

LINGUAGEM E TECNOLOGIA DIGITAL: NOVOS GÊNEROS TEXTUAIS

Santa Nunes CARIAGA (NTE/PG. UFMS)
Dr^a Marlene DURIGAN (UFMS)

Este artigo descreve mudanças da escrita na era digital e reflete sobre o impacto do avanço tecnológico na identidade do sujeito e da instituição escolar. O foco do trabalho são os novos gêneros textuais, particularmente *Chat*, *MSN* e *E-mail*, que se têm configurado como desafios para a comunidade educacional no ensino da língua, apontando para a necessidade de mudança de paradigmas no contexto escolar. A tecnologia aqui mencionada é a Internet e sua acessibilidade ilimitada, seu caráter multissemiótico, interativo e descentrado (KOCH, 2003, p.64), caracterizado por uma linguagem híbrida que requer informações transculturais (DUARTE, 2003), multidisciplinares e interdisciplinares, características da pós-modernidade. Como todo processo de transformação passa por processos históricos globalizados, levam-se em conta teorias dos estudos culturais, como Hall (2004) e Bhabha (1998), além de estudos específicos sobre gêneros textuais, com destaque a Araújo (2007) e Marcuschi e Xavier (2005).

1. O SUJEITO E SUA IDENTIDADE NO CONTEXTO DA GLOBALIZAÇÃO

A disseminação da informática trouxe novos conceitos de ensinar e aprender, tornando necessária a inserção das novas tecnologias na escola e, pois, mudança de paradigmas. As novas tecnologias interferiram na questão da temporalidade, na força do tempo e do espaço, bem como na cultura, que se tornou plural pela hibridização. Nesse sentido, o sujeito tornou-se deslocado e atravessado pelo poder das máquinas, pois fala e pensa do entre-lugar (BHABHA, 1998).

O avanço tecnológico e a globalização na pós-modernidade não só romperam fronteiras, tempo e espaço, como também produziram o desgaste da distinção entre a alta cultura e a chamada cultura de massa ou popular, o que está explícito na nova forma de escrever e se comunicar através dos *Chats*, *MSN* e *E-mails*, objetos deste artigo. As novas tecnologias trouxeram novo tipo de vida social: a sociedade de modernização, de consumo, da mídia, dos espetáculos. Foi essa difusão do consumismo, real ou virtual, na era da globalização e do avanço tecnológico, que alimentou e levou ao “supermercado cultural” (HALL, 2004). O sujeito tornou-se escravo e refém do consumo, das barganhas, da mídia, alienando-se cada vez mais, tendo seu comportamento violentamente afetado, particularmente o do jovem. A internet tornou-se aliada do sujeito, por apresentar interfaces interativas e por permitir, pela agilidade e infinitas informações até em tempo real, a realização de várias tarefas concomitantes, a utilização de novas linguagens, um novo modo de pensar e agir, de ler e escrever, colocando-o num verdadeiro “labirinto eletrônico” e conduzindo-o ao “afogamento” no oceano de informações (ARAÚJO, 2005). A escrita tornou-se coletiva, intertextual, interativa, isto é, em forma de hipertexto, que mudou o conceito de autor/escritor/leitor, inovou e modificou a linguagem e as formas de conceber a produção textual. Essa mudança está na forma de escrita nos ambientes virtuais como os *Chats*, os *Blogs*, o *Orkut*, *MSN*, entre outros.

Xavier (2007) questiona: “como tratar os inumeráveis ‘erros’ ortográficos, abreviações de palavras, neologismos no texto dos *e-mails*, *chats*, *blogs* e *flogs* dos adolescentes? [...] Deve o professor, a pretexto de impedir a corrupção e morte do idioma pátrio, proibir os alunos de usar o “internetês”?

