumas series do ensino fundamental II e poderiam ser substituídos, por exemplo, pela análise da figura abaixo e na sequência dissertar sobre o que a figura representa.



Figura 1: Super Mario e a princesa Peach. (<https://www.correiodopovo.com.br/blogs/cinecp/super-mario-bros-o-filme-the-super-mario-bros-movie-1.1013473>) Acesso 14 maio 2024.

Possivelmente essa figura fará com que o aluno tenha maior criatividade do que apenas fazendo o ler um enunciado complexo, dependendo da sua cultura, contexto e cotidiano.

Dessa forma, alguns jogos que envolvam a violência também podem ser tratados na aula de língua portuguesa do ensino médio, já que a realidade da nossa sociedade não é diferente daquela que vemos nos jogos. Uma cena de um famoso jogo para computadores o 'Counter Strike' nos remete a um cenário parecido com o do Rio de Janeiro que vive em cenas de violência.

Trabalhar no ensino médio com a possibilidade de amenizar o problema das drogas nas periferias é um tema atual e preocupante, além do jogo que pode nos servir de material de apoio à aula, também contamos com revistas e jornais que sempre abordam esse mesmo tema. Se o jogo que aborda a violência em seu conteúdo for banido da escola as revistas e jornais também deverão ser já que trabalham com o mesmo conteúdo, como professores devemos policiar o uso dessas ferramentas para que não sirvam de influência aos alunos.

A utilização dos jogos na educação pode ser uma alternativa na busca de novas ferramentas para a sala de aula. Formar cidadãos críticos é o papel da escola, então como professores devemos buscar o máximo de recursos possíveis para não deixar a nossa aula cair em rotina, pois assim nenhum aluno saberá diferenciar o que é realidade e o que é teoria.

Assim, para além dos jogos eletrônicos para computador, os professores também contam com jogos chamados de educativos ou educacionais, proporcionando além de diversão, o aprendizado a partir do seu conteúdo.

Os jogos pedagógicos, assim como os outros, possivelmente podem proporcionar ao aluno não apenas diversão e conhecimento, mas também motivação, ainda mais se o jogo for um desafio ou mesmo com dois jogadores, sendo um contra o outro. O desejo de vencer certamente fará com que o aluno preste mais atenção nas dicas, desenvolva seu raciocínio lógico e estimule a criatividade dependendo do jogo.

JOGOS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTAS DENTRO DA SALA DE AULA

Inicialmente compreender o significado de jogos educacionais perpassa pelo presente artigo, conforme definição do dicionário virtual Wikipédia (2008)

Jogos educacionais são jogos elaborados especificamente para ensinar as pessoas sobre determinado assunto, expandir conceitos, reforçar desenvolvimento e entendimento sobre um evento histórico ou cultural, ou ainda auxiliar na aprendizagem de alguma habilidade enquanto se joga. Os jogos educacionais podem apresentar várias configurações, desde jogos de tabuleiro, jogos de cartas ou mesmo vídeo games. (WIKIPEDIA, 2008)

A partir dessa informação do site Wikipédia faz por nos remeter a ideia de jogo educacional sendo tudo àquilo que se aprende com algum instrumento de diversão. Os jogos possuem algumas características em comum, tanto nos jogos que não são para computador quanto aos outros jogos mais arcaicos podemos encontrar uma regra e uma competição, seja contra a inteligência artificial do computador, ou contra um oponente, conforme exemplificamos na sequência.

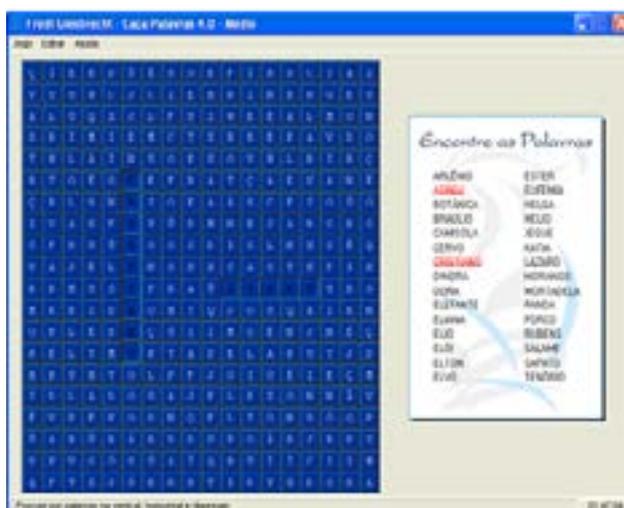


Figura 3: Caça-palavras (Autoria: Autor)

O jogo exemplificado na figura acima tem por objetivo encontrar algumas palavras escondidas dentro do quadro azul, em um prazo estipulado, muito comum nas aulas de língua portuguesa do ensino fundamental II, porém esta é uma versão para computadores e além do objetivo do professor que é fazer o aluno buscar as palavras conhecidas, ele ainda conta com uma grande possibilidade de competição, em que vence quem encontrar o maior número de palavras possíveis.

Dessa forma, além da busca pelas palavras, o professor de língua portuguesa pode trabalhar com esse jogo na aquisição lexical, bastando apenas um dicionário para fazer as consultas e aproveitando o contexto, com que os alunos conheçam e aprendam a usar os verbetes do dicionário, conforme Silva (2003) nos elucida:

Eu conheço um bom lugar onde o bom é distinto do ruim; as palavras são transparentes; o sentido é correto, preciso e objetivo; não há o que interpretar, nem do que duvidar. As palavras referem-se, sempre, a uma única e mesma coisa, todas às vezes que lá vamos buscar informações e tirar dúvidas: um mundo construído pela ciência da linguagem com a própria linguagem. (SILVA 2003, p. 151).

