

A Escrita Virtual e a Ação Pedagógica

Marinazia Cordeiro Pinto¹ (UFRRJ)

Resumo:

Este trabalho tem o objetivo de, a partir de uma breve descrição das mudanças ocorridas na sociedade com o advento e democratização da tecnologia da informação, observar o papel da escola no desenvolvimento da capacidade de uso da linguagem nas diversas situações de comunicação por parte dos alunos. Levantaremos possibilidades de compreensão dos motivos pelos quais os alunos são ávidos leitores e escritores no ambiente digital; mas, não apresentam na escola essa mesma disposição para escrever e ler textos apresentados pelo professor. Buscamos responder quais as consequências da ausência do lúdico nas atividades escolares. Observaremos que o calendário escolar hoje marcado por provas externas, projetos que vêm prontos para serem executados na escola, currículos que são feitos sem que os profissionais de educação sejam devidamente ouvidos e sem considerar que a realidade das escolas, especialmente num país continental como o Brasil, é extremamente diferente uma das outras e que, por vezes, na mesma escola, existem diferenças acentuadas de uma turma para outra que impedem a implementação de um currículo unificado. Marginalizar o uso da linguagem em ambientes virtuais reflete o desconhecimento/ a aceitação por parte do professor de que, além da chamada língua padrão, têm-se inúmeras variações que cumprem as demandas sociais do aluno. Trata-se de um ensino que valoriza a forma em detrimento do conteúdo. E, consciente ou inconscientemente, transfere as razões do fracasso no ensino da notação ortográfica para algo externo à prática pedagógica; poupando esforços e senso crítico necessários para uma transformação urgente de sua prática que, muitas vezes, tem-se mostrado ineficiente.

Palavras-chave: escrita, internet, ação pedagógica.

1 Introdução

A humanidade já passou por pelos menos quatro mudanças fundamentais na tecnologia da informação desde a aquisição da fala. Tivemos, em aproximadamente 4.000 a.C, a invenção da escrita; que, segundo muitos pesquisadores, foi o avanço tecnológico mais importante da história da humanidade. Aproximadamente 4.300 anos depois, tivemos, após o início da Era Cristã, a invenção do livro, substituição do pergaminho pelo códice. 1.150 anos depois, ocorre a invenção da imprensa com tipos móveis na década de 1450, ampliando o processo de democratização e permitindo o surgimento de um público de massa. 524 anos depois, surge a comunicação eletrônica, na segunda metade do século XX, com suas infinitas possibilidades. Essas grandes mudanças foram ocorrendo de forma menos espaçada no tempo e trazendo com elas inúmeras outras mudanças secundárias de comportamento e visão de mundo. Cada mudança na tecnologia transforma o panorama da informação. Nas palavras de Robert Darnton (2010), “todas as eras foram uma era de informação, cada uma a seu modo, e a informação sempre foi instável”.

Vivemos na era da tecnologia da informação e da imagem. Temos a sensação de tudo que desejamos e pensamos pode ser acessado no “oráculo da pós-modernidade”, o Google; que, por sua vez, nos últimos anos, digitalizou milhões de livros pertencentes às principais bibliotecas de pesquisa do mundo, disponibilizando-os para buscas online. Os temerosos de plantão preconizam o fim das bibliotecas, como um lugar repleto de estantes e livros que são tocados, folheados e consultados.

A informação explode ao nosso redor. E aqueles que têm a percepção dessas rápidas mudanças buscam responder à questão de como nos orientar neste novo panorama. Os professores

dentro desse redemoinho de informações necessitam orientar seus alunos no sentido de desenvolver a capacidade crítica para selecionar informações, relacioná-las umas às outras e a sua própria realidade.

Mais de um milhão de blogs foram criados nos últimos anos. Blogs criam notícias e notícias podem assumir a forma de realidade textual que supera a realidade que está a nossa frente. Esta característica da notícia é anterior aos blogs. Notícias não são o que aconteceu, mas uma história sobre o que aconteceu. Afirmar que a tecnologia é responsável pelo descontrole da informação é afirmar um mito. A informação não é uma realidade pronta, mas algo que é remodelado a cada momento de difusão. O ceticismo que deve nos acompanhar ao lermos uma notícia na internet deve nos acompanhar ao lermos notícias impressas. A notícia, mesmo antes da banalização dos ambientes virtuais, é uma reconfiguração da realidade. Esse fato fica patente quando lemos uma notícia sobre um acontecimento do qual fizemos parte de alguma forma. Impressiona-nos a diferença entre a realidade que vivemos e a realidade trazida pela notícia. Um fato é sempre cortado por um ângulo de visão.

2 E a Escola neste contexto?

Muitos alunos e professores declaram não encontrar prazer em escrever. Quando questionados sobre que atividades lhes trazem prazer, temos respostas como música, dança, conversa, ócio, relacionamento amoroso, jogo e outros. Raramente, respondem, a não que se sintam monitorados, que sentem prazer nas atividades de leitura e escrita; mesmo que estas atividades façam parte do dia a dia, principalmente dos alunos, nas horas que se dedicam a navegar em ambientes virtuais. Eles não relacionam esta atividade com a leitura e escrita que conhecem na escola.