Segundo Araújo (2007, p. 16):

Um dos desafios trazidos pelas novas tecnologias e que deve ser conhecido e compreendido pelos professores é a emergência de novos gêneros. Na escola, um grupo de “novas palavras” circula entre os estudantes *chats, e-mails, blogs, fotoblogs, homepages, sites, lista de discussões, fórum, orkut*, etc. Estas palavras não só trazem “informações léxico-neológicas aberta no campo da Internet” (GALLI, 2004, p.121), designando as novas formas de socialização no meio digital, como também provocam alguma “perturbação” na ordem escolar.

O mesmo autor considera que isso pode ser chamando de “Tsunami digital” (ARAÚJO, 2006) e muitas vezes desenvolvem uma espécie de *internetofobia* na escola. A escola precisa inteirar-se do acontecimento fora do muro escolar para vencer o medo da inovação, da escrita digital; precisa aprender a olhar para a língua não como uma forma homogênea, mas como um lugar de interação para a qual convergem todos os paradoxos humanos, numa concepção sócio-pragmática ou sócio-cognitiva (como na perspectiva de Marcuschi e Koch) funcionalista. Araújo afirma que a Internet não é nenhuma ameaça para a língua. Se o professor continuar alheio às transformações sociais e tecnológicas, poderá ficar à margem, na periferia da sociedade letrada. Precisa adaptar-se ao mundo digital global e às transformações oriundas das mudanças, mas com responsabilidade. Nesse contexto, aluno e professor tornaram-se plurais, porém isolados, exilados ou mesmo alienados, cada um em seu lugar, e suas identidades tornaram-se “problemáticas” (HALL, 2004).

Parafraseando Marcuschi (2005), a linguagem é uma das capacidades cognitivas mais flexíveis e adaptáveis às mudanças comportamentais; é por meio dela que se disseminam as rápidas transformações sociais, políticas e culturais criadas pelo homem e que o sujeito se adapta às transformações culturais da atualidade.

Na era digital, as informações tornaram-se ilimitáveis. Com a Internet, por meio dos novos gêneros textuais digitais, a interação e a comunicação em massa passaram a ser em tempo real, independentes de tempo e espaço, rompendo fronteiras, desterritorializando (ORTIZ, 2003) o indivíduo. Tudo se tornou incerto. Rapidamente tudo se tornou obsoleto em curto espaço de tempo, e o sujeito passou a ser atravessado, a cada segundo, por novas informações. O sujeito passou a construir identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas (HALL, 2004), ou seja: os avanços tecnológicos impuseram novo ritmo e novo tempo para o sujeito, como também nova maneira de ver o mundo: a identidade do sujeito tornou-se mais complexa, provisória e híbrida. Por meio da Internet e dos novos gêneros, o sujeito inseriu-se em várias sociedades, comunidades, em diversas culturas, disseminando idéias, projetos e sonhos em cooperação.

Segundo Lévy (1993), “As relações entre o homem, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada.”

2. A NOVA CONCEPÇÃO DE ENSINO

A transformação social tornou-se incerta, rápida, tudo se tornou obsoleto em curto tempo, enquanto o ambiente escolar estagnou-se, paralisou, engessou-se no tempo e no espaço. Diante desse fato, o governo brasileiro, acreditando na mudança educacional a partir do uso das novas tecnologias no ensino-aprendizagem nas escolas públicas, criou, em 1997, o Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO).¹ Com a meta de melhorar a educação utilizando as novas tecnologias na construção do conhecimento e, assim, minimizar

¹ <http://portal.mec.gov.br/seed/index.php?option=content&task=view&id=136&Itemid=273>. Acesso em 16/07/07, às 08h 26min.

as diferenças sociais provocadas pelo avanço tecnológico, implantou os Núcleos de Tecnologia Educacional (NTEs), destinados à capacitação de recursos humanos – os professores – para a utilização das novas ferramentas no fazer pedagógico.