Diante das palavras de Silva (2003), o dicionário é uma ferramenta em que o aluno pode consultar de forma objetiva o significado das palavras, como em um jogo de caça-palavras, o qual possivelmente podemos trabalhar com palavras diversificadas, dependendo do assunto da aula, podemos trabalhar com as palavras relacionadas ao que foi abordado na aula, como por exemplo, se o tema da aula for Machado de Assis as palavras que deverão ser encontradas são as relacionadas ao autor, podendo ir até mais a fundo e colocar palavras relacionadas a época e estilo de Machado.

Outro jogo muito conhecido de nossas infâncias é o jogo da forca que além de poder escolher as palavras também elas devem ser escritas de forma correta quanto à acentuação, se o oponente perder ele é enforcado. O jogo da forca possivelmente fará das aulas de língua portuguesa um divertido aprendizado, além das palavras grafadas corretamente também é possível trabalhar com as palavras empregadas no conteúdo do dia de uma forma lúdica e prazerosa, em que o autor (1986) nos ensina:

Quero falar aqui de um jogo, o “jogo do saber”. Pode-se praticá-lo em vários locais, ou melhor, em todo em qualquer espaço social, de uma maneira ou de outra. Sendo assim, toda a sociedade seria como uma sala de aula, sem limites de paredes ou teto. Mas, ele tem, ou deveria ter na sala de aula das escolas um espaço privilegiado para o seu exercício. Dessa forma, procurarei apontar aqui, algumas características do “jogo do saber” dentro dos limites da sala de aula. Falar do “jogo saber” é tentar recuperar o caráter lúdico do ensino/ aprendizagem. (MARCELLINO 1986, p. 59).

Assim, os jogos além de proporcionar diversão os jogos pedagógicos ou educativos ainda carregam uma motivação, fator importante no aprendizado. Alguns professores se esquecem de parabenizar o aluno quando ele acerta um determinado exercício, mas o mesmo possivelmente não se esquece de dizer que está errado e que ele deve refazer, algumas vezes até mesmo com palavras duras, diferente do jogo que com palavras de motivação consegue despertar mais vontade do aluno em continuar no desafio, mesmo depois de ter errado.



Figura 4: Jogo da forca 1 (Autoria: Autor)

Nesse jogo da forca percebemos que o conteúdo trabalho são os coletivos, os quais também devem aparecer nas aulas de língua portuguesa. Quando o jogador está errando o personagem fica triste, quando a palavra é encontrada, ele fica feliz.

Dessa forma, com características infantis, os jogos possivelmente proporcionam interesse aos alunos, além de motivação e diversão, e ao mesmo tempo, o educador irá trabalhar com os conteúdos obrigatórios, fazendo com que os PCNs realizem a interação com as disciplinas específicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo percorreu inicialmente as possibilidades no uso da informática na escola, evidenciando a informática para além do uso do computador como um simples objeto e sim uma ferramenta pedagógica que deve ser inserida no cotidiano escolar. As diferentes concepções do uso de tecnologia e informática no contexto escolar também foi abordada com a finalidade de enxergar esse uso para além da simples utilização da sala de informática, que podemos fazer uso de diversos recursos tecnológicos para com os alunos, aumentando o leque de diversidade no ensino-aprendizagem.

A informática inserida nas aulas de língua portuguesa pode ser utilizada de diversas formas, desde simples digitação de textos, pesquisas, redações, aumentando as possibilidades de inserção dessa ferramenta no ensino de língua materna com maior efetividade da participação do aluno, sempre enfatizando o papel mediador desse professor, pois com seu apoio há a evolução do aluno com o uso desses recursos pedagógicos e conseqüentemente a evolução do aprendizado.

As legislações na perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação também foram abordadas no presente artigo, evidenciando a evolução desse processo e em especial o Proinfo para promover de fato o uso pedagógico das tecnologias na sala de aula e garantido o acesso e permanência como recurso pedagógico.

Em continuidade foram percorridos os caminhos da informática educacional no Brasil atra-

vés de uma perspectiva histórica até chegar na regulamentação do processo de informatização nas escolas. E por fim, a inclusão digital e os PCNs, para compreender que a informática também deve ser vista como um instrumento para complementar o aprendizado dos alunos e que a alfabetização tecnológica aos cidadãos também se faz necessária.

REFERÊNCIAS

ARTIGUE, M. **Engenharia Didática**. 1996.

BARBERO, J. Martin. **O estudo da recepção em comunicação social**. In: **Sujeito o lado oculto do receptor**. São Paulo, 1996.

KLOCH, H. **Informática Básica e Tecnologias na Educação**. Indaial: UNIASSELVI, 2005.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Moran, José Manuel (org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2001.

NETO, Garcia O. N. **Informática educativa para menores de risco**. In: Anais, Congresso de Informática Educativa. Curitiba, 1998.

PONS, Pablos J. **Visões e conceitos sobre a tecnologia educacional**. In: SANCHO, J. M. (Org.). **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PROINFO: Informática e formação de professores/ Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

SALES, S. R. **Orkut.com.escol@: currículos e ciborganização juvenil**. Tese Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2007.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 1998.

VALENTE, J.A. **Formação de professores: diferentes abordagens pedagógicas**. Campinas: Unicamp, 2005.

http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/1998/pceb015_98.pdf. Acesso 04 abr. 2024