

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM

ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

**NOVAS TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DOCENTES:
O HIPERTEXTO NO PROCESSO DE
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO (UMA
EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NA REDE PÚBLICA
ESTADUAL DE SANTA CATARINA)**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Luiz Carlos Neitzel

Florianópolis,

2001

**NOVAS TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DOCENTES:
O HIPERTEXTO NO PROCESSO DE
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO (UMA
EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NA REDE PÚBLICA
ESTADUAL DE SANTA CATARINA)**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM

ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

**NOVAS TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DOCENTES:
O HIPERTEXTO NO PROCESSO DE
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO (UMA
EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NA REDE PÚBLICA
ESTADUAL DE SANTA CATARINA)**

Luiz Carlos Neitzel

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Engenharia de Produção da
Universidade Federal de Santa Catarina
Como requisito parcial para obtenção
do título de Mestre em
Engenharia de Produção

Florianópolis,

2001

Luiz Carlos Neitzel

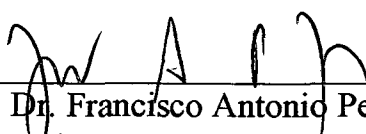
**NOVAS TECNOLOGIAS E PRÁTICAS DOCENTES:
O HIPERTEXTO NO PROCESSO DE
CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO (UMA
EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NA REDE PÚBLICA
ESTADUAL DE SANTA CATARINA)**

Essa dissertação foi julgada e aprovada para obtenção do título de
**Mestre em Engenharia de Produção, no Programa de
Pós-Graduação em Engenharia de Produção da
Universidade Federal de Santa Catarina.**

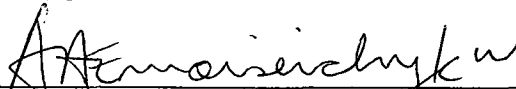
Florianópolis, 25 de julho de 2001

Prof: Dr. Ricardo Miranda Barcia
Coordenador do Curso

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Francisco Antonio Pereira Fialho
Orientador



Profa. Dra. Ana Elizabeth Moiseichyk



Profa. Dra. Araci Hack Catapan

A minha esposa, Adair, pelo amor, companheirismo
e apoio constantes na minha vida.

A Mariana, minha filha, que muito tem ensinado
sobre os valores da vida.

Agradecimentos

À Universidade Federal de Santa Catarina.

Ao meu orientador, Francisco Antonio Pereira Fialho,
que muito colaborou na ampliação da minha
ótica em relação ao mundo.

Aos professores do curso de Pós-Graduação.

E muito especialmente a todos aqueles que se envolveram no
Leitura e produção em meio eletrônico: alunos da 2ª série
do 2º grau - ano 1999, do Colégio Estadual “Conselheiro
Astrogildo Odon Aguiar”, seus diretores Carlos e Rose,
e a equipe de trabalho, Adair, Clarmi, Jeremias e
Lindamir, que compartilharam seus momentos
comigo e muito colaboraram para a
realização desta pesquisa e
deste mestrado.

SUMÁRIO

Lista de figuras	viii
Lista de Tabelas	ix
Lista de Reduções	x
Resumo	xi
Abstract	xii
1 Introdução	1
1.1 Justificativa	1
1.2 Objetivos	2
1.2.1 Objetivo Geral	2
1.2.2 Objetivos Específicos	2
1.3 Hipótese	3
1.4 Relevância do trabalho	3
1.5 Desdobramentos do processo	4
1.6 Metodologia	5
1.7 Estrutura do Trabalho	5
2 Revisão da Literatura	12
2.1 Comunicação: arte da inter-relação	12
2.1.1 A era do pictograma e da oralidade	12
2.1.2 Evolução dos meios de comunicação	17
2.1.3 Registro e recuperação das idéias pelo computador: do local ao a-local ..	22
2.1.4 Poder e sedução da mídia: reagindo através do <i>zapping</i>	25
2.1.5 O texto atômico (impresso) e o texto binário (digital)	31
2.2 O uso pedagógico das modernas tecnologias	41
2.2.1 Informatização: ponte, trincheira ou muro?	41
2.2.2 Caminhante, o caminho se faz ao caminhar	49
2.2.3 Hipertexto: o texto como produtividade	57
2.2.4 Filhos da imagem desenhando no livro de suas ações	62
3 Procedimentos Metodológicos	68
3.1 Uma idéia, um projeto: a parceria e a realização	68
3.2 Tutor eletrônico: as máquinas de ensinar?	86
3.3 Tutorial <i>FrontPage Express</i>	88
3.3.1 Objetivo	88
3.3.2 Planejamento	89
3.3.3 Iniciando o <i>FrontPage Express</i>	89
3.3.4 Segundo plano	90
3.3.5 Textos	92
3.3.6 Salvando sua página	92
3.3.7 <i>Hiperlink</i>	94
3.3.8 Imagens	95
3.3.9 Tabelas	97
3.3.10 Som	99
3.3.11 Inserindo letreiro digital	100
3.3.12 Acertos finais: um pouco de HTML	101
3.3.13 Dica importante	102

3.3.14	<i>Download</i>	102
4	Resultados.....	103
4.1	A exploração do espaço digital: a descoberta dos intertextos	103
5	Conclusão	112
6	Bibliografia básica	124
6.1	Bibliografia em mídia impressa	124
6.2	Bibliografia em mídia eletrônica.....	131
7	Anexos.....	134
7.1	Glossário.....	135
7.2	Depoimentos:	141
7.2.1	Jeremias Bernardes - Responsável pelo LIE	141
7.2.2	Maria Lindamir Aguiar Barros - Professora de Língua e Literatura.....	143
7.3	Contos:.....	145
7.3.1	Madalena	145
7.3.2	A dama e o general.....	148
7.4	Publicações em Jornais.....	158
7.4.1	Jornal Página Popular de 12 de junho de 1999	158
7.4.2	Jornal do Comércio de 12 de junho de 1999	159
7.4.3	Jornal do Comércio de 26 de junho de 1999	160
7.4.4	Jornal Página Popular de 26 de junho de 1999.....	161
7.4.5	Jornal Página Popular de 03 de julho de 1999.....	162
7.4.6	Jornal Página Popular de 13 de julho de 1999.....	163
7.4.7	Jornal do Comércio de 24 de julho de 1999	164
7.4.8	Jornal do Comércio de 27 de novembro de 1999	165
7.4.9	Jornal Página Popular de 04 de dezembro de 1999.....	166

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Cova de Graja.....	p. 14
Figura 02: Inscrições egípcias.....	p. 14
Figura 03: Vitral do século XII na Catedral de Chartres - França.....	p. 15
Figura 04: Iniciando o <i>FrontPage Express</i>	p. 89
Figura 05: Área de edição.....	p. 90
Figura 06: Propriedades da página.....	p. 90
Figura 07: Plano de fundo.....	p. 91
Figura 08: Imagem de plano de fundo.....	p. 92
Figura 09: Salvar como.....	p. 93
Figura 10: Salvar como arquivo.....	p. 93
Figura 11: Nova página.....	p. 94
Figura 12: Abrir página.....	p. 95
Figura 13: Imagem.....	p. 96
Figura 14: Inserir tabelas.....	p. 97
Figura 15: Propriedades da tabela.....	p. 98
Figura 16: Propriedades da célula.....	p. 99
Figura 17: Propriedades da página - som.....	p. 100
Figura 18: Propriedades do letreiro digital.....	p. 100
Figura 19: Arquitetura de conexões das páginas <i>Web</i>	p. 106
Figura 20: Gráfico das páginas produzidas.....	p. 107
Figura 21: Gráfico da comparativo produtividade individual.....	p. 108
Figura 22: Gráfico do comparativo de produção.....	p. 109
Figura 23: Gráfico da produtividade individual.....	p. 110

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Acessos ao *site* do projeto p. 105

LISTA DE REDUÇÕES

Siglas:

IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

LIE: Laboratório de Informática Educativa

MEC: Ministério da Educação e do Desporto

NUPILL: Núcleo de Pesquisas em Informática, Lingüística e Literatura

ProInfo: Programa Nacional de Informática na Educação

SESC: Serviço Social do Comércio

UFSC: Universidade Federal de Santa Catarina

UNIVILLE: Universidade da Região de Joinville

Símbolos:

®: Marca Registrada

RESUMO

NEITZEL, Luiz Carlos. **Novas tecnologias e práticas docentes: o hipertexto no processo de construção do conhecimento (uma experiência vivenciada na rede pública estadual de Santa Catarina)**. Florianópolis, 2001. 163f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2001.