Como afirma Almeida (1999, p.7), “O mercado de trabalho atual está constantemente exigindo que seus profissionais não possuam somente a habilidade de memorizar fatos, mas também que tenham habilidade para aprender novos métodos e novas aptidões. Isso é o que é chamado na literatura de aprender a aprender.”

Para Moran (1997):

Ensinar e aprender exigem hoje muito mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e de comunicação. Cada um de nós professores colabora com um pequeno espaço, uma pedra, na construção dinâmica do “mosaico” sensorial-intelectual-emocional de cada aluno. Este vai organizando continuamente seu quadro referencial de valores, idéias, atitudes, a partir de alguns eixos fundamentais comuns como a liberdade, a cooperação e a integração pessoal. Só podemos educar para a autonomia, para a liberdade com autonomia e liberdade pessoais e organizacionais. Uma das tarefas mais urgentes é educar o educador para uma nova relação no processo de ensinar e aprender, mais aberta, participativa, respeitosa do ritmo de cada aluno, das habilidades específicas de cada um².

Para “provocar mudança”, foi necessário buscar novos paradigmas para a educação e formação do professor no ensino das escolas públicas brasileiras, que ainda está muito aquém do esperado e cuja melhoria depende do “querer” e do “fazer” do professor. Como pode ser observado no texto acima, uma das tarefas mais urgentes é educar o educador para uma nova relação no processo de ensinar e aprender. Nesse processo, o professor é a chave, a mudança materializada, só depende dele a mudança no ensino. Ele precisa ver o mundo com o mesmo olhar dos alunos, falar a mesma linguagem deles, o que significa, hoje, ter conhecimento sobre os novos gêneros textuais, utilizá-los na ação pedagógica, utilizar-se de objetivos claros e metodologias diferenciadas, elaborar materiais didático-pedagógicos condizentes ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) para não se perder no oceano de informações. Esses novos gêneros – *Chat, MSN e o E-mail* – são utilizados nas escolas pelos alunos, fazendo-se necessário inseri-los no campo pedagógico, enredando todos os agentes da educação.

Além disso, o professor precisa estar predisposto a incorporar as mudanças no ensino-aprendizagem, porque, embora o uso das novas tecnologias já esteja na consciência do jovem, do adulto e das crianças, nas mais diferentes camadas sociais, parece fazer-se ausente da consciência do professor. Nesse contexto, abre-se um leque de dúvidas, das quais a primeira parece ser: Como o professor está lidando (ou não) com o novo “léxico-neológico” dos gêneros emergentes? Nesse sentido, importa verificar como alunos e professores estão usando as diferentes escritas e como estão construindo sentidos e coerência textual, influenciados pelo ambiente hipertextual.

² Retirado do site: <http://www.eca.usp.br/nucleos/nce/pdf/088.pdf>. Acesso em 16/07/07, às 09h49min.

A DESTERRITORIALIZAÇÃO DA CULTURA

O homem sempre buscou instrumentos para facilitar sua vida. À medida que os cálculos foram se complicando, por exemplo, sentiu a necessidade de novos instrumentos, de modo que se pode afirmar que, entre a modernização da sociedade e as novas tecnologias, há uma forte relação de reciprocidade ou de causa-efeito. No que concerne às tecnologias mais recentes, em 1975, Bill Gates e Paul Allen fundam a Microsoft, a maior rede mundial de informática da atualidade; em 1989, Tim Berners-Lee cria a *World Wide Web* (WWW), que originou a Internet. Desde então, lançam-se novos sistemas operacionais, novos *hardwares* e *softwares*, novas linguagens, novas “manias” na sociedade atual. A partir desses eventos, disseminaram-se a mídia, a multimídia, e são “jogadas” no mercado centenas de novidades no setor da computação, de programação, em especial da comunicação, tornando-se um círculo vicioso de consumismo. Hoje imperam as culturas globalizantes e o comércio de sonhos; o homem indo cada vez mais em busca de algo que facilite e agilize o seu fazer, tornando-o um ser quase robótico.

