

O USO DO WHATSAPP NA AULA DE LP

Renata da Silva de Barcellos (CEJLL/NAVE – UNICARIOCA – osbarcellos@ig.com.br)

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo discutir as possíveis contribuições do celular para as práticas do ensino da Língua Portuguesa, a partir do uso do aplicativo WhatsApp, no qual são compartilhadas postagens, links, recados etc., a fim de averiguar a assimilação dos diversos aspectos morfosintáticos e semânticos. A experiência está sendo realizada em uma escola tecnológica do Rio de Janeiro (CEJLL/NAVE) com educandos do 3º ano do ensino médio. Como, atualmente, interagem diariamente com as novas tecnologias, em especial, o celular, através do qual se passa o dia inteiro lendo e escrevendo, propomos seu uso a partir dos conteúdos propostos pelo Currículo Mínimo da SEE/RJ e da sua contribuição para o ensino da gramática e seus efeitos de sentido. Pretendemos realizar assim uma prática diferenciada do ensino da língua materna, de acordo com as orientações curriculares do Currículo Mínimo e dos PCN, das teorias da informação: Levy e Castellis e do ensino da disciplina: Castilho, Teixeira e Furst. A proposta parte de questionamentos feitos por nós para refletir sobre o porquê de os educandos estarem cada vez mais desmotivados. Realizam várias práticas através das tecnologias, mas, na sala de aula, mesmo utilizando muitas dessas, ainda assim não dialogam com os conteúdos ministrados. O resultado obtido até o momento com o uso da tecnologia, os educandos constroem melhor o conhecimento por estarem mais motivados.

Palavras-chave: ensino, tecnologia, Português.

I- INTRODUÇÃO

O presente minicurso tem como objetivo propor uma reflexão sobre o uso da tecnologia na sala de aula e apresentar algumas atividades realizadas no Ensino Médio do Colégio Estadual José Leite Lopes/NAVE (Núcleo Avançado em Educação). Esta instituição oferece um ensino médio integral (das 7:00 às 17:00) e integrado à educação profissional (**Mídias digitais – Programação de jogos e Roteiro para novas mídias**), resultante da parceria entre a Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro com o Instituto OI Futuro. Trata-se de uma instituição de ensino integrado onde atividades são propostas das diversas disciplinas do núcleo comum e/ou com as do técnico.

Apresentaremos possíveis contribuições do uso da tecnologia para a construção do conhecimento. Por exemplo, o uso do aplicativo WhatsApp para o ensino da disciplina de Língua Portuguesa. Neste, são compartilhadas postagens, links, recados etc; a fim de averiguar a assimilação dos diversos aspectos morfosintáticos e semânticos.

Como, atualmente, interagem diariamente com as novas tecnologias, propomos uma reflexão sobre a linguagem nos seus diversos aspectos morfosintáticos e semânticos. A base apresentada ¹ Currículo mínimo é uma das ferramentas importantes da SEEDUC para orientar o planejamento do educador. Ele serve como “referência a todas as nossas escolas, apresentando as competências e habilidades básicas que devem estar contidas nos planos de curso e nas aulas. Sua finalidade é orientar, de forma clara e objetiva, os itens que não podem faltar no processo de ensino-aprendizagem, em cada disciplina, ano de escolaridade e bimestre” (<http://www.rj.gov.br/web/seeduc/exibeconteudo?article-id=759820>)

nesta discussão são os conteúdos propostos pelo Currículo mínimo¹ da SEE/RJ e a sua contribuição das diversas ferramentas para o ensino da gramática e seus efeitos de sentido. Dessa forma, pretende-se realizar uma prática diferenciada do ensino da língua materna de acordo com as orientações curriculares do Currículo mínimo e dos PCN'S, das teorias da informação: Levy e Castellis e do ensino da disciplina: Castilho, Teixeira e Furst; e da temática da avaliação: Hoffman (2005), Vasconcellos (2005), Luckesi (2006) e Esteban (2003). Essa temática tem sido apontada pela literatura como um dos pontos centrais para o alcance de uma prática pedagógica mais efetiva no cumprimento de seus propósitos. O objetivo é apresentar algumas boas realizadas com a turma de Programação de jogos.

