

JORNAL ELETRÔNICO ESCOLAR EXTRA, EXTRA: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Eloina de Fátima Gomes dos Santos

Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC - Brasil

eloinafs@terra.com.br

1. Introdução

O final do século XX foi marcado pela influência causada pelas tecnologias digitais, em especial pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nos diversos setores da sociedade. Segundo Castells (1999, p.354) se não analisarmos as transformações das culturas à luz dos novos sistemas eletrônicos de comunicação, esta avaliação da sociedade apresentará falhas. No contexto social em que vivemos, o uso de novas tecnologias, de meios de comunicação e interação vêm exercendo papel relevante na formação de hábitos e atitudes, e percebe-se que diversos dos fundamentos da comunicação e da aprendizagem tendem a convergir.

Para Marshal Mc Luhan (*apud* Gasperetti, 2001, p.141), “no futuro, o homem passará a maior parte do seu tempo estudando”, talvez ele estivesse certo, pois, num futuro próximo, os mais efetivos poderão ser aqueles dedicados a produzir constantemente novas ações, novos conhecimentos.

Encontra-se, hoje, em diversas salas de aula espalhadas por todo o mundo, alunos com experiências, aptidões e interesses diversos, ansiosos por aprender mais e melhor, no entanto, muitas vezes levados por um ensino tradicional e linear. Por outro lado, muitas vezes o professor é quem se sente sozinho e isolado em suas hipóteses sobre o aprendizado.

2. Proposta

Neste trabalho pretende-se fazer algumas reflexões e apontar possibilidades para a utilização da tecnologia digital no campo educacional, analisando suas contribuições no sentido de criar condições favoráveis ao aprendizado colaborativo entre professores, entre alunos e entre ambos. Uma das questões de relevância aqui, diz respeito aos obstáculos que podem ser encontradas no espaço escolar para o desenvolvimento de projetos colaborativos.

Levanta-se como hipótese que existe a possibilidade de reconstruir a prática pedagógica dentro do raciocínio do paradigma educacional emergente, objetivando contemplar a aprendizagem colaborativa, tendo como estímulo projetos que utilizam computadores e a Internet.

Existem diversos trabalhos que tratam de cognição ou tecnologia, bem como, pesquisas relativas a ambientes de aprendizagem no que se refere a plataformas próprias para cursos à distância. Ambientes digitais como elementos de colaboração no processo de aprendizagem não à distância, mas sim presencial utilizando-se de ferramentas de comunicação mostram-se como o diferencial desta pesquisa. Daí o interesse em ir além da pesquisa de como funcionam os ambientes computacionais, mas de como o modo de utilização pedagógica do software pode fazer a diferença em termos de resultado.

Acrescentar dados aos estudos já realizados sobre o uso das tecnologias pela escola e contribuir para um repensar dos currículos escolares lineares, rumo a propostas curriculares interdisciplinares, mostram-se como valores do presente estudo. Registrar um projeto pioneiro no âmbito das redes públicas de ensino, também é um dos propósitos deste trabalho. Um grande desafio: quebrar as fronteiras rígidas das disciplinas, para além das salas de aula e muros escolares.

A importância deste estudo está no fato de que a união de pessoas em torno de temas ou idéias comuns tem sido extrapolada para diversos patamares, e as tecnologias de mediação eletrônica podem apresentar-se como grande suporte para este movimento.

3. Aprendizagem – bases teóricas

Uso da tecnologia diretamente ligado ao processo cognitivo e não simplesmente o uso da informática na prática educativa, representa uma das novas competências para a sociedade do conhecimento. Nela os aprendizes anseiam por uma possibilidade de aprender e buscar caminhos que levem à produção do conhecimento. A seguir, alguns pressupostos teóricos que fundamentam a interação no processo de aprendizagem.

Segundo a Epistemologia Genética proposta por Piaget (Vieira, 2002), “o conhecimento não procede apenas da experiência única do sujeito sobre o objeto e nem de uma programação inata do sujeito, mas é resultado tanto da relação recíproca do sujeito com seu meio quanto das articulações e desarticulações do sujeito com seu objeto”. O conhecimento é, portanto resultado de processos contínuos de interação.