Lévy (1993, p.8) considera que:

O século XX só elaborou reflexões profundas sobre motores e máquinas operativas, enquanto que a química, os avanços da imprensa, a mecanografia, os novos meios de comunicação e de transporte, a iluminação elétrica transformavam a forma de viver dos europeus e desestabilizavam os outros mundos. O ruído dos aplausos ao progresso cobria as queixas dos perdedores a mascarava o silêncio do pensar.

Não resta nenhuma dúvida de que as novas tecnologias romperam fronteiras, facilitaram a comunicação e interação entre os indivíduos, e isso leva a uma relação mais próxima entre sujeito, objetos desenvolvendo-se um processo de trabalho social. Levy refere-se à Internet como espaço cibernético, como espaço de um novo tipo de interação que se poderia chamar de “Todos e Todos”, que é a emergência de uma inteligência coletiva e de uma “dessacralização do autor”: antes, este era o portador de todos os créditos científicos ou literários (XAVIER, 2004) e nada podia ser modificado; agora, os direitos autorais estão em jogo, exigindo reflexão e responsabilidade no trabalho escolar. Ademais, a Internet, por meio dos diferentes meios de comunicação em tempo real, desterritorializa (ORTIZ, 2003) o sujeito e sua cultura, deixando o mundo menor, o tempo mais curto, e os acontecimentos têm um impacto imediato sobre pessoas diferentes e em lugares situados a uma grande distância. Podemos observar essa transformação na fala de David Harvey (1989, p. 240, *apud* HALL, 2004):

À medida que o espaço se encolhe para se tornar uma aldeia "global" de telecomunicações e uma "espaçonave planetária" de interdependências econômicas e ecológicas – para usar apenas duas imagens familiares e cotidianas – e na medida em que os horizontes temporais se encurtam até ao ponto em que o presente e tudo que existe, temos que aprender a lidar com um sentimento avassalador de compressão de nossos mundos espaciais e temporais.

A Internet revolucionou o mundo, em especial o das comunicações, como nenhuma outra invenção até agora. Essa inovação teve como antecessores o telégrafo, o telefone, o rádio e o computador, que colaboraram para esse acontecimento intersemiótico: nesse ambiente, os usuários podem inserir, em suas produções textuais, fotos, imagens, sons e realizar comunicação em tempo real, tarefas possibilitadas pelos gêneros aqui explorados. É um ambiente em que milhares de pessoas podem ler, ouvir e falar ao mesmo tempo com diferentes pessoas e em diferentes espaços; ler a mesma coisa, mas não necessariamente ao

mesmo tempo. Diante desse evento, surgiram as empresas provedoras, que hoje oferecem acesso a toda comunidade. Surgiram os *cybers*, ambientes de jogos e entretenimento, freqüentados geralmente por jovens sem nenhuma limitação ou controle.

Esse evento trouxe a integração do homem ao mundo: viagens virtuais, interação visual em tempo real (*WebCan*), escrita e fala (*Skype*) concomitantes, mais rapidez, mais qualidade, mais agilidade na interação e na busca de informação, conhecimento e entretenimento, compras e vendas virtuais. A Internet trouxe as interfaces, mídias, multimídias e hipermídia³ (TED NELSON, 1960), em simultaneidade, num só ambiente, o que, antes, necessitava de vários instrumentos. A Internet deve ser vista como fonte e origem de grande utilidade e transformação na vida do homem, porém, se não conduzida com responsabilidade, pode acarretar transtornos para o sujeito na construção moral e do conhecimento.