Através do uso da tecnologia, é possível descentralizar o papel do educador, passando-se para uma prática colaborativa, em que o foco é a construção do conhecimento e não no conteúdo. A interação exerce um papel central nas relações sociais dos jovens do século XXI. Por isso, as redes sociais são utilizadas como espaço pedagógico para as mais diversas funções: desde um envio de recado até da realização de uma prova. O trabalho tem por objetivo apresentar possibilidades de uso das redes sociais para o favorecimento da interação educador-educando - educando-educando e educador - educador. O ciberespaço permite ao indivíduo interagir e compartilhar opiniões de forma mais espontânea. Ao transformar o uso de tecnologias em recursos pedagógicos, o educador proporcionará novas formas de construção de conhecimento, de ser um cidadão crítico e autônomo, não estar preso ao espaço das “celas” de aula, como afirma Schneider (2006).

Assim, urge integrar novas propostas de utilização dos recursos tecnológicos às práticas pedagógicas, fazendo do ambiente escolar um local de pesquisa, ensino e colaboração. Segundo Almeida, é preciso ir além do acesso, integrando significativamente os recursos tecnológicos e midiáticos, “criando condições para que alunos e demais membros da comunidade escolar possam se expressar por meio das múltiplas linguagens, dominar operações e funcionalidades das tecnologias” (2009, p. 82).

Dessa maneira, redes sociais como *Facebook* e *WathApp* podem proporcionar, de forma positiva, a criação de diversas comunidades voltadas para o estudo, denominadas por Carvalho (2009) de redes de aprendizagem *online*. *Nestas*, seus integrantes interagem entre si, como sujeitos do processo. Para tanto, é preciso que haja uma intencionalidade educativa, que promova trocas positivas entre eles, corroborando para a construção do conhecimento. Neste sentido, cabe ressaltar que, neste trabalho, apresentaremos a seguir algumas práticas realizadas no Colégio Estadual José Leite Lopes / Nave.

II- Práticas pedagógicas

Em 2015, começamos a utilizar o **WhatsApp** nas aulas de Língua Portuguesa. Como conseguimos superar o receio do uso desta ferramenta? Vale destacar que, ao longo do ano letivo de 2014, no CEJLL/NAVE, percebemos a desmotivação dos educandos a partir de uma prática recorrente: dormir nas aulas. Com isso, nos questionávamos: o que há de ultrapassado na prática? De que forma gostariam que fossem realizadas as atividades?

A partir desses questionamentos e do incômodo acarretado pelo constante uso do celular pelos educandos em sala de aula, no período das férias de janeiro, nos dedicamos à leitura de artigos, dissertações e teses sobre o uso do celular na sala de aula. Nosso temor era quanto à lei²

Art. 1º **Fica proibido o uso de telefone celular, games, ipod, mp3, equipamento eletrônico e similar em sala de aula.**

Parágrafo Único – Quando a aula for aplicada fora da sala específica, aplica-se o princípio desta Lei.

Art. 2º Fica compreendida como sala de aula todas as instituições de ensino, fundamental, médio e superior.

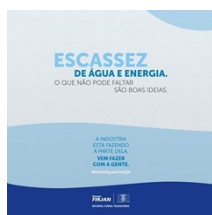
Art. 3º Deverá ser fixado em local de acesso e nas dependências da instituição educacional, nas salas de aula e nos locais onde ocorrem aulas, placas indicando a proibição. Parágrafo Único – Na placa deverá constar o seguinte: "É PROIBIDO O USO DE APARELHO CELULAR E EQUIPAMENTO ELETRÔNICO DURANTE AS AULAS – LEI nº 4.734, de 4 de janeiro de 2008"

sobre a proibição neste espaço pedagógico e a posição da instituição (de não deixar usá-lo). Com as leituras, decidimos fazer uma experiência em este ano de 2015. No primeiro dia de aula com as turmas do terceiro ano do CEJLL/NAVE (duas de Multimídias e uma de Programação), solicitamos que um educando de cada turma ficasse responsável pela criação do grupo. Para isso, divulgamos o número do nosso celular. Em seguida, esclarecemos que quem não tivesse aparelho com o recurso não se preocupasse porque seria utilizado em aula ao lado de um colega que possua a tecnologia; e que a intenção seria fazermos uma experiência como espaço pedagógico para tirar dúvidas, enviar links, informar onde será a aula, disponibilizar postagens, dentre outros. Percebemos uma expressão de espanto na fisionomia deles. Estávamos muito temerosas, mesmo sendo em uma instituição tecnológica com proposta inovadora. Imediatamente, as turmas já estavam organizadas em grupos e conosco além do sentimento de medo, a questão que não nos saía da cabeça: <e, agora, o que nós faremos?>, <será que estamos arrumando confusão com os educandos e com a direção?>.

