

UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NA PRODUÇÃO DE TEXTO

Christian Catão de Assis Souza

Resumo

A proposta deste estudo é apresentar aos professores e alunos como alguns *softwares* podem ajudá-los a trabalhar a leitura e a escrita em sala de aula.

Palavras-chave: *Software*; linguagem; produção textual

1. Introdução

Todos sabem (ou pelo menos deveriam saber) que um dos papéis mais relevantes da escola é formar indivíduos capazes de ler e escrever, fazer cálculos e resolver problemas, trabalhar com as informações, analisar, interpretar dados e situações, compreender e atuar no seu entorno social.

Para desenvolver a qualidade da produção textual dos alunos por meio da escrita, há *softwares* que disponibilizam riquíssimas minas de conhecimento que, de forma virtual, capacitam os envolvidos a aprender distintos campos do saber, ampliando, assim, o seu repertório de leitura (já que, por meio de tais ferramentas, é possível trabalhar uma variedade distinta de gêneros textuais) e até mesmo a ampliação do léxico de cada estudante. O espaço virtual é um fenômeno cultural que não se pode ignorar, e o computador e o *software* são instrumentos que, quando utilizados dentro de uma proposta pedagógica consciente, podem contribuir na escola para um trabalho mais eficaz.

Por meio do computador se desencadeia uma série de mudanças: a linguagem se ajusta às possibilidades de expressão do novo meio, favorecendo o surgimento de novos gêneros textuais, os quais, por sua vez, demandam novos conhecimentos. Diversos tipos de textos, entre os quais se incluem o *e-mail*, *blogs* e *textos das salas de bate-papo*, são ainda pouco explorados na modalidade variação lingüística no âmbito escolar. O acúmulo

de informações disponíveis, a facilidade de acesso, a velocidade da comunicação em tempo real, a aproximação de pessoas distantes não são ainda bem compreendidos e por vezes causam estranheza nos alunos e até mesmo em alguns professores.

Nesse contexto, surge a questão: ‘Como utilizar os softwares no processo ensino-aprendizagem de língua materna?’ ‘Que materiais disponíveis há para o professor pesquisar e utilizar em sua prática?’

2- Fundamentação teórica

2.1 – Processo de ensino-aprendizagem e o ato da leitura

O ato de ler e de escrever é um processo cognitivo, mas a busca por seu desenvolvimento depende, muitas vezes, de como ele acontece. Devemos procurar maneiras, caminhos alternativos, que possibilitem o aprendizado da leitura, respeitando o tempo de cada aluno, fazendo com que ele supere a sua própria limitação. Mais ainda quando nos defrontamos com alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem.

Dessa maneira, a “dificuldade” do aluno em ler, escrever e interpretar fatos colocados em diferentes contextos pode não ser, de fato, permanente. Talvez seja possível reverter este prognóstico com atividades que interessem ao aluno e não causem a ele constrangimentos, por causa da má grafia ou uma leitura lenta ou até mesmo desatenta. Assim como a leitura e a escrita, não há dúvida de que a aprendizagem também ocorre por meio da interação do homem com as ferramentas tecnológicas que o mundo oferece. Uma grande proporção da aprendizagem humana ocorre dessa forma, e, segundo alguns pesquisadores, esse tipo de aprendizagem (por meio de *softwares*) ocorre mais facilmente, pois utilizando esse recurso o processo se daria de maneira mais significativa do que com outros métodos consagrados e tradicionais.

2.2 – Os *softwares* como ferramenta de ensino

Nesse sentido, utilizaremos o *software Storybird* (<http://storybird.com>) como primeiro exemplo. Trata-se de uma tecnologia que permite ao aluno produzir textos

integrando o conhecimento assimilado nas aulas de Língua Portuguesa. Além de possibilitar a ilustração e criação de novos cenários, o programa estimula a criatividade e a imaginação, requisitos importantes no mundo atual. Ademais, trata-se de um programa que permite criar histórias digitais reais ou imaginárias, redigir textos, contos, em forma de livro digital que pode ser publicado em inglês ou simplesmente arquivado na biblioteca privada. (*Private library*).

Outro *software* que também pode ser um grande aliado no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita é o “Escritor” (editor de texto). O programa possibilita o registro das ideias elaboradas pelos alunos no processo de criação de textos. Os textos derivaram das leituras de contos ou artigos informativos encontrados em páginas da Internet. Este *software* apresenta características importantes: a correção ortográfica não é simultânea como ocorre no *Word*, principalmente com palavras acentuadas, sendo assim, é preciso trabalhar ortograficamente cada palavra com uma leitura atenta, caso necessário reconstruir a palavra novamente, recorre-se ao dicionário. Ademais, apresenta as ferramentas em ícones coloridos com facilidade de visualização e identificação pelos alunos. Com isso, a imagem provoca o aluno a querer saber mais sobre a informação que está visualizando.

E, por fim, os professores de Língua Portuguesa ainda contam com o auxílio do *Hagáquê* (<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>) que foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de uma história em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação. E, como resultado do crescente uso por pessoas com necessidades especiais, o *software* vem passando por um processo de redesign visando melhorar sua acessibilidade. O HagáQuê é gratuito e pode ser adquirido neste site acima e distribuído gratuitamente em CDs, disquetes e outras mídias.

Foram utilizados no estudo os softwares Storybird,

Disponível em: (<http://storybird.com/>); o “Escritor”, Disponível em:

<http://www.spacejock.com/>; além de Hagáquê

(<http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>). Acesso em: 31 de maio de 2011

3. Conclusão

Por meio dos *softwares* apresentados aqui, pôde ser verificado que eles constituem um recurso promissor para a prática pedagógica na escola regular. Tal constatação permite afirmar que estes *softwares* também são uma ferramenta eficiente para o aprendizado de diferentes conteúdos escolares.

Cito Guarinello (2007) quando coloca que a forma como as atividades de leitura e escrita são concebidas na escola, como algo que pode ser aprendido através de exercícios mecânicos e descontextualizados, contribui para os problemas de vocabulário e escrita, contribuindo para o aumento das defasagens escolares e, em longo prazo, impedindo a inserção destas pessoas no mercado de trabalho.

Contudo, é importante destacar o papel do professor como um agente fundamental e indispensável para administrar e aproveitar as inúmeras variáveis interativas que possam existir na escola. Sobre este aspecto, Gesueli (2006) comenta sobre o papel do educador, que não deve desconsiderar a questão social do letramento e nem utilizar como único caminho metodológico para a educação a dinâmica tradicional da pedagogia com suas estratégias didáticas inflexíveis. Lembra que “os mecanismos de produção de sentidos são também, mecanismos de produção de sujeitos [...]” (GESUELI, 2006, p. 120).

12. Referências Bibliográficas

GESUELI, Z., MOURA, L.. **Letramento e surdez: a visualização das palavras-** *Literacy and deafness: visualization of word's.* **ETD - Educação Temática Digital - ISSN 1676-2592**, América do Norte, 7, nov. 2006.

GUARINELLO, A. C. O papel do outro na escrita de sujeitos surdos. São Paulo: Plexus, 2007.

<http://storybird.com/books/allergic/>

<http://www.brasilecola.com/redacao/artigo-opinio.htm>