

A produção de texto e a tecnologia: avaliando *software* educativo

Autores: Ana Maria de Amorim Viana - Núcleo Municipal de Tecnologia Educacional – Petrolina. e-mail anapetro@zipmail.com.br e Dilma Tavares Luciano - Universidade Federal de Pernambuco Prof^a. Assistente Departamento de Letras. e-mail adll@nlink.com.br.

Palavras chaves: *Software* educativo/produção de texto/concepção de língua e de texto.

Resumo

Partindo-se do princípio de que ensinar a Língua Portuguesa é estimular o aluno a um comportamento ativo dentro de um processo de atribuição de significados, o presente trabalho situa-se entre dois momentos de extrema relevância para o Ensino Fundamental: a modernização da escola pelo aparato tecnológico do computador e os avanços no ensino de língua, decorrentes das contribuições da Lingüística de Texto. Com o objetivo precípua de verificar o escopo de aplicação dos chamados *software* educativos destinados às atividades de produção textual da pré-escola à 8ª série. Este trabalho propõe uma categorização dos *software* por área temática (de um total de 119) a qual conduz a análise a uma verificação da concepção de língua e de texto em nove títulos, a saber: Creative Writer, Fine Artist, Merlin Editor Multimídia de Histórias, Professor Eletrônico, Oficina do Livro, A Turma da Mônica, a Turma do Chico Bento, A Revistinha do Senninha e Multilogo) .

O resultado das análises permite concluir que o usuários dos referidos *software* deverão ser previamente orientados pelo professor de português para que a utilização dos mesmos não resulte na produção de um somatório de frases, demonstrando um desconhecimento do Princípio da Textualidade¹. Embora 5 deles – Oficina do livro, A Turma da Mônica, A Turma do Chico Bento, A Revistinha do Senninha e Multilogo – entendam que frases devem ter relação de sentido e não só sintática, e destaquem a necessidade de elaboração do texto a partir do reconhecimento da função comunicativa dos diferentes gêneros textuais, a natureza individualista do uso do computador pode acarretar um reducionismo desnecessário face ao potencial intrínseco reconhecido para os recursos da informática.

Introdução

Como parte do contexto mundial de tecnologização, a informática chega à escola e o computador torna-se mais uma ferramenta pedagógica . Surgem no mercado *software* educativos, passíveis de conhecimento por parte do professor para uso em sala de aula.

Na área de ensino de línguas, a Lingüística Textual sedimenta-se como Ciência que responde e explica como acontecem os processos de construção e compreensão textual.

O presente trabalho inventariou os *software* destinados a produção de texto no Ensino Fundamental, categorizando-os por área temática e em seguida selecionando apenas os de 5ª a 8ª série - Creative Writer, Fine Artist, Merlin Editor Multimídia de Histórias, Professor Eletrônico, Oficina do Livro , A Turma da Mônica, A Turma do Chico Bento, A Revistinha do Senninha e Multilogo- identificando nestes a Concepção de Língua e de Texto . Permitindo uma reflexão sobre a maneira pela qual pode se dar o encontro da tecnologia com o ensino de língua, respaldado numa teoria consistente para resolver problemas no processamento textual.

O *software* educativo

Não há como negar que quem promoveu a relação **informática e educação** foi a informática. Primeiro, ao provocar mudanças no setor produtivo . Segundo porque a indústria da informática percebeu na educação uma possibilidade de expansão de mercado, começando, assim, uma desenfreada corrida com a intenção de abarcar uma nova clientela. Esse processo aconteceu de fora para dentro da escola. O resultado dessa ordem em que se têm dado as coisas, por exemplo, são educadores diante de uma vasta “derrama” de *software* intitulados *software* educativos. Entende-se por *Software* educativo:

“todo aquele que possa ser usado para algum objetivo educacional, pedagogicamente defensável, por professores e alunos, qualquer que seja a natureza ou finalidade para a qual tenha sido criado”.(Lucena)ⁱⁱ

O ensino de língua Portuguesa

Mesmo existindo muitos estudos que apontam caminhos para uma prática sócio-interacionista do conhecimento, o ensino de Língua Portuguesa continua fortemente ligado às práticas tradicionais. A própria conjuntura escolar não favorece mudanças, formando, assim, um círculo vicioso. O ensino da língua não está em compasso com as pesquisas voltadas para os problemas da área.