Neste artigo, volta-se a atenção para o papel do professor enquanto mediador do conhecimento. Nesse contexto, precisa-se de um mediador, de um orientador, de um professor parceiro, que saiba agir com responsabilidade para não se “afundar” no “mar-de-lama” que existe no ambiente virtual, por ser um ambiente aberto, no qual tudo está à disposição. Na Internet, apesar das limitações impostas, “se tem o direito de dizer tudo, falar tudo em qualquer circunstância, enfim, pode-se falar de qualquer coisa, contrariando o princípio da interdição de Foucault (1970)”. A Internet já está disponível em todo meio social: no trabalho, na universidade, na rua, e na escola pública. No momento, ela é a maior e o mais importante sistema de comunicação e informação desenvolvido pelo homem.

3. OS NOVOS GÊNEROS TEXTUAIS: CHAT, MSN E E-MAIL

Na bibliografia pertinente⁴, consta que o correio originou-se na Grécia em 190 A.C e que a transmissão de mensagens foi também mediada por aves. Com o advento da escrita, iniciou-se a interferência da nova tecnologia na transmissão de mensagens e o desenvolvimento do gênero epistolar (as cartas), que representou um gigantesco avanço no sistema de comunicações. Mas os correios passaram a adquirir outra dimensão: tratava-se de um sistema elitista. Começou servindo ao governo, aos comerciantes, intelectuais, universidades e ordens religiosas. Criaram-se, mais tarde, o telégrafo e o telefone e, mais recentemente, o fax, mais utilizado em organizações comerciais, empresas e instituições.

A transmissão de mensagens iniciou-se de forma oral, com mediação humana, depois vieram os textos escritos (tijolos de argila, tábuas de cera, papiros e documentos em papel – cartas, bilhetes, memorandos, ofícios, requerimentos), mas a revolução na transmissão de mensagens acontece mesmo com o advento do computador e a criação do correio eletrônico. (PAIVA, 2004).

4. O E-MAIL OU CORREIO ELETRÔNICO

*E-mail*⁵ é um instrumento virtual que permite compor, enviar e receber mensagens através de sistemas [eletrônicos](#) de comunicação. O termo *e-mail* surgiu em 1971 e é aplicado tanto aos sistemas que utilizam a [Internet](#) como àqueles sistemas conhecidos como [intranets](#), que permitem a troca de mensagens dentro de uma empresa ou organização.

Dentre os novos gêneros textuais, ele é o mais utilizado no meio social. Há os

³ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hiperm%C3%ADdia>. Acesso em 11/07/07, às 9h21min

⁴ Retirado do site <http://www.veramenezes.com/emailgenero.htm>. Acesso em 21/09/07, às 15h10min.

⁵ E-mail - Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre. Retirado do site < <http://pt.wikipedia.org/wiki/E-mail>>. Acesso em 24/09/07, às 9h31min.

gratuitos, os *webmails*, e o *Chat* e *O MSN*, mais utilizados entre os mais jovens. O processo de comunicação de envio e recebimento de mensagens entre pessoas, entidades, instituições já é significativa, enquanto seu uso no fazer pedagógico é insignificante. É uma poderosa ferramenta no meio informacional, para formação continuada, inclusive na Educação a Distância. O seu uso adequado pode promover a formação e capacitação de pessoal em diferentes segmentos sociais, em lugares distantes, com baixo custo e sem limite, mas ainda não é utilizado com eficiência nesse processo, pois a interação nesses cursos não atende às expectativas dos demais envolvidos.

O *e-mail* é identificado pelo o símbolo “@”, que é *at* (inglês) e significa “em”; “com” significa endereço comercial e o “br” informa que o endereço é do Brasil. O *hotmail* é um exemplo de provedor gratuito da Web. Nesse processo, a comunicação, mensagem, discussão ou bate-papo integram pessoas em questão de segundos, ou mesmo em tempo real, independente de raça, cor, sexo ou da distância em que se encontram os falantes. O lado negativo desse processo são as mensagens não solicitadas, como o *spam*, grandes remetentes de vírus. O *e-mail* é um excelente veículo de propagação de vírus, sobretudo através dos ficheiros anexos. Mensagens de *e-mail* consistem basicamente de duas seções principais: cabeçalho (*header*) – estruturado em campos que contêm o remetente, destinatário e outras informações sobre a mensagem – e corpo (*body*) – que contém o texto da mensagem.