Já o construcionismo, que é uma reconstrução pessoal do construtivismo, feita por Seymour Papert (1994, p.127), “apresenta como principal característica o fato de que examina mais de perto a idéia da construção mental”. Ele atribui “especial importância ao papel das construções no mundo como apoio para o que ocorreu na cabeça, tornando-se, desse modo, menos uma doutrina puramente mentalista” (idem, p.127).

A teoria de Vigotsky sobre a aprendizagem, o sociointeracionismo, retrata a impotência da interação do sujeito com o ambiente social, ou seja, vem da relação com a sociedade. Afirma que (Vigotsky *apud* Lima, 2000, p.16) “o ato de conhecer envolve várias funções psicológicas, chamadas por ele de funções psicológicas superiores”. Estas funções originam-se na relação entre os processos psicológicos básicos, a sociedade e a cultura, não separa o orgânico do social.

Há algumas décadas, o novo paradigma de ciência sustentado pelo surgimento da física quântica tornou-se um fato. Constata-se que as proposições newtonianas e cartesianas não dão mais conta do que é exigido tanto pela comunidade científica e acadêmica como pela sociedade atual.

Segundo Behrens (2000, p.69), “a proposição mecanicista e reducionista que levou à fragmentação – à divisão – é um procedimento advindo do pensamento newtoniano-cartesiano, que vem sendo superado pelo paradigma da sociedade do conhecimento que propõe a totalidade”.

A primeira e mais óbvia propriedade de qualquer rede é a sua não-linearidade, propondo, por exemplo, que uma mensagem possa viajar ao longo da rede e tornar-se um laço de realimentação dela própria: a auto-regulação da *WEB*, o que possibilita aprender com os erros e a comunidade pode regular e organizar-se a si mesma. Sobre o chamado

pensamento sistêmico diz Capra, (1996, p.41), “a ênfase nas partes tem sido chamada de mecanicista ou atomística; a ênfase no todo, de holística, organísmica ou ecológica: pensamento sistêmico”.

Ferreira (*apud* Barros, 1994), diz que “colaboração significa trabalho em comum com uma ou mais pessoas; cooperação; auxílio; contribuição”.

Quando se fala em ambiente colaborativo de aprendizagem, refere-se àqueles onde “seja possível que diferentes usuários participem, colaborem, sempre no sentido de uma produção que represente o objetivo comum da ação (Seixas, 2000)”. Assim, o trabalho com tecnologia exige atitudes inovadoras e participativas, não apenas contemplativas, possibilitando relacionar-se com a sociedade a partir de uma visão sistêmica.

Quando os alunos se comunicam com pessoas em lugares distantes, começam a entender e respeitar as diferenças e similaridades relacionadas à cultura, política, lingüística e outros. “Sua visão de mundo e de seu lugar no mundo mudam, e o conteúdo do currículo torna-se atual, relevante e integrado a partir de uma perspectiva multidisciplinar e global” (Heide, 2000, p.24).

4. Jornal escolar e projeto Extra, Extra

Na era das redes de computadores, o jornal na sala de aula tornou-se mais uma vez o assunto do dia, isto se deve ao fato de o computador e a *WEB* abrirem novas e ainda não exploradas possibilidades educacionais.

O computador pode ser um meio para criar a troca, “o aspecto técnico é apenas o papel que envolve o doce do saber” (Gasperetti, 2001, p.111), ou seja, é um meio abrangente, mas é um meio vazio a ser preenchido com conteúdos, produzidos pelos aprendizes. Então, por que não pensar uma prática pedagógica em que “livros, computadores, televisão, livre expressão e criatividade possam conviver e até integrar-se com enorme proveito” (Gasperetti, 2001, p.113).

A proposta tem por base o uso do software Pluto, projetado por Media Laboratory (Massachusetts Institute of Technology/MIT) e Agência Estado, de São Paulo, para o desenvolvimento, criação e formatação de jornais eletrônicos, através da simulação de uma redação de jornal, desde a produção textual, elaboração de layout, editoração e publicação na *WEB*, utilizando ambiente que integra os usuários participantes.