Depois de alguns meses de uso, o que podemos lhe dizer é: até o presente momento não tivemos problemas maiores com indisciplina. Por que respondemos assim? O que houve então? O leitor deve estar se perguntando. Já ocorreu na turma com o maior quantitativo de educandos, a de **Programação de jogos**, uso de palavrões em um momento de conversa entre eles e de postagens de cunho de preconceito racial. Neste momento, precisamos intervir e esclarecer que não deviam apresentar aquela postura e que não era ambiente para isso.

Nas turmas do 3º ano, foi proposto o uso deste aplicativo a fim de verificar se os conteúdos trabalhados foram assimilados. Apresentaremos uma postagem para ilustrar o seu uso. Vejamos:

I- Aspectos linguísticos a serem trabalhados gênero textual – acordo ortográfico – acentuação tônica



Como no primeiro bimestre um dos gêneros textuais a ser trabalhado e o panfleto, compartilhamos este com a temática da água para mencionarmos as características

Os aspectos linguísticos revisados foram:

- acordo ortográfico de <ideia> cuja regra é ditongo aberto em palavras paroxítonas.
- a palavra <indústria> cuja classificação tônica pode ser proparoxítona – na visão tradicional – ou paroxítona – na visão contemporânea.

II- Participação em evento

Como os educandos criaram aplicativos e jogos, a coordenadora do curso Cristiane Sanches demonstrou interesse na participação do evento <http://www.simposiohipertexto.com.br/premio-hipertexto/>. Dessa forma, disponibilizei o link e os incentivei a se inscreverem no evento.

Neste ano de 2015, na Semana de Língua Portuguesa, os educandos de Programação de jogos apresentaram alguns esboços de aplicativos. Um deles foi o Labirintês. O jogo foi elaborado pelos educandos Ingrid Andrade, Luiz Fernando, Luiz Henrique e Pedro Dantas. Segundo eles, o Labirintês segue

a linha desses jogos. Tentando sair da linha “pergunta e resposta”, tentamos gamificar a matéria de português colocando uma história e uma finalidade para o jogo. Claro que para chegar ao esperado, reforçar o aprendizado da língua portuguesa, foi preciso pesquisa. A jogabilidade simples, podendo ser usado tanto em computador ou em aparelhos celular, aumenta o público. A finalidade é encontrar o final do labirinto e salvar a língua portuguesa achando as respostas certas para as perguntas que aparecem na tela. A resposta está escondida no labirinto, o jogador deve encontrar a resposta e ir para a porta antes que o tempo acabe. Escolhemos um jogo, pois acreditamos que eles podem mudar a educação e melhorar o aprendizado, mais que um aplicativo de organização de tempo ou de questões para serem respondidas. O mundo ama os jogos, quando bem feito ele pode ser usado nas salas. Queremos a participação de docentes e alunos para melhorar cada vez mais nosso jogo e torná-lo o mais acessível para as pessoas e as salas de aula.

III-Possíveis temas da redação do Enem

Os links são disponibilizados e debatemos.

IV- Dúvidas relativas à nota e / ou ao conteúdo

Estamos inferindo assim que o uso de cada rede social como ferramenta pedagógica exige do educador a conscientização prévia do educando quanto à postura. Ou seja, de que cada contexto e a quem me dirijo deve ser levado em consideração para a comunicação ser estabelecida de forma adequada. Por exemplo, no **WhatsApp** a linguagem abreviada é adequado, mas em um texto oficial não. O uso de émotions “Forma de comunicação paralinguística, um emoticon, palavra derivada da junção dos seguintes termos em inglês: emotion (emoção) + icon (ícone) (em alguns casos chamado smiley) é uma seqüência de caracteres tipográficos, tais como: :), ou ^-^ e :-); ou, também, uma imagem”(pt.wikipedia.org/wiki/Emotions) também é para dinamizar a interação.

Vale ressaltar ainda que, independente da rede social e/ou aplicativo utilizado, o educador deve preservar sua imagem. Não se expor física e ideologicamente. O que quer dizer isso? Por exemplo, se as ferramentas utilizadas são direcionadas ao uso pedagógico, não cabe postar imagens de trajes de banho, de posicionamento político depreciativo, comentários ofensivos etc.

III- Considerações finais:

Em pleno século XXI, com as mudanças nas relações sociais, novas formas de construir o conhecimento surgem. Contudo, não basta adotar as diversas tecnologias e continuar desenvolvendo as mesmas práticas, baseadas em um mesmo currículo (CASTELLS, 2007). Conforme Pozo e Monereo (2010), é necessário ajustar este e inovar aquelas para que os educandos exerçam o papel de protagonistas do processo de aprendizagem.