Essa pesquisa discute o uso das tecnologias comunicacionais na sociedade e especialmente no ambiente educacional, bem como analisa sua evolução histórica nos contextos midiáticos. Chegando ao início do século XXI, nos deparamos com um modelo que efetua o agrupamento de todas as tecnologias anteriores, em uma interface mais eficaz, o computador conectado à Internet. Este oferece todas as possibilidades já exploradas nos outros meios precedentes, operando uma ultrapassagem: a possibilidade de interação e a velocidade com que a troca de informações ocorre.

Partindo do pressuposto que essa nova tecnologia pode dinamizar o processo ensino-aprendizagem, buscou-se formas e aplicações de seu uso em sala de aula. Assim, construiu-se o projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, desenvolvido no decorrer do ano de 1999, em uma escola pública do Estado de Santa Catarina, com alunos do 2º grau. O objetivo principal foi explorar as possibilidades de uso dos recursos tecnológicos na educação, utilizando o computador como ferramenta auxiliar no processo de construção do conhecimento, como um meio para alargar os domínios da leitura e da produção, aberto às experiências, seja através da simulação, de ensaio e erros ou da exploração livre. Tal inserção da tecnologia no ambiente educacional deu-se através da produção de páginas *Web*, dando enfoque à linguagem de comunicação que utiliza o uso combinado de escrita, imagem e som — o hipertexto — observando-se a ideologia desse mecanismo de informação. Uma pesquisa divulgada no site <http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990>.

Palavras-chave: Educação e Novas Tecnologias; Hipertexto; Escreitor.

ABSTRACT

NEITZEL, Luiz Carlos. **New technologies and teaching practices: hypertexts in the knowledge construction process (a case study in the Santa Catarina State public educational system)**. Florianópolis, 2001. 163 pages. Thesis (Master's Degree in Industrial Engineering) – Graduate Program in Industrial Engineering, UFSC, 2001.

This study investigates the use of communication technologies in society and particularly in the educational environment, and it also analyzes its historical evolution in mediation contexts. In the beginning of the 21st century, we face a model that groups all previous technologies in a more efficient interface, i.e. the computer connected to the Internet. It offers all the possibilities that have already been explored by previous resources and brings forward an additional advantage: the possibility of interaction and the speed at which the exchange of information occurs.

Starting from the assumption that such new technology can make the teaching and learning process a more dynamic one, an attempt was made to find new forms and applications for this technology in the classroom. Hence, a project was designed – *Reading and production in electronic media* – developed throughout the year of 1999 in a public school in the State of Santa Catarina, with Senior High School students. The main purpose was to explore the possibilities of utilization of technological resources in education, using the computer as an auxiliary tool in the knowledge construction process, as a means to expand the scope of reading and text production, which is open to new experiences, whether it be through simulation, trial and error and free exploration. The insertion of technology into the educational environment was conducted through the production of *Web* pages, with an emphasis on the communication language that encompasses the combined use of writing, image and sound — the hypertext — taking into account the ideology of this mechanism of information. This research is reported at <http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990>.

Key words: Education and New Technologies; Hypertext; Writer-reader.

1 INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa

Vive-se atualmente em uma sociedade com uma cultura mediática/mediatizante,¹ em que as mídias desempenham função de destaque, como formadoras de opiniões, alteram hábitos e costumes, influenciam as mais distintas áreas do conhecimento, da economia, do entretenimento. Não há mais como negar a necessidade da utilização dos meios tecnológicos atuais no ambiente escolar. Eles podem ser empregados como uma forma de aproveitamento da “cultura da imagem” que as crianças e jovens já possuem antes de adentrarem no ambiente educacional. Os estudantes não se detêm mais no processo de ensino tradicional, no qual o professor, utilizando-se basicamente da oratória e da escrita, repassa seus conhecimentos para os educandos. Situação em que, para aprender, copiam e decoram conteúdos, perpetuando-se a idéia de “educação bancária”, cuja exigência é a de que o aluno seja o receptáculo de um “banco de dados”.

Sugere-se, assim, algumas alternativas de trabalho com o uso do computador como uma ferramenta na construção do conhecimento, situação que exige uma mudança de comportamento daquele que intervém como mediador do processo, o professor: uma visão da máquina computacional não apenas como mais um aparato tecnológico que é disponibilizado no ambiente escolar como material didático, mas um dispositivo deflagrador de um processo de aprendizagem centrado no conhecimento que se constrói

¹ Utilizo essa nomenclatura para dar ênfase ao fato de que a presença corriqueira das mídias no nosso dia-a-dia já iniciou, há muito tempo, esse processo de devir social, o qual muitos dos apocalípticos vêm apontando. São as mídias que estão deflagrando mudanças nos sistemas da sociedade, culturais, políticas, econômicas e sociais, sendo, dessa forma, responsáveis pelo processo de globalização do planeta.

passo a passo, sem imposições, um sistema de trocas multidirecionais entre docentes e discentes.

Como não é suficiente equipar o ambiente escolar com computadores, televisores, vídeos, enfim, toda a parafernália tecnológica, o projeto *Leitura e produção em meio eletrônico* propõe a inserção da tecnologia de forma mais facilitadora: com a produção de páginas *Web*. Busca-se, assim, demarcar alguns caminhos, os quais podem, ao ser trilhados, possibilitar o manuseio da “maravilhosa máquina telemática²” no ambiente educacional, sem perder de vista que o computador é um equipamento inserido numa rede humana potencialmente infinita de comentários e debates.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Discutir e analisar a inserção das modernas tecnologias na sociedade em geral e, por sua importância, no ambiente educacional, no intuito de contribuir para a utilização pedagógica dos recursos computacionais. Explorar as possibilidades de uso dos recursos tecnológicos na educação, utilizando-se do computador como ferramenta auxiliar no processo de simulação, apropriação, construção e difusão do conhecimento, deslocando o centro do processo educacional em direção à aprendizagem e ao aluno.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Orientar na produção de páginas *Web*.
- Produzir um site para divulgar a produção dos alunos;

² Telemática, segundo o Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, é a ciência que trata da manipulação e utilização da informação através do uso combinado de computador e meios de telecomunicação.

- Produzir um tutorial da ferramenta de edição de páginas *Web (FrontPage Express)* que auxilie os professores e estudantes no decorrer do desenvolvimento do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, bem como, sirva de referência para consultas presenciais e remotas;
- Oportunizar o entendimento de conceitos como intertextos e hipertextos;
- Valorizar a produção textual dos alunos atribuindo-lhe outra finalidade que não a obtenção de “nota”;
- Estimular a leitura e a pesquisa como mecanismos deflagradores de produções e compilações;
- Aproximar leitor e escritor;

1.3 Hipótese

Com a utilização do computador em atividades de produção que envolvem a hipermídia, haverá uma mudança na construção do conhecimento, especialmente na leitura e na produção textual. Essas duas atividades serão incentivadas com o uso da tecnologia multimídia e com a divulgação das produções na Internet, essa última oferecendo sentido à criação estudantil.

1.4 Relevância do trabalho

À primeira vista, essa pesquisa pode parecer de pouco mérito frente a outras que exploram os mais avançados recursos tecnológicos existentes, porém como a preocupação é a empregabilidade do mesmo no meio ao qual se destina — escolas públicas com computadores muitas vezes obsoletos, sem softwares educativos ou de

autoria, ou mesmo sem projetos pedagógicos que se utilizam das novas tecnologias como ferramentas de produção de conhecimento e, principalmente, sem recursos financeiros para investir nessa área, — podemos comprovar sua real importância. Oportunizar o acesso a tais recursos tecnológicos, com a preocupação de colocar o aluno no centro do processo, como agente de suas ações, tomando iniciativas frente aos problemas que surgem, é apostar na sua formação como indivíduo capaz de coabitar com tais tecnologias e aproveitá-las de forma natural para seu benefício.

Além disso, a possibilidade de verificar “concretamente” (na tela do computador) as inter-relações existentes entre os vários textos, através dos recursos que oferece o hipertexto, como exibir os intertextos escamando-os através de *links*, possibilita o entendimento da complexa tarefa que é a produção textual.

1.5 Desdobramentos do processo

Ao trabalhar-se com o desenvolvimento de um projeto na prática pedagógica, tem-se ciência de que este se encontra em processo e não é totalmente controlável ou plenamente previsível. Ao adotar a metodologia de projetos escolhe-se um caminho, um percurso a ser trilhado, ciente de que este necessariamente tem de ser flexível e possibilitar novos caminhos.

Dessa forma, alguns desdobramentos ocorreram como a promoção de dois eventos culturais, o primeiro deles foi o lançamento do livro da escritora Clarmi Régis, *Sombras e silhuetas*, em uma noite de autógrafos com a presença do artista Sérgio Stähelin, ilustrador do livro e o segundo, uma exposição do aluno e artista grafiteiro João Paulo Azevedo, que ilustrou o conto “*A dama e o General*” da escritora Raquel Wandelli. A professora titular da disciplina, colaboradora na pesquisa, decidiu iniciar outro projeto,

nos mesmos moldes, com outra turma. Além disso, algumas instituições, como a UNIVILLE, SESC de Florianópolis e o ProInfo, mostraram-se interessadas pelo projeto, e através de cursos e palestras, a equipe foi convidada para apresentar a experiência e expor os resultados obtidos.

1.6 Metodologia

A metodologia para verificação e aplicação do modelo foi baseada em um estudo do projeto piloto intitulado *Leitura e produção em meio eletrônico*. A observação participante processou-se durante o desenvolvimento do projeto por meio de pesquisa. A análise foi qualitativa, descrevendo a organização do estudo do projeto. Para atingir as metas propostas foram projetadas várias etapas que, no conjunto, delineiam a pesquisa desenvolvida. A primeira se constituiu na garimpagem de elementos teóricos em várias mídias, livros, Internet, CD-ROM, revistas, vídeo, artigos, cinema, e outras fontes que tratam do tema, além de visitas a museus internacionais que propiciaram um contato direto com as escritas suméria e egípcia, rabiscos pré-históricos, pinturas rupestres, e visitas a igrejas medievais que com seus vitrais mostram a história do homem de forma icônica. Todas essas atividades de pesquisa ofereceram suporte teórico para o esboço do projeto, o qual se encontra detalhado, passo a passo, no capítulo 3.

1.7 Estrutura do Trabalho

A primeira parte dessa pesquisa, intitulada *Comunicação: arte da inter-relação*, foi reservada a reflexões mais gerais sobre o movimento produzido pelo mundo das telecomunicações e da informática no cotidiano, e as alterações que causaram sobre a vida social. Discute-se inicialmente a evolução das técnicas comunicacionais a partir da

invenção de Gutenberg, pensando nas modificações que essa descoberta científica acarretou para o mundo ocidental, em especial em relação às normas de aquisição do conhecimento. Além disso, realiza-se um cruzamento de dados entre a cultura impressa e a cultura informática eletrônica — pensando-se principalmente nas relações entre o texto impresso e o hipertexto eletrônico³ — considerando a segunda como uma continuidade do trabalho de acumulação e de conservação realizados pela primeira. Dessa forma, o impacto da tecnologia informática não seria tão grande, uma vez que o hipertexto já está virtualmente presente na técnica da escrita. Também se elaboram algumas projeções com relação à utilização do hipertexto eletrônico no futuro, pensando-se sempre na coabitação da impressão e do texto digital.

A proposição básica a ser explorada é, então, que a desatomização do texto já se fazia presente nos tipos de Gutenberg. O hipertexto eletrônico pode ser entendido como a atualização de uma vontade que o homem vem manifestando, no decorrer de sua história, de comunicar-se com mais velocidade, eficiência e de forma mais global e interativa. Muitos dos processos utilizados hoje pelo hipertexto eletrônico já vêm sendo usados pela escrita impressa e, mesmo antes, nas caligrafias e iluminuras da Idade Média, de que são exemplos a exploração das imagens e a escrita não linear. Entretanto, a informática superou os outros meios de comunicação, principalmente pela velocidade

³ O conceito de hipertexto eletrônico é bastante polêmico. Muitos estudiosos, como Ilana Snyder, acreditam que esta é uma denominação que cabe somente ao texto digital, que existe somente *on-line*, no computador. Já Pierre Lévy, no livro *As tecnologias da inteligência*, o conceitua como "um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular." Se procurarmos a definição de hipertexto no Aurélio eletrônico encontramos: "conjunto de páginas de informação interligadas ativamente, de forma a possibilitar consultas imediatas em ordem ditada pelo leitor." É importante termos em mente que o hipertexto só existe quando o leitor mantém-se numa postura de busca, de curiosidade que elabora articulações possíveis com outros textos, que não ignora as trilhas alternativas propostas pelo escritor. Se a leitura é operada de forma linear, sem o mergulho nos *links*, nos intertextos, perdeu o escrito sua característica hipertextual.

com que as coisas se realizam e pela interatividade que oferece, rompendo-se com as distâncias topológicas e reaproximando-se os modelos de comunicação oral e presencial.

No texto *O uso pedagógico das modernas tecnologias*, ocorre uma discussão sobre a introdução do computador nos ambientes educacionais. Os jovens e as crianças de hoje possuem uma carga cultural de imagens que seus antecessores não possuíam. As mídias estão presentes no dia-a-dia das gerações atuais, principalmente a televisão⁴ com sua diversidade de cores, sons e movimentos:

“A criança chega à adolescência depois de ter assistido a 15 mil horas de televisão e mais de 350 mil comerciais, contra menos de 11 mil horas de escola. A televisão é agradável, não requer esforço e seu ritmo é alucinante. É sua primeira escola. Quando chega aos bancos escolares, já está acostumada a esta linguagem ágil e sedutora. E a escola não consegue chegar perto dessa forma de contar. A criança julga-a a partir do aprendizado na televisão.⁵”

Não se conseguirá a atenção de um jovem ou criança apenas com oratória, leitura e escrita. Ela já conhece outros meios mais atrativos de aprender. “Assistir” a uma televisão é muitas vezes, bem melhor do que “assistir” a um professor. Não que as mídias substituam o papel exercido por ele, mas modificam a forma pela qual se vê o mundo. Como a cultura da imagem é uma característica forte das novas gerações, ela deve ser explorada pedagogicamente na escola, pois as notícias, as novidades do planeta

⁴ A televisão pode ser colocada como a primeira etapa da desterritorialização da imagem em movimento. Onde se encontra a imagem? No aparelho receptor, no transmissor, no satélite ou em lugar algum?