O maior problema na escola é abrir mão da ludicidade. Se considerarmos afirmações como a de Rodari (1982), citadas por Passarelli (2012), de que “o homem é plenamente homem quando brinca” e de que o jogo é a reconciliação entre a necessidade e a liberdade; percebemos o descompasso em que a escola se insere em nome de uma seriedade que se entende como oposta ao lúdico. Gusdorf (1979), referenciado no mesmo texto de Passarelli (2012), ao tratar do assunto da importância do lúdico na escola, afirma que “não se trata de desprezo do sério”. Ou seja, não é porque é lúdico que não é sério. A partir desta constatação e fazendo as devidas aplicações, podemos afirmar que um dos motivos para o atual quadro desanimador em relação ao ensino da língua escrita é a ausência do aspecto lúdico no desenvolvimento e planejamento das aulas.

Vivemos no que Bosi (1992) denomina de “tempo cultural acelerado”; é o que ela aponta com a preocupação com a “lei do maior número, no prazo mais breve e com lucro mais alto, determinando do valor e o sabor do signo-produto”. Uma escola que se pauta nesta lei configura o que Eclea Bosi (1992) denomina uma “escola para consumidores”, ela mesma vaticina que esta escola está morta. Uma escola viva é o que ela chama de “escola para criadores”. A escola para consumidores é a escola de macetes, escola que trabalha para que o aluno tão somente passe de ano ou passe num concurso ou mesmo numa prova externa, como num mercado de trocas, uma escola que não visa o saber; uma escola pautada no mito da produtividade; uma escola que não incentiva a criação, a imaginação.

Em uma sociedade de velocidade, é necessário o incentivo à imaginação, à capacidade de criação. Para alcançar esse objetivo, apresentam-se alguns impedimentos. Entre eles, o fato de que o professor está assoberbado com programas que precisam ser cumpridos e provas para as quais ele precisa preparar os seus alunos; caso contrário, está sujeito a ser mal avaliado pelo sistema e perder, inclusive, recursos financeiros em função desse aparente fracasso. Em consequência, mesmo o profissional de educação consciente da necessidade urgente de mudança, muitas vezes, adia essa mudança necessária devido a todas estas atribuições pertinentes a uma escola de consumidores.

Com essa prática pedagógica antiquada que não considera as mudanças ocorridas no entorno da escola, os jovens não entendem a importância de aprender e/ou aprimorar o ato de escrever. Eles não conseguem transferir os conhecimentos que lhes são oferecidos na escola para além dos muros da escola; em função desta incapacidade, questiona a validade do que é ensinado na escola. Não percebem uma relação clara entre a escrita para a escola onde se impõe, exclusivamente, a língua padrão com a vida fora da escola.

Parte da solução passa pela inclusão do lúdico no processo ensino-aprendizagem da escrita porque a simulação, a espontaneidade e a criação são terrenos férteis para o desenvolvimento da escrita. O ensino que reproduz em vez de criar e inventar exclui o aspecto lúdico porque está inserido num “tempo cultural acelerado”; diferente do que acontece em uma escola para criadores, onde não pode haver pressa.

2.1 A Ação Pedagógica

Muitos professores questionam se a escrita utilizada pelos adolescentes nos emails, salas de bate-papo, blogs, WhatsApp prejudica a aprendizagem da notação escrita alfabética na escola. Questionam também por que os adolescentes escrevem quase que todo o tempo nos ambientes digitais, mas apresentam desinteresse pelas atividades de escrita na escola e também dificuldade de produzir os gêneros apresentados na escola.

Ao observar os textos que os alunos leem e produzem na internet, percebe-se que a principal característica desses textos é que eles são compostos por múltiplas semioses (palavras, imagens e sons). Alguns exemplos desta característica podem ser citados; mas, talvez o mais produtivo seja os emoticons em que cada símbolo substitui muitas palavras. Para o uso desses recursos, é necessário um letramento digital. Esse letramento, por vezes, antecede o letramento alfabético (KLEIMAN, 1992). Trata-se de uma geração que pratica o letramento e a escrita de forma diferente das tradicionais formas de letramento e alfabetização.

Alguns comportamentos próprios de ambientes digitais influenciam a escrita. Podemos citar o imediatismo interacional em que abreviaturas são necessárias devido à pressa da interação; caso não responda na velocidade necessária o interlocutor está sujeito a perder o turno da fala e não conseguir participar do debate. Há também a característica da tolerância ao diferente própria da geração dita digital; novas maneiras de escrever surgem a todo momento e não oferecem dificuldade de compreensão e aceitação. Além disso, é uma geração de aprendizagem autônoma; as novas formas de expressão são facilmente absorvidas pelos usuários da linguagem digital.