O projeto foi desenvolvido em 11 escolas municipais de Curitiba, com a participação de alunos de 5ª a 8ª série e de seus professores. Toda organização do trabalho e indicação dos participantes aconteceu de forma autônoma pelas escolas, respeitando suas condições particulares para situações como o horário mais adequado para os encontros entre os alunos e os professores, a utilização do laboratório de informática e, em alguns casos, da biblioteca onde está instalada a Internet. Participaram, ainda, outros alunos e professores de forma indireta, colaborando com idéias, artigos ou mídias para serem publicadas.

As ferramentas para criar e publicar são inteiramente baseadas na *WEB*, portanto, cada membro do grupo pode ser cadastrado como usuário e utilizá-lo em qualquer computador conectado à Internet, exigindo apenas a informação do login e senha que podem ser individuais ou compartilhadas entre dois ou mais usuários.

Ao analisar os artigos publicados pelos estudantes, percebe-se que diversos deles foram realizados colaborativamente. Ao compor uma matéria o aprendiz exercitou suas habilidades de comunicação, leitura, escrita, análise e síntese. Habilidades estas que extrapolam, inicialmente, os limites das disciplinas e por consequência os limites dos muros escolares, ampliando a capacidade de comunicação. Tem-se, agora, a interação proporcionada pelo meio físico que é a escola, desta vez de forma intencional, em torno de objetivos pedagógicos, representados pelos sujeitos que nele atuam.

5. Considerações

A maneira mais fácil de contar a história de computadores nas escolas é quantitativa, mas a história mais difícil refere-se ao que este crescente número de pessoas envolvidas pensam e como o desenvolvimento desta cultura se relaciona com tendências amplas da sociedade. O uso do software Pluto no projeto Extra, Extra permitiu iniciar um processo dialógico entre professores e alunos sujeitos da pesquisa, demonstrando a superação do pensamento mecanicista na direção do pensamento sistêmico.

O ambiente seja ele digital ou não, por si só não garante o sucesso da aprendizagem. A qualidade e o sucesso destas realizações dependem do desempenho dos atores que atuam no ambiente. Além do potencial colaborativo das ferramentas digitais, há elementos igualmente importantes para a instalação de um verdadeiro ambiente de aprendizagem baseados na colaboração e na interação. Estes referem-se à organização do grupo para a realização do trabalho, incluindo a figura do professor como um personagem de relevância por ser o “aprendiz mais experiente” e capaz de estimular a realização do trabalho. Verificaram-se mudanças relevantes na vida de alguns envolvidos no projeto, como por exemplo, a participação no evento citado, momento em que os alunos puderam mostrar seu potencial a professores, pesquisadores e convidados.

Pode-se inferir um espaço escolar transformado em espaço de comunicação e conexão entre pessoas a fim de colocarem suas aprendizagens juntas e confrontar seus conhecimentos com as questões sociais.

Referências

- Barros, L. A. (1994) “Suporte a ambientes distribuídos para aprendizagem cooperativa”. Tese de Doutorado.
- Behrens, Marilda Aparecida (2000) “Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente”. IN: MORAN E MASETTO. Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papirus, p. 67-132.
- Capra, Fritjof (1996). “Teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos”. São Paulo: Cultrix.
- Castells, Manuel (1999) “A sociedade em rede”. vol. 1. São Paulo: Paz e Terra.
- Gasperetti, Marco (2001) “Computador na educação: guia para o ensino com as novas tecnologias”. São Paulo: Editora Esfera.
- Heide, Ann; Stilborne, Linda (2000). “Guia do professor para a Internet: completo e fácil”. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

Lima, Elvira Souza (2000) "Ciclos de formação: uma reorganização do tempo escolar". São Paulo: Grupo de Estudos do Desenvolvimento Humano.

Papert, Seymour (1994) "A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática". Porto Alegre: Artes Médicas.

Seixas, Louise J. (2000) "Avaliação de ambientes colaborativos textuais em rede".

Vieira, Fábila Magali S. (2002) "O construtivismo e a capacitação de professores". Disponível em: <<http://www.connect.com.br/~ntemg/artigos.htm>>

Vigotsky, Lev S. (1984) "A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores". 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes.