

A UTILIZAÇÃO DO *CHAT* COMO RECURSO EDUCATIVO

Viviane de Oliveira Pereira¹

Hermínio Borges Neto²

1 Educação e Tecnologias

A utilização do computador como ferramenta de ensino está sendo uma idéia cada vez mais difundida nas escolas. Percebe-se a importância desse instrumento em sala de aula na seguinte citação:

“(...) Cada dia surgem novas maneiras de usar o computador como um recurso para enriquecer e favorecer o processo de aprendizagem. Isso nos mostra que é possível alterar o paradigma educacional; hoje, centrado no ensino, para algo que seja centrado na aprendizagem” (Valente, 1993: 15).

Este é um momento de transformação da sociedade, quando as escolas modificam sua rotina, dando espaço à modernidade, às estruturas que possibilitam uma relação mais intensa entre homem, máquina e mundo. Portanto, *“a escola não pode desconhecer esta realidade que se aproxima com o novo milênio e, muito menos, caminhar em sentido oposto ao que ocorre do lado de fora dos seus muros”* (Pretto, 1996, página 98). Através da rede de informação, onde um computador ligado à Internet oferece as condições de aprendizagem ofertadas por esse sistema, abrem outros caminhos para o saber. *“Aprender com o computador será um trampolim para aprender longe do computador”* (Gates, 1995: 248).

Apesar dessas transformações terem uma característica positiva, em muitas escolas, o novo provoca insegurança e “antipatia” entre os educadores. Há certa resistência em aplicar propostas educativas que tenham como referência a utilização das tecnologias³. Nesse processo, não haverá substituições e sim criação e adição de recursos pedagógicos. O professor continuará tendo seu papel ímpar na escola, como o livro, o quadro de giz e o lápis, só que não com a mesma intensidade. Nessa perspectiva, *“a nova tecnologia da informação apenas incrementará as ferramentas de hoje”* (Gates, 1995, página 241).

¹ Mestranda em educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará – UFC

² Professor da FACED/UFC, Coordenador da Sala Multimeios e bolsista do CNPq.

³ Tecnologias de comunicação e informação.

Com a Internet, tanto o professor como o aluno enxergam horizontes bem distantes. É uma maneira de trocar experiências, conhecer novas metodologias e interagir com outras culturas em uma velocidade estimuladora. Muitas vezes, grandes projetos pedagógicos não são realizados pela falta de um retorno, de estímulos e de idéias. Anos atrás, uma das maneiras mais rápidas de comunicar-se em localidades distantes, ora via telegramas, dando como exemplo Oriximiná, um município que fica numa distância de quatro dias de Belém – PA. Hoje, esta cidade tem um provedor de Internet com 80 usuários e, segundo um morador da região, “*para a nossa pequena cidade, a Internet abriu uma grande janela de onde podemos ver o mundo*”⁴.

Pode-se chamar a Internet de um grande centro de informações, para educadores e educandos, abrangendo assim todas as áreas de conhecimento. O mundo depara-se com imensa quantidade de informações com extrema velocidade de transmissão destas informações.

“(...) A grande rede eletrônica não suprime a velha escrita; ao contrário, ela remete aos milhões de textos, artigos, publicações, revistas especializadas, jornais que acumulam a cada dia mais bibliotecas e centros de documentação” (Lévy, 1998: 33).

Professores da Washington University (USA) facilitam seus trabalhos utilizando a *World Wide Web*. São trabalhos publicados na rede, disponíveis aos seus alunos. “*Em outro lugar, um professor de inglês exige que todos os seus alunos tenham endereços de e-mail e usem o correio eletrônico para participar de discussões fora do horário de aulas*” (Gates, 1995, página 251). Essa prática já é bastante difundida na Faculdade de Educação/UFC, nas disciplinas *Informática na Educação* e *Novas Tecnologias e Educação à Distância*, ministrada pelo professor Hermínio Borges Neto, nas quais seus alunos têm que “abrir” um endereço eletrônico para melhor participar das aulas. “*(...) Com o avanço da tecnologia de computadores é difícil de imaginar alguém que ainda se mantenha incomunicável ou que não se beneficie dos processos educacionais por falta de capacidade de comunicação*” (Valente, 1993, página 15).

⁴ Revista Veja – vida digital. Ano 33, nº 33, Editora Abril; página 41.

Um dos recursos utilizados na Internet é o *chat*, programas e sítios que permitem bate-papos virtuais em tempo real. Nessa perspectiva, visualizamos o *chat* como importante meio de comunicação. Nele encontramos rapidez e um ambiente inovador para esta comunicação. As mensagens são configuradas de acordo com a criatividade do usuário, utilizando cores, formas e termos comuns aos bate-papos. É um ambiente em que o usuário tem de sintetizar suas respostas e utilizar o raciocínio rápido para ler as mensagens. *“Um exemplo muito simples do que pode ser freqüentemente visto durante um chat em IRC é mostrado logo abaixo:*

<fulano> -----,-----'-----{@ (significa enviar uma rosa para alguém)” (Figueiredo, 1999, página 41).

Refletindo as palavras de Freire (1996), educador desde a década de 1960, podemos referenciar a importância e a impossibilidade de excluir o computador nas escolas.

“ Nunca fui ingênuo apreciador da tecnologia: não a divinizo, de um lado, nem diabolizo, de outro. Por isso mesmo sempre estive em paz para lidar com ela. Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes das classes sociais chamadas favorecidas. Não foi por outra razão que, enquanto secretário de educação da cidade de São Paulo, fiz chegar à rede das escolas municipais o computador. Ninguém melhor do que meus netos e minhas netas para me falar de sua curiosidade instigada pelos computadores com os quais convivem”(página 97 e 98).

2 Utilização dos recursos tecnológicos

Os laboratórios implantados nas escolas, deverão servir como suporte para as aulas convencionais. Uma vez as escolas (e/ou o professor) sendo dotadas de software que contemple o conteúdo, o qual está sendo trabalhado naquela atividade, o professor deve utilizá-lo para estimular a aprendizagem dos seus alunos. Os outros recursos também devem ser empregados para aprofundar conhecimentos, tornando as aulas mais estimulantes.

Estes são alguns dos recursos mais comuns encontrados nas escolas e algumas das formas de utilização:

Internet			Aplicativo Específico	Power Point	Exel	Word
Pesquisa	Bate-Papo	Cooperação	Interatividade	Recursos que podem ser utilizados de variadas formas, dependendo da necessidade do professor e/ou do aluno.		

Estes últimos, embora não direcionados à aprendizagem de um conteúdo específico, no entanto, dependendo de uma mediação do professor, se presta para isso. Na literatura, há mais exemplos disto. Citemos o material da Microsoft para as escolas⁵. Vale lembrar que laboratórios de Informática Educativa utilizam computadores para aprofundar conteúdos do currículo escolar.

É de fundamental importância o papel do professor no meio de toda essa *revolução da informação*, pois é ele o facilitador da aprendizagem dos seus alunos, utilizando também recursos tecnológicos. O professor é o principal transformador desse novo ambiente, dependem dele a didática, a abordagem e o rumo dessas aulas, como sempre foi. Percebe-se que a *sala de aula* continuará sendo a *sala de aula*, só que, agora, transformada em alguns detalhes, com novas ferramentas tecnológicas.

O computador é um meio estimulador de aprendizagem, uma ferramenta que ajuda o educador a desenvolver e descobrir algo, um meio a mais dentro do ambiente escolar, sendo um facilitador do conhecimento.

O uso de software propicia e pode estimular o aluno na resolução de problemas, na investigação de novos conhecimentos, na comunicação entre pessoas próximas e a distância, como também na produção musical, mesmo sem se ter uma aptidão para compor.

Esses aplicativos apresentam características diversas, sendo papel do professor visualizar estas diferenças para melhor utilizá-los em sala de aula, traçando metas atingíveis. O tipo de software mais encontrado nas escolas é o “fechado”. Nele, o aluno apresenta respostas **intuitivas**, sem ter subsídios para a resposta; utiliza **tentativa e erro**, desprezando as respostas erradas em busca das corretas; **ensaio e erro**, uma estratégia montada pelo aluno para encontrar a resposta; **dedução**, um procedimento adotado em algumas outras situações (re)utilizado-o para resolver o problema em foco.

Para não correr o risco de fazer uso de um material que pouco acrescentará nas atividades educativas propostas pelo professor, é de fundamental importância avaliar esse material, ou seja, o software. Um ponto que deve ser ressaltado nessa avaliação, *a priori*, é o conteúdo abordado pelo programa, que deve estar de acordo com as necessidades do professor; como utilizar o software, quais os procedimentos de uso – o professor e os alunos estão preparados para usá-lo? A imagem visual que o programa oferece é estimulante? É leve em imagens e cores? Essa característica é importante para melhor interação do programa com o usuário, considerando também que outro ponto relevante é a forma como é feita essa interação. O professor deve estar atento para as possibilidades que o software oferece, como é feita e como é utilizada a comunicação nesse ambiente tecnológico é uma delas.

Através dessa seqüência que facilita uma avaliação dos softwares educativos, percebe-se como o computador proporciona inúmeras formas de trabalhar os conteúdos de sala de aula, de maneira mais interativa e estimulante, reavendo o interesse e o conhecimento latente dos alunos.

Usando uma **lista de discussão**, outro recurso que pode ser utilizado com um caráter educativo, descobriu-se como o *chat* está ajudando na educação de algumas escolas espalhadas pelo País. No relato de uma professora, ela enfatiza a movimentação que o *chat* causou entre os alunos de sua sala. Descreve que fez um bate-papo no próprio laboratório da escola, destacando a troca de idéias e a forte participação entre os estudantes. Deixando o alvoroço que a novidade proporcionou a sua aula, ela lembra da necessidade do significado que o *chat* tem que apresentar na discussão, ou seja, deve haver um planejamento que envolva o recurso na colaboração da aprendizagem.

Apesar de muitas dessas experiências já estarem acontecendo por vários locais do mundo, ainda não há uma bibliografia específica que reflita sobre a utilização do *chat* como um recurso educativo.

3 Dinâmica para o uso educativo do *chat*

⁵ <http://www.microsoft.com/brasil/educacional>

A idéia de utilizar o *chat* em sala de aula surgiu na disciplina “Informática na Educação”⁶, que tinha como meta discutir um texto proposto pela disciplina, de uma forma mais dinâmica, possibilitando a participação de todos os alunos. Esta disciplina tem como objetivo propiciar um ambiente de aprendizagem computacional, fazendo uso da interatividade e da cooperatividade. O ambiente utilizado, Sala Multimeios, por esta disciplina, dispõe de 15 computadores ligados em rede e na Internet. Empregando desses benefícios, utilizou-se esses recursos, a fim de trabalhar o ensino-aprendizagem dos alunos de uma forma não tradicional.

A primeira experiência foi realizada no segundo semestre de 1998, depois o *chat* foi utilizado nos dois semestres de 1999, como um recurso educativo. Os alunos que cursavam a disciplina eram dos cursos de Pedagogia e de Computação da UFC. Os semestres variavam do segundo ao último.

A metodologia utilizada para o *chat* consistiu na leitura prévia de um texto, feita pelo aluno, utilizando computadores com acesso à Internet. Escolheu-se um sítio de *chat-free* (BrasNet), com alta velocidade. Nessa sala de discussão, nomeia-se um mediador (*guest*) - que pode ser o professor, o monitor, ou até mesmo um dos alunos da disciplina, tendo sido esta a opção escolhida na experiência. O mediador foi um dos responsáveis pela dinâmica da discussão.