5. O CHAT

*Chat*⁶, ‘conversação’ ou ‘bate-papo’, é um neologismo para designar aplicações de conversação em tempo real. Essa definição inclui programas de IRC⁷, conversação em sítio *web* (*webchat*) ou mensageiros instantâneos. A aplicação pedagógica do bate-papo na Internet ainda não está disseminada na escola. As ferramentas oferecidas para os professores e alunos estão à espera de uma ação do professor, mas, para isso, deve-se buscar formação, habilidades e conhecimento, pois o uso da informática no fazer pedagógico exige reflexão, conhecimentos e mediação. O professor é o sujeito mais importante no processo de ensino e aprendizagem, pois ele é o mediador da produção do conhecimento do educando.

Para Leal (2004), “Os sujeitos precisam ter habilidades e conhecimentos específicos para trabalhar com os temas propostos, usando o recurso pedagógico que é o bate-papo. Ao usar o *chat* educacional, o professor deve deixar os alunos interagirem entre si que quiserem e puderem.”

Na utilização dos chats – novo gênero textual –, a colaboração e respeito entre os sujeitos são fundamentais. A interação é sincrônica, em tempo real, promove momento dinâmico de interação. Há possibilidade de falar, escrever, ler, ouvir e ver ao mesmo tempo o(s) parceiro (s) de interação. Isso é possível pela composição hipertextual das multimídias inseridas nesse espaço. Apesar da virtualidade, deve-se ter respeito com os demais internautas, pois quem está do outro lado são pessoas que pensam, agem e têm sentimentos. Há muitos provedores que oferecem o ambiente de bate-papo virtual, razão pela qual é possível falar de uma constelação de gêneros *chats*:

A sincronia e a velocidade que ponteia a interação em qualquer gênero desta constelação exigem um grau muito grande de reversibilidade (ARAÚJO, 2005), pois deles brota uma linguagem sustentada por

⁶ Chat - Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre. Retirado do site < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Chat>>. Acesso em 24/09/07, às 9h26min.

⁷ IRC - Internet Relay Chat - Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre. Retirado do site http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat>. Acesso em 25/09/07, às 9h42min.

escolhas lingüísticas que buscam atender a rapidez de sua natureza conversacional, materializando-se em abreviações e emoticons que buscam satisfazer as necessidades dos sujeitos envolvidos (ARAÚJO, 2007, p. 21).

Em relação à escrita nos gêneros *chat* e *MSN*, em decorrência da rapidez da natureza conversacional, os internautas utilizam-se de palavras “léxico-neológicas” reduzidas como: D+, bjos, tb, td, mt, akeli, aki, esqueceram, daki, qm, qnd, tbm, tc etc. como também dos “emoticons”. (ARAÚJO, 2007). Dessa forma, a construção de sentido da interação vai depender da intencionalidade e da aceitabilidade dos internautas, porque, segundo Antunes (2005), escolhemos as palavras conforme o que queremos dizer e fazer com elas, e os *chatters* criaram seus códigos de escrita, como nos exemplos acima. Esses códigos precisam ser analisados, desconstruídos/reconstruídos pela escola, que deverá ocupar-se deles para o ensino da língua na pós-modernidade. Geralmente os *Chats* são abertos, possibilitando a interação com diferentes entidades, instituições, e são escolhidos conforme intenção, objetivo ou desejo do internauta. Servem para trocar idéias, informações, entretenimento, namoro e até casamento. Há os mais pessoais, como o MSN, onde os internautas são “escolhidos” e “aceitos” no ambiente.

Como afirma Marcuschi (2004)., os gêneros textuais são históricos vinculados à vida cultural e social, dessa forma os gêneros contribuem para organizar atividades de comunicação do dia-a-dia. Têm características altamente maleáveis, dinâmicas e plásticas.