Na sala de aula, os acontecimentos perdem características históricas, políticas, sociais, contextuais e assumem uma única face, como se a língua fosse algo descontextualizado que se concretizasse meramente pelo aspecto gramatical. Somente uma pequena parcela de professores, por inquietude frente às dificuldades e à insatisfação pela forma como o ensino se apresenta, é que procuram cursos, seminários e congressos para atualizar-se, enquanto a grande maioria mantém-se sob a orientação do livro didático, que não garante mudança de postura e está, de modo geral, um passo atrás em relação ao que está sendo produzido cientificamente. Obviamente, não podemos esquecer daqueles outros tantos que intuitivamente identificam inconsistências, mas não dispõem de meios para se atualizarem.

Por outro lado, vencer a crise do ensino da língua não seria possível num toque mágico, gerado pela lingüística, mas através de mudanças na maneira de olhar o ensino da língua, buscando-se entender as diversas concepções de linguagem e, principalmente, mediante a clareza de qual concepção de língua tem regido as práticas de sala de aula. Só assim, acredita-se, é que se pode pensar em melhoria. Para tanto, a Lingüística Textual se apresenta como propícia, já que consegue explicar diversos fenômenos da língua.

“Superar a crise e o fracasso do ensino-aprendizagem do português passa, em princípio, pela busca de uma concepção de linguagem diferente da tradicional.”
(Suassuna, 1995:62)

A concepção de linguagem está intrinsecamente ligada à forma como o professor de português conduz as atividades em sala de aula. São três as principais concepções de língua que têm norteado o ensino de português e de língua estrangeira:

- Expressão do pensamento – É a concepção que está ligada à gramática tradicional e às regras para organização lógica do pensamento e da linguagem;

- Instrumento de comunicação – A linguagem é um código a ser utilizado de forma semelhante, convencional, por seus usuários. É uma ferramenta à disposição do usuário; e

Interação- É a mais nova concepção, considera a linguagem como forma ou processo de interação “ *é aquela que encara a linguagem como atividade, como forma de ação*”(KOCH,1995:9).

A primeira dessas concepções embasa todo o ensino tradicional prescritivo, o indivíduo vale-se de regras para expressar-se bem e alcançar o domínio da norma culta e da modalidade escrita. A segunda concepção proclama a necessidade do conhecimento do funcionamento da língua, reconhece as diversas variedades lingüísticas e não procura modificá-las em detrimento de uma única, dita padrão. Essa concepção dá corpo ao ensino descritivo. A terceira concepção admite toda a bagagem lingüística e social trazida pelo aluno. Esta última concepção de linguagem está subjacente ao ensino produtivo, o qual procura desenvolver habilidades de uso da língua nas mais diferentes situações comunicativas.

A principal diferença entre essas concepções de linguagem está no fato das duas primeiras não levarem em consideração o contexto social de produção da linguagem. Alguns autores têm discutido esta questão e destacam a importância desse aspecto para o sucesso do aluno (cf. Travaglia,1996; Koch,1995; Suassuna,1995; entre outros).

As pesquisas sobre o ensino de língua materna, respaldadas nas teorias lingüísticas, gradativamente estão mudando a perspectiva do ensino, criando um novo objetivo a ser atingido, qual seja o de desenvolver a competência comunicativa do aluno através de duas outras competências - a gramatical ou lingüística (o aluno é capaz de identificar o sistema da língua e formar frases com acuidade gramatical) e a textual (o aluno é capaz de produzir e interpretar textos nas duas modalidades de uso da língua – fala e escrita). Assim, o objetivo é desenvolver no aluno a capacidade de compreender e produzir textos adequados às diversas situações comunicativas em que se vir envolvido.

“ Se o objetivo de ensino de língua materna é desenvolver a competência comunicativa, isto corresponde então a desenvolver a capacidade de produzir e compreender textos nas mais diversas situações”. (Travaglia, 1996:19).