O ideal é que cada aluno tenha um computador à sua disposição. Antes da discussão do texto, foi feita uma familiarização dos participantes com o *chat*, quando cada aluno “bateu um papo” com seu colega. No momento de entrar na sala de discussão, o aluno constrói o próprio nome, permitindo sua identificação.

O *chat* propicia quatro momentos *on line* de uma discussão, os quais não são normalmente vivenciados em uma aula presencial: leitura de uma mensagem - tradução (que podem ser várias, simultaneamente); interpretação(ões), fundamentando a resposta; contextualização (aspectos críticos sobre a informação) e a reflexão, que envia a resposta no mesmo

⁶ Ministrada pelo professor Hermínio Borges Neto, docente da FACED/UFC, Coordenador da Sala Multimeios e bolsista do CNPq.

Vale destacar que, apesar do nome ser “Informática na Educação”, trabalha-se “Informática Educativa”, no sentido de Borges Neto, *Revista Educação em Debate*, 1999.

momento em que chegam novas mensagens, que podem, inclusive, ser uma parte ou o todo de uma resposta.

Alguns cuidados devem ser tomados, por exemplo, “conversas paralelas”. Os alunos podem conversar entre si, sem a interferência do mediador. Dessa forma, poderão acontecer discussões sobre outros assuntos, dispersando os alunos na discussão do texto. Além disso, o professor poderá conversar individualmente com cada aluno, fora do grupo de discussão.

Pode-se observar nessas aulas “... *que há uma maior desinibição dos alunos, portanto, uma maior participação dos mesmos. É uma maneira de envolver e estimular a leitura, seja ela feita antes do chat ou no momento dele, na forma de pesquisa*” (Pereira, 1999, página 196). Assim, podem ser discutidos, ao mesmo tempo, vários pontos do texto de acordo com o interesse de cada aluno, pois os questionamentos serão elaborados e respondidos por eles mesmos, com base no texto e no próprio ponto de vista. Outro recurso, é a possibilidade de recuperar as discussões efetuadas, gravando-as em um arquivo-texto, fornecendo informações valiosas para uma avaliação.

3.1 Conhecendo um pouco do *chat*

Surgido em 1988 na Finlândia, o IRC (*Internet Relay Chat*), conhecido meramente por *Chat*, promoveu uma experiência em tempo real na Internet. A princípio, desenvolveu-se entre estudantes com o objetivo de descontrair e relaxar seus usuários através de bate-papos escritos. Rapidamente, o IRC expandiu-se na comercialização da Internet, sendo quase indispensável na maioria dos sites.

O *chat* é um recurso utilizado, na maioria das vezes, como bate-papo entre pessoas de variadas idades, com interesses em comum ou não. A princípio, a idéia dos *chats* nos sites, como **UOL**, **Starmedia**, **Terra**, **O Site**, **ZAZ** e outros, era de agrupar, através de temas, até 40 pessoas, em uma “sala de discussão”.

Em uma publicação na revista *Veja* (nº 16, abril/2000), foi feita uma descrição do grande movimento nas salas de bate-papo, destacando as mais visitadas, o horário de maior pico, o dia de maior movimento e a quantidade de pessoas que freqüentam os sites mais solicitados, conforme o quadro abaixo:



Número de visitantes	400.000	260.000	90.000
Dia de maior movimento	Sábado	Sábado	Sábado
Horário de pico	23:00h e 02:00h	23:00h e 01:00h	meia-noite
Salas mais visitadas	<u>“por idade”</u>	<u>“por idade”</u>	<u>“vale tudo”</u> ⁷
	* 15 a 20 anos	* 20 a 30 anos	*genéricas
	* 20 a 30 anos	<u>“no escurinho”</u>	*erótica

Para muitos, usar o *chat* para conversar com outras pessoas permite maior liberdade de expressão, pois elas ficam mais a vontade para “falar”. Proporciona o acesso a novas pessoas, a encontros, a troca de idéias; é um ambiente democrático, onde as pessoas falam o que pensam. Com relação ao uso de pseudônimos, apelido usado para ingressar às salas de discussões, há uma referência da divulgação das fantasias, como por exemplo, “fazendeiro”, “príncipe”, “amante”, “Don Juan”, “poposuda”, “bat-girl” e vários outros que retratam o estado de espírito do usuário. Outra curiosidade são as assinaturas que são o retrato da pessoa que utiliza o próprio nome, a idade e o estado civil (fulano42casado).

Percebe-se que, quando a pessoa usa o próprio nome e é identificada pelos outros do grupo, a conversação torna-se mais sincera. Existem salas que permitem aos usuários toda e qualquer forma de bate-papo, que pode ser enganosa, sonhadora e totalmente liberal, dependendo do grupo que estiver utilizando o ambiente. Outras são mais direcionadas, pois, na maioria das vezes as pessoas que compõem o grupo já se conhecem. Um bom exemplo disso é a sala “sampa”, que iniciou com cinco usuários fixos e agora abrange 80. Segundo um dos freqüentadores deste canal “real e virtual não há diferença das mentiras, a Internet é só mais um meio de comunicação”. Este usuário já está há quatro anos na “sampa”.

Algumas das diferenças entre a utilização do *chat* convencional e do *chat* como um recurso educativo é o contrato didático feito entre professor e alunos e entre aluno e alunos. São condições de uso que devem ser estabelecidas para o *chat* não ter outro sentido, como, por exemplo, entrar na

⁷ Denominação das salas do bate-papo.

sala com o próprio nome. No *chat* convencional, essas condições também podem ser aplicadas, mas elas só acontecem no decorrer do funcionamento da sala, ou seja, leva um certo tempo para se estabilizar.

Um *chat* educativo tem a intenção de alcançar objetivos no primeiro momento, por isso a necessidade do contrato didático, tendo como exemplo a assinatura do próprio aluno ao entrar na sala. Um dos alunos da disciplina definiu a utilização do *chat* em sala de aula da seguinte forma:

“Sendo bem aplicado e com um objetivo bem definido, o chat é, com certeza, uma ferramenta de bastante ajuda na aprendizagem. (...) É evidente que a aplicação do chat, como qualquer outra ferramenta, na educação é proveitosa, e se faz necessária na realidade de hoje” (RH, 1999).

Referindo-se à experiência, uma aluna relatou:

“(...) nos estimula a fazer leituras rápidas, ao mesmo tempo exigindo a capacidade de filtrar mensagens mais interessantes, já que a discussão é coletiva e todo mundo fala ao mesmo tempo (...). As desvantagens estão exatamente na falta de domínio dessa mediação, ou seja, é preciso que haja alguém que entenda da estrutura para que funcione” (Z, 1999).

Não basta só ter a idéia, pois o professor tem que possuir as habilidades necessárias para transformar suas aulas atrativas, objetivas e, o que é mais importante, produtivas.

3.2 Demonstração do bate-papo (disciplina Informática na Educação, 99.2)

Para preservar as identidades, trocou-se os nomes dos alunos

Quadro 1

(#infoedu-ufc buffer saved on Tue Sep 21 20:12:54 1999)
 <K> fedathi eu fico um pouco indiferente quando estou na frente do computador vendo muitas pessoas falando simultaneamente. quem sabe está minha indiferença gere um assunto para discutirmos já que o texto se refere a inclusão da informática em as mais variadas casses e segmetos sociais.
 <Z> Olá pessoal! Tô chegando e lendo o que vocês já conversaram, ok!

Quadro 2

<M> Zenilda, fico me perguntando como nossos alunos do estágio se comportariam diante do computador...
 <TL> Eu tenho conhecimento de um projeto que foi implantado na regioao sudeste e serah por aqui tb dentro em breve...

<TL> Eh de um cara que montou um pequeno laboratorio para ensinar crianças que vivem em favelas...

Quadro 3

<Z> Na página 27 do texto podemos encontrar o objetivo da implantação da Informática Educativa, o PRONINFE. A diferença que percebo da Informática na Educação é exatamente a fundamentação pedagógica aos projetos e atividades. Não é apenas colocar um curso de informática dentro da escola. Me ajudem. Digem se estou equivocada.
<RH> A quest1ao que tito livio, coloca é pertinente contudo ele assume um enfoque que me parece a informação geral do texto, contudo vale resaltar que necessariamente, em uma sociedade fundamentada em um projeto neo-liberal, a exclusão é parte integrante da globaliozação

4 Algumas considerações

Tem-se como objetivo nesta pesquisa analisar situações ofertadas pelo *chat* para um melhor e maior envolvimento do aluno e do professor, com o conteúdo e com o conhecimento.

Vale lembrar que este estudo faz parte do estudo de mestrado, portanto, da autor, Ter-se-á a possibilidade, no decorrer dos próximos meses, de identificar e analisar as vantagens e desvantagens da utilização desse recurso como uso educativo; verificar o desempenho e a participação, em sala, dos alunos mediante o uso do *chat*; relacionar as aulas presenciais com as aulas que utilizaram o *chat*; verificar o professor intermediador desse ambiente de aprendizagem, identificando os aspectos mediadores do ensino.

Esta pesquisa tem um caráter qualitativo, busca observar situações de ensino e aprendizagem nas aulas que utilizam o *chat*. Estas observações são feitas pelo próprio pesquisador mediante as intervenções durante as aulas.

É importante relatar uma rica experiência que se está desenvolvendo no **Centro de Referência do Professor – Biblioteca Virtual Prof. Moreira Campos**, da Prefeitura Municipal de Fortaleza, onde se recebe visitas diárias de crianças, jovens e adultos, nos seus **Ambientes Virtuais de Ensino**. Há grande utilização dos bate-papos por esses usuários, despertando uma definição do público-alvo para a próxima investigação.

A idéia de realizar esta pesquisa, tem por base avaliar os resultados colhidos durante a busca, elaborando um relatório crítico que tenha como finalidade, dar uma visão geral do *chat* e como este recurso pode ser aplicado na escola.

O espaço utilizado oferece um ambiente *on-line*, possibilitando melhor comunicação entre os usuários. É necessária uma boa infra-estrutura para realizar uma aula diferente, como está sendo proposto. Isso serve para qualquer aula que tenha como objetivo modificar a rotina da instituição, ou seja, é importante que haja espaço, ferramentas e habilidades para trabalhar educação de forma dinâmica.

5 Referências Bibliográficas:

BORGES Neto, Hermínio. **Revista Educação em Debate**. Fortaleza: Imprensa Universitária, Ano 21 – V. 1 – Nº 37, 1999.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez, 1995.

FIGUEIREDO, Inês Cabral. **Bate-Papo *on line*: o uso diferenciado das interfaces na comunicação interpessoal via internet**. Fortaleza: monografia apresentada ao curso de Comunicação Social/UFC, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GATES, Bill. **A estrada do futuro**. USA: Viking Penguin, 1995.

LÉVY, Pierre. **A Máquina Universo: criação, cognição e cultura informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PEREIRA, Viviane de Oliveira. “**O chat quando não é chato**”. Fortaleza: **Caderno Pedagógico da OfinArtes**, 1999.

PRETTO, Nelson de Luca. **Uma Escola sem/com futuro**. Campinas: Papyrus, 1996.

VALENTE, José Armando. **Computadores e Conhecimento: repensando a educação**. Campinas, 1993.

Revista Veja – Vida Digital. Editora Abril, ano 33 – nº 16, 2000.

Revista Veja – Vida Digital. Editora Abril, ano 33 – nº 33, 2000.