6. MSN

O MSN⁸ Messenger (*Microsoft Service Network*) é um programa *online* de mensagens instantâneas, podendo ter uma lista de amigos "virtuais". Pode-se dizer que é um ambiente reservado, restrito, mais “familiar”, mais responsável, e pode-se acompanhar quando os “interlocutores” entram e saem da rede. O programa permite que um usuário da *Internet* se comunique com outro que tenha o mesmo programa em tempo real. Originou-se do *ICQ*, em 1997, que servia como interação *online* antes do MSN, embora ainda seja muito utilizado em outros países. O sucesso do MSN pode ser explicado por ser integrado ao serviço de *e-mail* *Hotmail*, por ser incluso no *Windows XP* e por ter uma intensa publicidade junto ao público jovem. Também tem como concorrente o *Yahoo! Messenger*, outro serviço igualmente integrado a *e-mail*. A interação por esse ambiente aproxima-se muito dos outros *chats* abertos, pois utiliza os mesmos mecanismos para a comunicação e os léxicos (texto) são determinados pelo internautas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou refletir sobre a relação leitura, escrita e produção de conhecimento na era da escrita digital hipertextual, visto que são práticas irreversíveis e fundamentais na expressão e criação na pós-modernidade. Fixa-se aqui que a instituição educacional e o professor não podem ficar fora desse processo, porque as novas tecnologias não foram “inventadas” para a educação e as ferramentas tecnológicas devem ser desconstruídas, reconstruídas e adaptadas ao uso pedagógico. É o momento para se rever o conceito de ensino e de metodologias no ensino de língua na escola e voltar olhares aos novos gêneros textuais

⁸ MSN - Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre - MSN ou Microsoft Service Network . Retirado do site <<http://pt.wikipedia.org/wiki/MSN>> Acesso em 25/09/07, às 10h13min.

oriundos dos ambientes virtuais, enfim, rever o próprio conteúdo curricular.

A instituição educacional/escola não poderá mais renegar as novas tecnologias como ferramenta pedagógica. Necessita-se refletir sobre as ações tradicionais e conceber a nova forma de “aprender a aprender”. Essa tendência conduz a uma visão que não mais focaliza o ensino apenas nos livros didáticos, mas no uso de novas tecnologias e, em especial, do computador e do hipertexto como novas formas de construção de conhecimento. A escrita, no meio eletrônico em hipertexto (hipermídia), apresenta questões que nos levam a rever a relação fala e escrita e a considerar modos mistos e heterogêneos da língua. Os avanços tecnológicos promoveram alterações na estrutura lingüística e nos modos de interação via linguagem escrita que podem interferir no ensino escolar se não monitoradas com eficiência.

Espera-se que este artigo incentive a inovação da educação na onda do avanço tecnológico, à medida que traz reflexões acerca do uso das novas tecnologias no setor educacional. Espera-se que as instituições escolares e o professor vejam de maneira crítica e responsável a formação do professor e que priorizem o saber integral do aluno, buscando desenvolver propostas e projetos voltados para o uso das novas tecnologias presentes nas escolas.

A comunidade educacional precisa construir laços e rede de relações (ANTUNES, 2005) estabelecendo os “nós” entre todos os processos transformacionais vigentes, preparando-se para atuar no mundo moderno, ser flexível, volátil e provisória, pois o sujeito da vida moderna constrói identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas, tornando-se, muitas vezes, um sujeito plural, esperando ser “ajudado”. Há uma expectativa de que haja mudanças na escola, que sejam revistas as ações e os conceitos de ensino; que haja um engajamento nos variados meios tecnológicos e que reflitam sobre o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo), criado em 1997 para promover o fazer pedagógico ancorado nas novas tecnologias, desterritorializando o saber, buscando novas formas de ensinar e aprender e de aprender a aprender.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. F. *Aprender, atividade inteligente: e se esta inteligência for parcialmente artificial?* Dissertação de Mestrado. UFSC. Florianópolis, 1999. [on line] Disponível em <<http://www.inf.ufsc.br/~mafa>> Acessado em 15/03/2000.

ANTUNES, I. C. *Lutar com palavras: coesão e coerência*. São Paulo: Parábola, 2005.

ARAÚJO, J.C. *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. (Org.) Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

BHABHA, H.i. *O local da cultura*. Trad. De Myriam Ávila et. Al. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

BRASIL, *Ministério da Educação e do Desporto*. Programa Nacional de Informática na Educação. Brasília, 1997a.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *TV e Informática na Educação*. Brasília: SEED, 1998c.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *Informática para a Mudança na Educação*. Brasília. Brasília, 1999d.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade* Trad. de Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2004. p 7-97

JAMESON, F.. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. De Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2004.

KOCH. I. G. V. *O texto e a construção dos sentidos*. Brochura. Edição: 2003

_____. *Desvendando os segredos do texto*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LEAL, V. P. L. V. *O chat quando não é chato: o papel da mediação pedagógicas em chats educacionais*. In: ARAÚJO, J.C. (Org.). *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007. p.48-63.

LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. Trd. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed.34.1993.

_____. *A máquina universo: criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MARCUSCHI & XAVIER, Antônio Carlos dos Santos (orgs). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. Línguas e Instrumentos Lingüísticos, Campinas, v. 3, p. 21-46, 1999.

_____. *O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula*. José Carlos de Azevedo (org). ed. 3ª. Editora: Vozes. Petrópolis, 2002

_____. *A Coerência No Hipertexto* - Universidade Federal de Pernambuco. 2000 Disponível em: <<http://bbs.metalink.com.br/~lcoscarelli/Marcuschicoerhtx.doc>>. Acessado em 16/07/07 às 09:36

MORAN, J. M. *Como utilizar a Internet na Educação*. Ciência da Informação. Brasília, Vol 26, n.2, maio/agosto, 1997, p.146-153.

MORAN. José Manuel. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/>>Acessado em 16/07/07 às 14:07

MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. *Projeto estadual de informática na educação*. Campo Grande, s.d.a.

ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

OKA, Cristina & ROPERTO, Afonso - *Origens do Processamento de Dados*. Disponível em: <<http://www.cotianet.com.br/BIT/hist/abaco.htm>>. Atualizado em 2000. Acessado em 15/05/2007 às 14:10 min

PAIVA, V.L.M.O. *E-mail: um novo gênero textual*. In: MARCUSCHI, L.A. & XAVIER, A.C. (Orgs.) *Hipertextos e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.p.68-90

VALENTE, J. A. (org). *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. 2.ed. Campinas: UNICAMP, 1998.4

_____. *Análise dos diferentes tipos de software usados na Educação*. Brasília: SEED, 1999.

pp.91-112.

_____. *Formação de profissionais na área de informática em educação*. In: Valente (Org.) *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP/NIED, p. 139-164, 1998a.

_____. *Diferentes usos do computador na educação*. In: Valente (Org.) *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP/NIED, p. 1-27, 1998b.

VYGOTSKY, L. - *A formação social da mente*. SP, Martins Fontes, 1987.

_____. *Pensamento e linguagem*. SP, Martins Fontes, 1988.

_____. *Psicologia e Pedagogia*. Lisboa, Estampa, 1977.

_____. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. SP, Icone, 1988.

REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA - *Internet no Brasil*. Disponível em: <<http://www.rnp.br/noticias/imprensa/2002/not-imp-marco2002.html>>. Acessado em 16/05/07.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos (orgs). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto. Comunicação apresentada no IV COLÓQUIO DA ASSOCIAÇÃO LATINOAMERICANA DE ANALISTAS DO DISCURSO, Santiago, Chile, 5 a 9 de abril de 1999. (mimeo)*