Esta transformação ainda está surgindo de maneira muito lenta. Para atender as demandas da nova sociedade atual e dos jovens, é fundamental romper com os paradigmas antigos e criar novos. Nessa perspectiva, cabe aos educadores refletirem sobre as múltiplas possibilidades de uso da tecnologia e aproveitá-la para criar formas outras de abordar os conteúdos. Propondo assim uma metodologia motivadora e inovadora, a fim de atender às necessidades educacionais emergentes: construção do conhecimento com base na colaboração, cooperação, alfabetização digital e respeito à diversidade. Deve-se aprender a conviver e a utilizar os múltiplos recursos de maneira adequada. Há de se adotar uma postura adequada de comunicação em cada um desses ambientes. A tarefa é árdua. Afinal, nós educadores somos imigrantes digitais ao passo que os educandos são nativos. Apropriam-se estes com naturalidade. Os maiores dilemas enfrentados pelo educador são: quais utilizar? Como? Há limites? O que deve ser orientado? etc.

Para finalizar, o educador deve conscientizar-se da relevância do uso da tecnologia em prol da construção do conhecimento. Estamos em uma fase de transformação. Precisamos experimentar sem medo de fracassar. Testar novas ferramentas como as relatadas para levar os educandos a pensar. Para estas não existem respostas acabadas e absolutamente certas. Assim, é evidente que a prática pedagógica do educador das diversas áreas do saber necessita de ações

inovadoras possam habitar os espaços da sala de aula. Entretanto, para isso, além dos recursos tecnológicos, o planejamento e conhecimento das teorias e metodologias são indiscutíveis para promover a qualificação na educação.

Referências bibliográficas

- BISOL, C. A. Ciberespaço: terceiro elemento na relação ensinante/aprendente. In: VALENTINI, C. B.; SOARES, E. M. S. **Aprendizagem em ambientes virtuais** [recurso eletrônico]: compartilhando ideias e construindo cenários – Dados eletrônicos. – Caxias do Sul, RS: Educus, 2010.
- CASTELLS, M. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 10. ed., rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra. 3 v. (v.1), 2007.
- COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- COLL, C.; MAURI, T.; ORNUBIA, J. A incorporação das tecnologias da informação e da comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, C. & MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIRAFFA L.M.M. **Uma odisséia no ciberespaço: o software educacional dos tutoriais aos mundos virtuais**. *RBIE*, v.01, p. 20-30, 2009.
- LALUEZA, J. L.; CRESPO, I.; CAMPS, S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, C. & MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1999.
- MANTOVANI, A. M. ; BACKES, L. ; SANTOS, B. S. Formação Do Educador No Contexto Da Cibercultura: Possibilidades Pedagógicas Em Metaversos (Mundos Digitais Virtuais Em 3 Dimensões MDV3D). **Contrapontos** (UNIVALI) (Cessou em 2008. Cont. ISSN 1984-7114 *Contrapontos* (Online), v. 12, p. 77-86, 2012.
- MANTOVANI, A. M. **Reflexões acerca das Teorias Contemporâneas da Educação**. Programa de Pós graduação em Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2012.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2006.
- MATURANA, H. **Transformación en la Convivencia**. Santiago: Dólmén Ediciones, 1999.
- MATURANA, H.; REZEPKA, S. N. **Formação e capacitação humana**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- ORNUBIA, J.; COLOMINA, R.; ENGEL, A. Os ambientes virtuais de aprendizagem baseados na representação visual do conhecimento. COLL, C. & MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- POZO, J. I.; MONEREO, C. O aluno em ambientes virtuais: condições, perfil e competência. COLL, C. & MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- SLOCZINSKI, H.; CHIARAMONTE, M. S. Aprender e desafiar a aprender em ambientes híbridos. In: VALENTINI, C. B.; SOARES, E. M. S. **Aprendizagem em ambientes virtuais** [recurso eletrônico]: compartilhando ideias e construindo cenários – Dados eletrônicos. – Caxias do Sul, RS: Educus, 2010.
- VALENTINI, C. B. Fluxos de interação: uma experiência com ambiente de aprendizagem na web. In: VALENTINI, C. B.; SOARES, E. M. S. **Aprendizagem em ambientes virtuais** [recurso eletrônico]: compartilhando ideias e construindo cenários – Dados eletrônicos. – Caxias do Sul, RS: Educus, 2010.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