Desse modo, ratifica-se o texto como objeto de ensino-aprendizagem da língua, já que é através dele que a comunicação oral e escrita se estabelece. É visto

aqui como “*unidade básica de manifestação de linguagem*” (Koch,1989 :14) e não como seqüência de frases.

No Brasil , vários são os autores que têm apresentado trabalhos baseados na Lingüística Textual e sob a concepção de linguagem como interação. Esses autores, como por exemplo, Marcuschi (1983), Geraldi (1991), Suassuna (1995), Koch (1995), Travaglia (1996), Batista (1997), entre outros, têm em comum o fato de apresentarem o texto como um todo a ser entendido, uma unidade de sentido.

ANÁLISE

Apresentamos abaixo quadro síntese com um panorama geral dos resultados da análise dos *software* estudados.

Software	Concepção de Língua	Concepção de texto
Creative Writer	Instrumento de comunicação	Somatório de frases
Fine Artist	Instrumento de comunicação	Somatório de frases
Merlin Editor Multimídia	Instrumento de comunicação	Somatório de frases
Professor Eletrônico	Expressão do Pensamento	Somatório de frases
Oficina do Livro	Processo de Interação	Unidade de sentido
A Turma da Mônica	Processo de Interação	Unidade de sentido
A Turma do Chico Bento	Processo de Interação	Unidade de sentido
A Revistinha do Senninha	Processo de Interação	Unidade de sentido
Multilogo	Processo de Interação	Unidade de sentido

Os *software* apresentados no quadro acima se propõem a trabalhar com produção de textos. Cada um apresenta uma estratégia de trabalho que nos permite perceber a concepção de língua ali imbricada e também o que cada um deles pretende em relação ao texto. Quatro destes *software* - Creative Writer, Fine Artist, Merlin e Professor Eletrônico - entendem o resultado final de um texto a partir de um somatório de frases, demonstrando desconhecimento do princípio da textualidade. Cinco deles - Oficina do livro, Turma da Mônica, Chico Bento, Revistinha do Senninha e Multilogo- entendem que frases devem ter relação de sentido e não só sintáticas, que é necessário trabalhar níveis de conhecimento e perceber a estrutura formal do

texto . Para produzirem a partir destes *software*, o aluno tem que demonstrar competência comunicativa para o tipo de texto proposto pelo *software*.

Divisão dos *software* em tipologias

Tipologia livre	Tipologias diversas	Narração	História em Quadrinhos
Professor Eletrônico Multilogo Oficina do Livro	Creative Writer	Merlin	Fine Artist Turma da Mônica Turma do Chico Bento Revistinha do Senninha

O Professor Eletrônico e o Multilogo não propõem tipologias , diferenciam-se entre si pelos recursos tecnológicos . O Multilogo apresenta uma proposta de trabalho integrada e interdisciplinar . O Oficina do Livro, apesar de não apontar tipologia específica, abre espaço para o trabalho com narrativas. O Merlin focalizando um único gênero - narrativo, apresenta modelos de textos, trazendo uma orientação teórica sobre a construção de narrativas. O Creative Writer além de trabalhar com narrativas, tenta direcionar a produção textual para uma outra variedade, que é o texto jornalístico, mas não leva em consideração a pluralidade nem a especificidade deste tipo de texto, O Creative Writer apresenta ainda dois outros tipos : cartão e faixas, não traz nenhuma orientação teórica para esses exemplares, e os mesmos não se enquadram nem como texto narrativo, nem como texto de jornal.

A proposta de trabalho com Histórias em Quadrinhos (HQ) prevaleceu sobre os outros tipos de textos. Dos quatro *software* que se destinam a HQ - Fine Artist, Turma da Mônica, Turma do Chico Bento e Revistinha do Senninha - os três últimos são bem parecidos, não trazem modelos prontos, demarcam bem o tipo de texto que propõem e abrem espaço para o professor “entrar” com a teoria.

CONCLUSÃO

Os nove *software* pesquisados , mesmo com concepções diferentes, podem ser usados na aula de português. O professor pode fazer um bom trabalho com qualquer um deles, no entanto alguns facilitam esse caminho.

Percebe-se que nos *software* que trazem a concepção de texto como unidade de sentido, torna-se mais importante a participação do professor, é ele quem garante o trabalho de desenvolvimento da competência textual do aluno.

“Em face ao desenvolvimento tecnologizado, parece caber ao professor a escolha do material didático que usará em sala de aula. Mas qual a sua função depois disto? Uma boa metáfora é compará-lo a um capataz de fábrica: sua função é controlar o tempo de contato do aprendiz com o material previamente selecionado; definir o tempo de exercício e sua quantidade; comparar as respostas do aluno com as respostas dadas no “manual do professor” marcar o dia da verificação da aprendizagem”(Geraldi. 1997:94)

Já não se concebe mais que o professor fique indiferente ao que se passa ao seu redor, tomando por empréstimo a palavra de Geraldi, o professor não deve ser meramente o “capataz. Seja qual for o objeto escolhido para a aula é necessário definir os objetivos e ter domínio daquilo que propõe.

Com o *software* não é diferente, alguns programas já são apontados como educativos e outros não foram propostos como tal, mas o professor poderá usá-los, se souber exatamente o que quer fazer com eles. Ser educativo ou não quem vai decidir é o professor. Os *software* não trazem recomendações pedagógicas para o seu uso, eles não delimitam o que é entretenimento e o que deixa de ser, porque isto é função do professor, cabe a ele não ficar e não deixar os alunos a mercê do *software*, como se esse pudesse servir a propósitos diversos aleatoriamente.

O professor de português que tem uma postura lingüística vai dividir as etapas de trabalho e decidir qual a hora adequada dos alunos usarem o *software*, para que estes sejam capazes de produzir com mais qualidade, enquanto o professor de postura tradicional, possivelmente, vai pedir aos alunos que façam o texto e depois vai corrigi-lo gramaticalmente apenas. E quão desperdício não é, analisar sintaticamente um texto de história em quadrinhos, por exemplo, quando se tem tantas outras coisas a abordar, como a reprodução da oralidade, a progressão temática, o discurso direto, as significações dos balões, a localização dos mesmos e o que expressa os diferentes tipos, as onomatopéias, a função social destas histórias e tudo enfim que permita conhecer essa variedade narrativa.

Alguns *software* primam em dizer que são interativos, o que equivale a dizer que o usuário vai poder exercer alguma ação sobre o programa. Até que ponto essa ação é de qualidade não vamos questionar. Apenas ressaltamos que a concepção de Língua como interação nos *software* para produção de textos é algo mais complexo, diz respeito à linguagem como um todo, é uma dimensão diferente de exercer uma ação sobre a máquina, que na maioria das vezes, é meramente mecânica.

Finalizamos este trabalho de pesquisa reafirmando que:

- a motivação não pode ser o única razão pela qual usamos um *software* em sala de aula
- na era da informática, o professor é a grande diferença, o peso necessário para que a tecnologia sirva à educação.

Existem muitos caminhos a serem percorridos pela Informática na Educação, inclusive nesta área de *software* educativos. É acreditando na existência de campo de pesquisa e enriquecimento da prática pedagógica que sugerimos a investigação dos programas dedicados à leitura.

Referência Bibliográfica

GERALDI, J.W. **Portos de Passagem**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

KOCK, I. G. V. e TRAVAGLIA, Luís Antônio. **Texto e coerência**. 4ª ED. São Paulo: Cortez. 1995

LUCENA, Marisa . Diretrizes para capacitação do professor na área de tecnologia educacional: Critérios para avaliação de *software* educacional. <http://www.mec.gov.br> 1999

MARCUSCHI, Luís Antônio. **Linguística de Texto: o que é e como se faz**. Recife. 1983.

SUASSUNA, Livia . **Ensino de língua portuguesa: Uma abordagem pragmática**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

ⁱ O Princípio da Textualidade proposto por Beugrande e Dressler (1981), diz o que faz com que um texto seja um texto. cf Marcuschi (1983), Kook, (1985)

ⁱⁱ Artigo extraído da Internet <http://www.mec.gov.br>