Em consequência desse cenário, surgem inúmeros gêneros textuais e, com eles, novas formas de lidar com a língua. Surge também um discurso tecnóforo que afirma que a linguagem da internet tem prejudicado a aprendizagem da escrita correta das palavras do Português. Um discurso que camufla, muitas vezes, uma acomodação profissional. Um discurso negado pelo Núcleo de Estudos de Hipertexto, na pessoa do Dr. Antônio Carlos Xavier (2003), que afirma que “o uso dos gêneros digitais na internet não prejudica a aprendizagem da escrita pelos adolescentes”.

Os profissionais de ensino atuam a partir de uma noção de que só há uma maneira de usar a língua, a norma culta. Trata-se do mito da uniformidade da língua. Devido a essa postura, apresentam grande dificuldade de elaborar um planejamento que tenha como ponto de partida o conhecimento prévio do aluno porque consideram que este conhecimento não pode ser aproveitado.

Em uma postura oposta, há os profissionais que, ao considerarem as contribuições trazidas para a sala de aula advindas das vivências do aluno, podem utilizar os textos produzidos na internet como um contraponto, a partir do qual a escola pode alertar os adolescentes sobre a necessidade de se comportar diferente diante dos vários gêneros e dos vários suportes textuais. Neste sentido, a

internet surge como ferramenta de auxílio à aquisição das habilidades de leitura e escrita e não como um empecilho.

Devemos considerar que a atividade que mais passou a fazer parte da vida dos adolescentes com o acesso à internet foi a leitura. Nesse contexto, o professor precisa mostrar para o aluno a importância de variar a leitura dos gêneros textuais que circulam na sociedade, percebendo que cada gênero demanda uma forma específica de usar a língua. O adolescente precisa compreender também a necessidade de variar os suportes dos textos que leem e produzir textos para interagir com os textos a que têm acesso na internet.

Para Umberto Eco (1977), a informática representa a consolidação da escrita como forma da expressão de significados; pela informática, recuperou-se o ato de escrever. Essa escrita ocorre, em sua maior parte, dentro do dialeto padrão; o que deveria diminuir a perseguição que se dá ao uso do ambiente virtual nas atividades de leitura e escrita. É necessário que o aluno entenda que a internet é um espaço democrático onde se emprega a língua de forma mais livre, onde se transgride a ortografia padrão; mas é preciso que eles entendam que, para transgredir é necessário conhecer a notação ortográfica padrão.

Uma sugestão de atividade passível de fazer parte do planejamento do trabalho com o texto escrito é solicitar que o aluno traga o texto produzido num gênero digital com todas as características do gênero e do suporte para que esse texto passe por um processo de retextualização a fim de ser inserido em outro suporte.

Um professor que deseja impedir que o adolescente se utilize dos gêneros digitais, alegando que prejudica a sua escrita, demonstra desconhecer o fenômeno da variação linguística, demonstra também priorizar o ensino da forma em detrimento do conteúdo e tentar transferir o fracasso metodológico do ensino da notação ortográfica para um fato externo à prática pedagógica. Dessa forma, inviabiliza a possibilidade de melhorar a sua prática pedagógica.

Conclusão

Considerando as colocações acima, podemos afirmar que a internet tem muito a contribuir na formação intelectual de seus usuários porque transforma-os em leitores rotineiros e escritores de textos semióticos. Essa contribuição só será possível quando os professores, em sua prática pedagógica, considerarem que o aluno utiliza a língua nas mais diversas demandas sociais e que, nos contextos sociais em que está inserido, é bem sucedido neste uso.

A partir desta constatação, a escola, metonimizada na pessoa do professor, deve apresentar para o aluno demandas que ele desconhece e formas de usar a língua que não fazem parte de seu cotidiano. Sempre considerando o conhecimento da língua que todo falante desta mesma língua possui.

Referências Bibliográficas

- DARNTON, Robert. **A questão dos livros. Passado, presente e futuro.** Tradução: Daniel Pellizzari – São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- ECO, Umberto. **Come si fa una tesi di laurea.** Milano: Tascabili Bompiani, 1977.
- GUSDORF, G. **Speakin (la parole).** 1979. Books.google.com. (acesso em 06/08/2014)
- BOSI, Ecléa. Cultura e desenraizamento. In: BOSI, Alfredo (Org.). **Cultura brasileira: temas e situações.** 2 ed. São Paulo: Ática, 1992.

KLEIMAN, Angela Bustos. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura.** 2 ed. Campinas: Pontes, 1992.

PASSARELLI, Lilian Maria Ghiuro. **Ensino e correção na produção de textos escolares.** São Paulo: Ed. Telos, 2012.

RODARI, G. **Gramática da fantasia.** 8 ed. São Paulo: Summus, 1982.

XAVIER, Antônio Carlos. Reflexões em torno da escrita nos novos gêneros digitais na internet. In: **Núcleo de estudo de hipertexto e tecnologia educacional (NEHTE).** São Paulo: Parábola, 2003

iAutor

Marinazia Cordeiro PINTO, Mestranda

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, UFRRJ

marinazia@gmail.com