⁵ MORAN, José Manoel. *Apud* SCHAEFER, Maria Isabel Orofino. A mediação escolar na recepção televisiva: um estudo das representações sobre AIDS, construídas por adolescentes de Florianópolis, a partir das campanhas de TV. In: **Perspectiva** — revista do Centro de Ciências da Educação, n.º. 24, 2.º. semestre de 1995, Florianópolis: editora da UFSC. p. 151.

estão expostas a todo o momento pela televisão e, ainda em número reduzido, porém com crescimento vertiginoso, pela Internet. Todavia, muitas vezes, a instituição educacional faz uso inadequado dessas ferramentas com potencialidades educativas. Pouco explora, por exemplo, o valor informativo, implícito e/ou explícito, e a qualidade atrativa da TV como veículo da cultura imagística. Com a introdução da informática, do computador e da Internet na sala de aula, é preciso um policiamento para que não se caia no mesmo erro, achando que o simples uso do equipamento, independentemente dos objetivos traçados, já faz a diferença pedagógica.

No terceiro capítulo comenta-se, passo a passo, a aplicação do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, desenvolvido no decorrer do ano de 1999, no Colégio Estadual “Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar”, na cidade de Barra Velha, SC, com alunos do 2º grau, em conjunto com pesquisadores do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Lingüística da Universidade Federal de Santa Catarina e professores da Secretaria da Educação e Desporto de Santa Catarina. Apesar de ser um projeto desenvolvido nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira, ele pode ser expandido a outras áreas de ensino, pois a metodologia utilizada busca a elaboração do conhecimento através de projetos de produção de acordo com o interesse do aluno sobre o tema, assunto e/ou proposta de trabalho.

Atualmente, a preocupação básica do professor é com as formas de explorar as potencialidades desses meios de comunicação informatizados no ambiente educacional, especificamente o computador. Preocupação legítima, uma vez que a grande maioria não tem apropriação tecnológica. Descobrir como se pode incorporar as possibilidades que a Internet e o computador oferecem à sala de aula é um desafio que essa pesquisa se propôs investigar. Pode-se renovar a forma como a pesquisa vem sendo efetuada no

sistema educacional; o caráter comunicativo da Internet altera totalmente esse processo de descoberta. Com seu emprego, o usuário se mantém em contato direto com os meios de comunicação da sociedade. Ao estar conectado ao mundo, o indivíduo tem acesso a quase tudo o que se produz, seja de cunho científico ou não, no planeta e a tudo que está disponibilizado na rede mundial de computadores.

A informática é um campo vasto e riquíssimo, pode-se utilizá-la como instrumento de comunicação, de pesquisa, de produção de conhecimento, utilizando sua interface ideográfica⁶, característica das linguagens simbólicas. No computador, apresentam-se através de ícones⁷, signos que simbolizam, de forma gráfica, objetos ou conceitos representados por uma determinada imagem. Voltar-se-ia, assim, a ter, na escola, um ambiente rico de informações, de assuntos históricos, atuais, atrativos, com capacidade de atender ao anseio natural que todo ser humano possui de buscar o novo.

É notório que o primeiro passo para que haja uma aprendizagem significativa é a disposição do indivíduo para que o processo de descoberta seja deflagrado. Ele precisa estar aberto, interessado, curioso em relação ao assunto a ser tratado, ou ainda, instigado pela forma como aquele objeto será abordado. A utilização do computador em sala de aula desperta essa disposição inicial, a curiosidade, princípio ativo para que qualquer processo de aprendizagem seja iniciado e bem sucedido. Mas o computador não pode ser visto somente como um animador virtual ou banco de dados multimídia (uma biblioteca universal), e sim como um modo de alargar os domínios da leitura e da

⁶ "L'idéogramme: Il combine plusieurs signes basiques et forme un signe exprimant une idée. SABARD, Véronique. GENESLAY, Vincent. **La calligraphie**. Toulouse, France: Éditions Milan, 1998.p. 7.

⁷ Para saber sobre a história do nascimento, da idéia e da utilização do ícone no meio informático, veja: NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.p.97 a 99.

produção, aberto às experiências, seja através da simulação, de ensaio e erros ou da exploração livre.

Após o detalhamento do projeto é apresentado um tutorial eletrônico do *FrontPage Express*, por mim desenvolvido, com o qual se trabalhou no projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*. Esse tutorial está disponibilizado na WWW, no endereço <http://www.geocities.com/Athens/Sparta/1350/frontpage.html> e vem sendo testado por vários usuários que se manifestam por intermédio de correio eletrônico. Ele pode ser de grande ajuda para quem deseja iniciar o aprendizado de confecção de páginas *Web*, e, no transcorrer do projeto, serviu de suporte para os estudantes e professores que possuíam dificuldades na confecção de páginas.

Como o público alvo a que se destinam as reflexões aqui apresentadas é bastante amplo, de leigos na informática a usuários avançados e especialistas em tecnologias educativas, elaborou-se um glossário para esclarecer termos cujos conceitos para quem convive diariamente com as modernas tecnologias já estão cristalizados, mas que, para os principiantes, serão de grande valia.

Enfim, este trabalho é, acima de tudo, resultado de uma crença muito forte na Educação Pública Brasileira e no agente principal do processo educacional: o Professor. Ele é também um apelo aos amigos educadores que vivem diariamente os problemas da sala de aula, para que se otimizem e busquem parcerias, ombros amigos, para recuperar o prestígio da escola. Propõe-se que se aproveite este momento em que se anuncia a introdução das novas tecnologias na educação para resgatar alguns dos valores que foram, ao longo de uma jornada de lutas, perdas e conquistas trabalhistas, diluindo-se ou sendo substituídos. O mais importante, neste momento, é a disposição para discutir o novo, sem que se enverede de forma apocalíptica ou otimista na jornada, mas numa

soma de abertura e vigilância em relação a todo esse processo de efervescência cultural e mediática.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Comunicação: arte da inter-relação

2.1.1 A era do pictograma e da oralidade

O ser humano, desde os primórdios, sempre procurou desenvolver utensílios que lhe facilitassem as tarefas rotineiras. Durante sua evolução, vários acontecimentos assinalaram profundamente sua maneira de agir, de enfrentar os desafios, dando, por vezes, novo curso a sua jornada. A utilização de galhos, de plantas, ossos, peles e dentes de animais e pedras como instrumentos, objetos para as mais diversas finalidades, o domínio do fogo e todo o horizonte que se projetou a partir de então (cerâmica, fundição, proteção contra o frio e inimigos), a descoberta do ferro, da escrita, e tantos outros inventos e técnicas foram surgindo e aperfeiçoando-se frente às dificuldades que apareciam pelo caminho. A aprendizagem dava-se pela experimentação das situações vivenciadas e começa a ser transferida entre os indivíduos no convívio social, facilitando a execução dos fazeres cíclicos e dando início à primeira forma de transmissão de conhecimentos: pela imitação.

Já uma outra fase de comunicação, a oralidade, inicia-se com a emissão de sons, grunhidos que levam ao desenvolvimento da fala. Passou-se a verbalizar os acontecimentos e os feitos com essa evolução. Quando essa transmissão de informações passou a se dar por meio da fala, as comunidades, agora orais, perpetuaram suas tradições e conhecimentos contando aos mais jovens casos que mapeavam sua história, e estes, por sua vez, assim o fizeram com as gerações futuras, num movimento de eterno retorno. Cada grupo possuía sua história “guardada” na memória Talvez seja esse o

motivo por que existiam muitos cultos e festas realizados coletivamente, pois tinham como principal tarefa reforçar, reacender na memória as tradições, a fim de que estas não fossem esquecidas e assim pudessem ser transmitidas às gerações mais jovens.

As informações que necessitassem “viajar”, tinham de ser levadas por alguém e este, como portador, tinha de saber o seu teor. A memória humana precisava armazenar todas as informações para que as fábulas e contos sobrevivessem sem se esfacelar — um papel desempenhado, por exemplo, na literatura, por Scherazade, que conta, noite após noite, mil e uma histórias ao sultão, ou, ainda, pelo famoso viajante veneziano Marco Polo, que descreve no livro, *As cidades invisíveis*, de Italo Calvino as infinitas histórias das cidades do império de Kublai Khan. Scherazade e Marco Polo são exemplos legendários que se utilizaram da oralidade para transmitir informações.⁸

Eles são representantes dos que viveram numa época em que não havia tecnologias externas à memória humana que facilitassem a tarefa de comunicação. Estas foram surgindo gradativamente. Desenvolveram-se métodos para a decodificação das informações em forma de sinais sonoros e visuais que poderiam ser reconhecidos a distância. Por exemplo, o uso que se fazia de tambores para produzir mensagens acústicas e também a transmissão de informações através da fumaça, de luzes e bandeiras, sons e sinais visuais, ainda hoje muito utilizados (semáforos, placas, apitos, gestos no trânsito, birutas [direção do vento], luzes e orientadores com bandeiras nos aeroportos, faróis e código morse com lanternas nos navios).

O ser humano sempre se valeu de símbolos, imagens carregadas de significado, para representar situações e momentos que deviam ser registrados. Antes da era da escrita, os símbolos já se faziam presentes como forma de representação da vida do homem. A

⁸ CALVINO, Italo. *As cidades Invisíveis*. Tradução Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

comunicação com o emprego de imagens está registrada nas paredes de cavernas, abrigos de nossos longínquos ancestrais, talvez a primeira forma de expressar e registrar idéias, vivências, costumes, uma linguagem simbólica, icônica.

O período da Arte do Paleolítico Superior, Pré-História, sempre fascinou o homem, porque justamente dessa época não se têm registros de escritos. Por tal motivo, ainda na atualidade, os especialistas questionam-se sobre as razões que fizeram esses homens produzirem pinturas rupestres. Acredita-se que desenhar era uma

Figura 01: cova de Graja (esquemas de figuras humanas e animais).

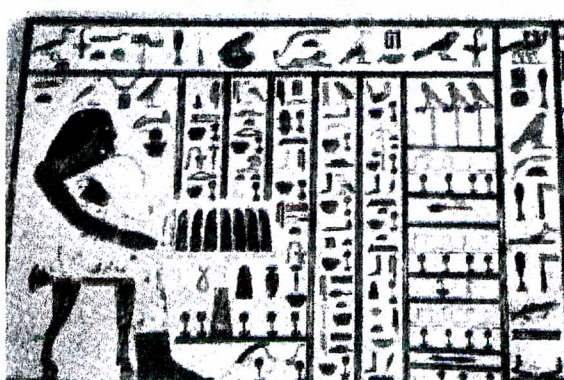


Fonte: HAUSER, Arnold. *História social da literatura e da arte* Vol. 1. 4ª ed. Tradução Walter H. Geenen. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1982. p. 33.

forma de apreender o real e interferir nele, fazendo parte de um processo de magia.

São, portanto, a necessidade da representação de idéias e desejos e a crença na possibilidade de interferência nos acontecimentos, que impulsionam o surgimento da escrita pictográfica antes da escrita alfabética. O ícone é, até 3000 a.C., a principal maneira de comunicação não oral. O surgimento da escrita suméria, nessa data, impõe um marco entre a Pré-História e a História.

Figura 02: Inscrições egípcias (aprox. 2.500 a.C.).



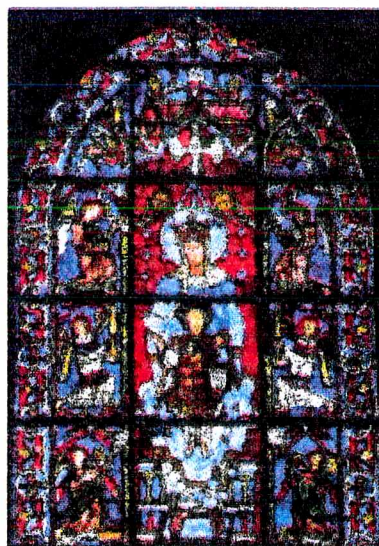
Fonte: HAUSER, Arnold. *História social da literatura e da arte* Vol. 1. 4ª ed. Tradução Walter H. Geenen. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1982. p. 44.

A forma de registro da História evoluiu para alfabetos, representações abstratas que nada lembram em sua forma aquilo a que se referem, pois a ligação entre significante e

significado é arbitrária, isto é, não se pode atribuir significado a determinada estrutura lingüística em virtude da escolha do signo.⁹ Veja-se, como exemplo, a palavra **casa**. Traduzida para outras línguas temos *house*, *maison*, *casa* (em espanhol e português), *haus*. São representações apresentadas por um conjunto de vogais e consoantes que, se mostradas a pessoas sem conhecimento de tais línguas, nada compreensível irão evocar. Porém a mesma idéia mostrada em forma icônica, figura de uma casa simples, terá sua significação mais facilmente reconhecida.

Sabe-se que a linguagem icônica também não é universal, pois cada cultura possui representações significativas, e, dentro de uma mesma cultura, diferentes são os significados. Por exemplo, para um favelado, “casa” possui uma significação diferente daquela que possui o menino que mora nas zonas nobres da cidade. O ícone, porém ainda é mais universal do que o abstrato conjunto de caracteres que formam o alfabeto ocidental. Pode-se observar isso nos vitrais que ornamentam as igrejas, contando passagens bíblicas e outros fatos relacionados à religião. Contar a história através de imagens é uma das formas de extrapolar as restrições de entendimento impostas pela língua falada e escrita. Peças de cerâmica, utensílios de metal, esculturas, tapeçarias, bordados, gravuras e pinturas se

Figura 03: Vitral do século XII na Catedral de Chartres - França.



Fonte: NOTRE-DAME DE CHARTRES. La catedral de Chartres. La Chaussee-St-Victor: Ediciones Valoire. 2000.

⁹ “(...) Há cerca de vinte séculos, os sumérios tinham a escrita cuneiforme, silábica, usando traços verticais, horizontais ou diagonais. (...) Os sinais passaram a se referir aos fonemas iniciais das palavras e não mais às idéias e coisas que lhes deram origem.” SILVEIRA, Maria Helena. *A imagem na educação*. In: BRASIL. **Salto para o Futuro**: Educação do olhar – volume 1 / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 37-38.

apresentam com o mesmo intuito: contar, por meio de iconogramas, passagens e momentos especiais, bem como o cotidiano de um povo ou de uma época.¹⁰

Os álbuns fotográficos também fazem o mesmo, apresentando uma biografia visual, relatando, como em um livro, seqüencial ou aleatoriamente, como um quebra-cabeças, as imagens representativas de momentos da vida das pessoas. As imagens formam um portfólio que pode ser interpretado independentemente da língua praticada pelo leitor, e até mesmo por analfabetos, de qualquer nacionalidade e origem. Obviamente que a interpretação passa por um filtro pessoal, que depende dos conhecimentos e vivências do indivíduo, porém o mesmo também ocorre com a leitura alfabética, um único texto suscita interpretações variáveis e muitas vezes divergentes, dependendo do indivíduo que lê.

A evolução das comunicações caminha na busca de uma linguagem mais abrangente, e a linguagem icônica tem seu papel de destaque nas comunicações globais, já que um símbolo pode transportar idéias, significados que evocam mais facilmente na sua forma a significação do signo. Surge uma forma de comunicação muito mais rápida e direta, que não está pronta, mas vem sendo gradativamente construída e se acelera com a utilização da Internet. Podemos citar aqui os *emoticons*, signos muito difundidos nas comunicações *on-line* que transmitem o estado emocional dos interlocutores.

A palavra escrita e falada raramente será substituída, porém a comunicação iconográfica vem ganhando força e difundindo-se, dividindo espaço com as outras. A sociedade globalizada caminha na busca de linguagens com poder de eficácia comunicacional, que extrapolem as barreiras impostas pela língua. Uma forma de se

¹⁰ “A gravura em madeira era conhecida na Ásia desde antes de Cristo. No Ocidente, é produzida na Alta Idade Média para atender ao sentimento religioso da população pobre, que não podia ter manuscritos ou miniaturas coloridas. Em geral, reproduziam-se imagens e orações em uma placa de madeira.” SILVEIRA, op cit. p. 53.

comunicar em que os mais diversos públicos, alfabetizados ou não, jovens, crianças, adultos, encontrem cada vez menos barreiras para compreender e se fazer entender.

2.1.2 Evolução dos meios de comunicação

Num processo crescente, o homem desenvolveu a pré-escrita (modelagem), criou a xilografia (árabes), o papel, os caracteres móveis para impressão manual e a impressão mecânica. Assim, os escritos puderam atravessar distâncias geográficas e cronológicas, foram levados de um lado a outro do planeta e, ao transmitir conhecimentos entre pessoas de sua época, contribuíram para o registro da história humana.

Com o desenvolvimento da escrita alfabética, novas formas de transmissão de informações foram desenvolvidas, e um dos fatores novidativos é que, a partir de então, a história pôde ser registrada em detalhes. As informações podiam então “viajar” mais facilmente, sem necessitar da presença física de um contador, apesar de estes ainda hoje terem um papel fundamental em algumas sociedades (podem ser citados os trovadores da literatura de cordel, grupo que ainda produz uma literatura oral principalmente no nordeste do Brasil). Foram desenvolvidos meios de transportá-las que não necessitassem obrigatoriamente ter o próprio homem como portador e transportador, exemplo disso é a utilização de pombos-correio, do telégrafo (código morse), entre outros.

Debruçado sobre seus projetos, o homem avança e transforma o presente e o futuro, num constante processo evolutivo¹¹, sem que haja a simples substituição de uma

¹¹ “O homem é o único ser que planeja. Joga-se para além de si, não aceitando o que a natureza lhe propõe nem o destino. (...) O futuro é dimensão fundamental do homem. Pelo projeto, torna-se senhor do futuro. Analisa o passado, retoma-o na memória, para ir adiante com ele ou apesar dele.” ALMEIDA, Fernando José de. *As aparências enganam*. In: BRASIL. **Salto para o Futuro: TV e Informática na**

técnica por outra, mas um “deslocamento de centros de gravidade”.¹² Constata-se que sempre há movimentos crescentes e sucessivos na história: da oralidade para a escrita, da escrita para a imprensa, desta para o rádio e para a televisão, até chegar-se à informática. O aperfeiçoamento dos meios de veicular a informação foram criados pela necessidade de o homem se comunicar. O ser humano, ao longo de sua história, mantém-se sempre na expectativa de desvelar novos horizontes, explorar territórios alheios, impulsionado pelo desejo de interação, de descoberta. A invenção da imprensa veio ao encontro desse desejo, “divide-se a História em antes e depois do surgimento da escrita”.¹³

Que se pense, por exemplo, na importância representada pela escrita ao ser introduzida por civilizações como a Sumeriana, a Egípcia e a Chinesa. Ela passou a ocupar o espaço privilegiado no qual se assentava a tradição oral, substituindo a efemeridade pela permanência, introduzindo novos hábitos. A partir de então, o homem não precisou mais se preocupar com a questão do apagamento das memórias, suas lembranças não mais dependiam da transmissão oral, passaram a ser registradas pela escrita¹⁴, e estas, perpetuadas nos meios de registro utilizados em cada época.

Mas, apesar de a escrita se tornar a memória de um povo, de uma cultura, de vencer, sob este aspecto, a barreira do tempo, existiam alguns problemas. Os manuscritos

Educação / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 78.

¹² “Que isto fique claro: a sucessão da oralidade, da escrita e da informática como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamento de centros de gravidades. O saber oral e os gêneros de conhecimento fundados sobre a escrita ainda existem, é claro, e sem dúvida irão continuar existindo sempre.” LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 10.

¹³ FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **A eterna busca de Deus**. Sobradinho, DF, EDICEL, 1993, p. 15.

¹⁴ “L'écriture est un système graphique qui permet de fixer la parole ou la pensée à travers l'espace et le temp.” SABARD. op. cit., p. 4.

inicialmente eram gigantescos, pesados, propriedades de bibliotecas, difíceis de manejar. O homem empenhou-se na popularização dessa técnica e, em 1450, recebeu um impulso com a imprensa de Gutenberg. Profecias apocalípticas foram efetuadas no hemisfério dessa descoberta por aqueles que detinham em suas mãos os manuscritos, modelos singulares, e não desejavam que esse saber estivesse ao alcance de todos, mas que continuasse limitado aos conventos e bibliotecas de acesso vedado ao povo.

Com o passar dos anos, essas profecias se esboroaram e o livro tornou-se móvel, disponível para apropriação e uso pessoal.

“Se o surgimento da escrita marca o início da história, a invenção, na Europa, da composição por tipos móveis e da técnica de imprimir ilustrações com chapas de metal gravadas, vai promover radicais mudanças no modo de pensar e de viver da sociedade. A divulgação do conhecimento se torna acessível a cada vez um número maior de indivíduos.”¹⁵

O jornal, conhecido inicialmente como folhetim, surgiu como veículo de transmissão de informações diárias. Ele era inicialmente lido em voz alta por um letrado. Até hoje tem a responsabilidade de levar a última notícia, mantendo atualizada a sociedade. No século dezenove, o jornal brasileiro era constituído basicamente de textos. Mesmo os anúncios publicitários utilizavam-se mais de estruturas textuais verbais, apostando largamente no poder argumentativo das palavras. No século vinte, os anúncios publicitários passaram a valer-se cada vez menos de textos verbais e cada vez

¹⁵ FIALHO, op. cit., p. 41.

mais de signos não verbais, símbolos e imagens que possibilitem uma outra forma de leitura, a icônica¹⁶.

A impressão foi, durante muito tempo, a principal tecnologia intelectual de armazenamento e disseminação das idéias, mas, ainda não satisfeito, o homem continuou a sonhar com outras formas de comunicação que o aproximassem mais facilmente de outras culturas e divulgassem o saber produzido com maior rapidez e amplitude. O homem buscava conquistar um meio mais rápido de comunicação, de registro, e dedicou-se a aperfeiçoar os meios de que dispunha para diminuir a barreira da distância e do tempo, solucionar o problema da velocidade, pois somente após horas, dias, semanas é que a mensagem escrita no papel chegava às mãos do destinatário.

Um novo marco na história das comunicações estabeleceu-se com a invenção do rádio. Este tinha possibilidades de alcance muito maior e chegava mais rapidamente que qualquer outra mídia, principalmente no Brasil, cujo público letrado era bastante reduzido. O rádio, explorando a oralidade e a idéia da transmissão ao vivo, adentrou facilmente nos lares brasileiros. Como sua forma de transmissão e recepção necessitava apenas de uma estação emissora e aparelhos de recebimento, a mensagem podia chegar facilmente às pessoas, inicialmente em suas casas e, logo mais, com o surgimento de aparelhos portáteis, a qualquer parte a que esse aparelho fosse levado. Com o rádio, desenvolveu-se toda uma técnica de comunicação sonora em que o ouvinte era envolvido por uma série de recursos que o levam a vivenciar virtualmente (recorrendo ao seu imaginário) uma situação proposta, como, por exemplo, nas peças de teatro ou novelas transmitidas radiofonicamente. Os efeitos utilizados para simular chuvas,

¹⁶ Linguagem através de signos não verbais que apresentam semelhança ou analogia com o contexto em foco.

trovoadas, incêndios e toda uma infinidade de ruídos tinham como finalidade reproduzir uma cena real.

Popularizou-se na década de 70 a televisão. A partir de então, não só a palavra em forma de som poderia viajar pelo espaço, também a imagem em movimento a fazê-lo. É uma forma de comunicação em que a oralidade passa a dividir espaço com a comunicação da imagem, do símbolo, do movimento. A informação, além de ser falada, pode ser lida, vista, interpretada pelo receptor. A visão, sentido tão privilegiado nessa cultura, passa a ser o centro de explorações. Para o telespectador, assistir ao noticiário na televisão possui outra significação, há uma relação visual com quem transmite a informação, não é mais uma voz anônima ou um texto de alguém que não se pode imaginar quem seja. É uma pessoa que fala e mostra e se mostra a quem a assiste. A relação sujeito-transmissor-receptor mudou. O telespectador estreitou sua relação com o apresentador.

Com a evolução dos meios de comunicação mediáticos, no final do século XX, ocorre o agrupamento de todas as tecnologias anteriores. Surge uma tecnologia mais eficaz, que oferece todas as possibilidades já exploradas na imprensa, no rádio, na televisão, operando uma ultrapassagem: a possibilidade de interação e a velocidade com que tudo ocorre. O indivíduo não fica somente no papel de receptor passivo, há a possibilidade de escolha, há decisões a serem tomadas. O volume de informações emitidas é maior, bem como a rapidez com que chegam aos lares, oportunizando-se situações que as tecnologias anteriores não possibilitavam.

Pode-se ler o jornal de qualquer parte do mundo, assistir a uma entrevista, participar de conferências, ouvir músicas das mais longínquas regiões do planeta, trocar correspondências, ler, discutir, conversar, tudo em um único aparelho, uma “máquina

comunicacional” chamada computador. Máquina que está conectada a milhares de outras, formando uma complexa rede, um rizoma informacional¹⁷.

2.1.3 Registro e recuperação das idéias pelo computador: do local ao a-local

O computador, inicialmente, não foi concebido para ser utilizado como é hoje. Pensou-se, a princípio, em uma máquina capaz de realizar cálculos complexos e reter uma grande quantidade de dados. Eles só eram manipulados por pessoas altamente especializadas em linguagens de programação, que não eram padronizadas, o que dificultava muito a sua utilização por pessoas que não fossem seus programadores. Serviam, principalmente, às grandes corporações e, fundamentalmente, ao Estado, para uso militar. Em meados da década de setenta institui-se uma cultura da informática, na qual, segundo Lévy,

“uma pitoresca comunidade de jovens californianos à margem do sistema inventou o computador pessoal. (...) Não o objeto definido simplesmente por seu tamanho, não o pequeno computador de que os militares já dispunham há muito tempo, mas sim o complexo de circuitos eletrônicos e de utopia social que era o computador pessoal no fim dos anos setenta: a potência de cálculo arrancada do Estado, do exército, dos monstros burocráticos que são as grandes empresas e restituída, enfim, aos indivíduos.”¹⁸

¹⁷ “(...) o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos.” In: DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. p. 32.

¹⁸ Para saber mais a respeito, veja: LÉVY, op. cit., p. 43-44.

Graças à ousadia desses grupos, a presença do computador, dos recursos informáticos, em geral, está atualmente nos atos mais corriqueiros das pessoas. Por exemplo, podemos citar os saques e pagamentos efetuados via caixas eletrônicos, leitores ópticos — que exibem os preços das mercadorias nos supermercados —, consultas em terminais de informações nos *shopping-centers*. Sua colocação em locais públicos é cada vez mais crescente e parece irreversível. As pessoas estão tão habituadas a eles que não se apercebem do uso de toda essa tecnologia no dia-a-dia.

As pesquisas, as viagens espaciais, a genética, a medicina, enfim, os campos mais diversos da ciência, estão palmilhados pela presença da tecnologia informático-mediática. São serviços que, para obterem um resultado profícuo, dela necessitam. As previsões meteorológicas estariam seriamente comprometidas, se não fosse a presença de supercomputadores. O computador, assim, faz-se presente na produção e difusão de todas as formas de conhecimentos da humanidade, sua frequência é quase que obrigatória.

Vive-se uma era digital em que transações comerciais são realizadas, pesquisas são disponibilizadas e discutidas através das redes de computadores. Grandes volumes de dados são transmitidos, transferidos de lugares distantes em questão de minutos, transformando o planeta numa imensa teia global de redes de comunicações das mais diversas. Em sua grande maioria, essas mudanças só se fazem possíveis pela rápida evolução dos computadores, que desempenham funções cada vez mais diversificadas. Isso a muitos assusta, pois é um dos poucos inventos do homem que não possui uma função fixa. Sua utilização depende de quem dele se serve e do que se quer da mesma. Lévy já diz que “a técnica em geral não é nem boa, nem má, nem neutra”.¹⁹ Pode-se,

¹⁹ LÉVY, op. cit., p. 194.

pois, afirmar que tudo depende do uso que dela se faz, pois a transformação do mundo humano, na verdade, se dá pela intervenção do próprio homem.²⁰ A informática veicula os conhecimentos já elaborados, conceitos antigos, possibilitando novas construções a partir deles. Segundo Lévy:

“O desenvolvimento de um novo exército operatório não pode ser dissociado da atividade de reinterpretação de um material preexistente (...). Em cada caso, uma atividade manipuladora, tateante e interpretativa faz com que materiais já existentes penetrem em novos domínios de uso e significação.”²¹

A informática avança com uma impetuosidade e velocidade nunca observada em outras tecnologias já existentes anteriormente.²² Em nossa sociedade globalizada, a informação possui a importância que a posse da terra já detinha durante o feudalismo, quando os grandes latifundiários, graças ao seu poderio, influenciavam e intervinham diretamente na política do Estado. Como diz Hobsbaw, “a ciência, hoje, de fato altera o cotidiano das pessoas. Coloca-se na forma de tecnologia em todos os espaços, transformando o ritmo da produção histórica da existência humana”.²³ No momento em que o ser humano se “apropria” de uma (parte da) “técnica”, ela já foi substituída por outra, mais avançada, e assim sucessivamente.

²⁰ “A técnica não é sinônimo de esquecimento do ser ou de deserto simbólico, é ao contrário uma comucópia de abundância axiológica, ou uma caixa de Pandora metafísica.” LÉVY, Id. *ibid.* p. 16.

²¹ LÉVY, Id. *ibid.*, p. 158.

²² “O devir da oralidade parecia ser imóvel, o da informática deixa crer que vai muito depressa, ainda que não queira saber de onde vem e para onde vai. Ele é a velocidade”. LÉVY, Id. *ibid.* p. 115.

²³ HOBSDBAW Apud CATAPAN, Araci Hack. *O conhecimento escolar e o computador*. In: **Perspectiva** — revista do Centro de Ciências da Educação, n.º. 24, 2.º. semestre de 1995, Florianópolis: editora da UFSC. p.173.

Nesse universo, o básico é saber buscar, filtrar e usar a informação. É mais importante adquirir habilidades para manusear um catálogo, uma enciclopédia, um dicionário, um CD-ROM, uma gramática, a Internet, do que a memorização de regras.

“Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. (...) uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado”.²⁴

O avanço da tecnologia promoveu um redemoinho cultural nas inter-relações de todos os sistemas do planeta e provocou uma reorganização, um redimensionamento nas relações dos indivíduos na sociedade. Em certos momentos sócio-históricos, surgem novas formas de uso das tecnologias existentes, novas idéias e meios de superar os desafios encontrados, por vezes, de forma pouco sistemática e pouco organizados.

2.1.4 Poder e sedução da mídia: reagindo através do *zapping*

Nessa rápida retrospectiva da evolução dos meios mediáticos pode ser observado que em cada tecnologia se desenvolveram artificios diferenciados para sua melhor utilização. Esses artificios foram sendo aperfeiçoados e modificados à medida que adentram na galáxia do consumismo, onde mais importante é o volume de informações, conduzindo o indivíduo a uma reação: o movimento *zapping*.

Sabe-se que os jornais, inicialmente, estruturavam-se em blocos textuais verbais, inclusive suas propagandas pouco exploravam a face iconográfica. Isso foi sendo

²⁴ LÉVY, op. cit., p.17.

modificado com o passar do tempo. Como forma de chamar a atenção para determinado assunto, passou-se a diferenciar partes do texto com letras maiores, negritadas, manchetes destacadas do restante do texto, colocadas em caixa alta, e muitos jornais passaram a empregar a impressão a cores. Passa-se a utilizar em excesso símbolos e gravuras com a finalidade de tornar o texto mais digestivo, mais consumível. A inserção de imagens, fotos e textos curtos, *releases*, modifica o perfil do jornal, e este não demonstra mais o comprometimento com a formação de opinião, mas quer, na maior parte das vezes, mostrar o fato, aproximá-lo da realidade, torná-lo tão real quanto possível.

O rádio, na sua gênese, não possuía uma linguagem própria no que se refere à transmissão das informações, pois transmitia simplesmente a voz do locutor lendo as reportagens preparadas para os noticiários, compondo um jornal falado. Houve no início uma transposição das diversas formas de manifestações culturais (teatro, música) para o estúdio e estas eram transmitidas como se houvesse um espectador presencial. Com o passar do tempo, aprimorou-se e desenvolveu-se uma linguagem própria, explorou-se a entonação da voz, criaram-se expressões marcadamente radialistas. A programação de rádio passou a ter um espaço com características próprias. Enfim, as matérias preparadas com a finalidade de serem transmitidas através do rádio diferenciaram-se pelo uso que esse meio delas fez.

Com a televisão aconteceu um processo semelhante. Tentou-se transpor as formas de apresentação do rádio para a TV. Aos poucos, porém, observou-se que os recursos visuais deveriam ser mais explorados. Desenvolveu-se toda uma técnica de televisão, diferenciada da utilizada no rádio e no jornal, centrada na exploração da imagem. O movimento é o ponto forte na TV, apesar de observar-se que a oralidade também possui

papel fundamental. A TV busca mais a cada ano que passa deixar de ser uma representação do real para confundir-se com o próprio real, diluí-lo. Programas que mostram o cotidiano das pessoas, os conflitos familiares, passaram a ter um espaço privilegiado no final da década de 90, porque não só aproximam a TV do telespectador, mas erradicam a diferença entre o real e o meio televisivo. O real aparece envolto numa aura de dissuasão, é volatilizado.

Na década de noventa, outro aparelho eletrônico toma lugar nos lares brasileiros: o computador. Um equipamento que, uma vez conectado à WWW, disponibiliza textos verbais, imagens (com ou sem movimento), som. Apesar de toda a estrutura fluida e dinâmica das páginas da *Web*, observa-se que elas não são muito diferentes de uma página de jornal ou de uma revista com relação ao aspecto visual. A *Web*, apesar de seu curto período de existência, já evoluiu muito e continua evoluindo numa velocidade muito maior que os outros meios de comunicação. As primeiras páginas continham somente textos, depois símbolos, posteriormente imagens, som. Hoje, os *sites* incorporam vídeos em tempo real e animações as mais diversas, cada vez com maior qualidade e rapidez. A era da reprodutibilidade toma fôlego, pois a qualidade que pertencia somente ao original, agora é disseminada como característica da cópia.

O emprego de conferências *on-line* que se utilizam de recursos de trocas de arquivos, sejam textos, imagens, sons ou vídeos, tornam-se cada vez mais comuns. É certo que, em breve, a Internet será uma cultura de massa²⁵, e a sua utilização tornar-se-á tão habitual como a do rádio ou da televisão, apesar de, segundo pesquisas do IBGE:

²⁵ "O número de internautas no mundo duplicou em 2000. Hoje, são aproximadamente 407,1 milhões de pessoas conectadas à Internet pelos quatro cantos do mundo, segundo estudo da Nua Internet Surveys. Em setembro de 1999, havia apenas 201,5 milhões de internautas. América Latina tem 16,4 milhões de usuários, 4% do total mundial. No Brasil, segundo o Nielsen NetRatings, há 9,84 milhões de internautas - o que significa que 5,7% da população está online." BOTTONI Fernanda. **Somos mais de 400 milhões**

“No mapa mundial da informatização, o Brasil tem um número baixo de usuários (relação de 10 a 20 por mil habitantes) junto com outros países da América do Sul e da África”.²⁶ Adair de Aguiar afirma que

“talvez não sejamos tão bárbaros, e estejamos apenas inseridos num processo de maturação, pois a Internet brasileira vem crescendo de forma galopante. O Brasil, no ano 2000, contava com 5,8 milhões de internautas e em 2001 deverá ultrapassar os 8 milhões. Este é um bom termômetro para observarmos nosso crescimento.”²⁷

Um dos efeitos colaterais que a oferta e a facilidade em obter informações traz, seja através de jornais, revistas, rádio, TV, Internet, é a dificuldade em se manter, por um longo período de tempo, a atenção do usuário. Frente à grande oferta, cada vez mais atrativa, seu “deslocamento” de uma tela ou página a outra é cada vez mais veloz e impossível de evitar. Tal comportamento gerou, inclusive, uma reação dos publicitários que respondem com o *in script ad* (ou *merchandising*), que é a inserção dos comerciais dentro do programa.

Pode-se imaginar que o *zapping* é característica dos indivíduos que são usuários das modernas tecnologias de comunicação, as que exploram compulsivamente os meios audiovisuais numa velocidade nunca antes praticada. Porém nota-se que esse comportamento *zapping* — definido por Arlindo Machado como “a mania que tem o telespectador de mudar de canal a qualquer pretexto, na menor queda de ritmo ou de

de internautas no mundo. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/info/aberto/infonews/122000/22122000-14.shl> >. Acesso em: 24 mai 2001.

²⁶ IBGE. **O Brasil no mapa da informatização.** Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/ibge/presidencia/noticias/14122000.shtm> >. Acesso em: 24 mai 2001.

²⁷ AGUIAR NEITZEL, Adair de. **O poder dos gestos.** Disponível em: <http://www.cce.ufsc.br/~neitzel/literatura/gestos.html> >. Acesso em 11 mai 2001.

interesse do programa e, sobretudo quando entram os comerciais”²⁸ —, já era uma prática habitual ao se fazer uso do rádio nos primeiros tempos. A cada comercial, programação ou estação sem qualidade na sintonia, mudava-se de canal.

Tal procedimento também pode ser observado com o leitor. Ao tomar nas mãos um jornal ou revista, no primeiro momento ele faz um sobrevôo, escolhendo os assuntos de maior interesse, saltando assim de uma página para outra, efetuando também uma forma de *zapping*. Com a Internet, o mesmo efeito vem sendo observado; basta uma página demorar mais que quinze segundos para carregar que dificilmente o internauta aguardará por ela: passará para outra página e assim sucessivamente.

Analisando-se por outro ângulo, o *zapping* pode ser entendido como uma forma encontrada pelo usuário das mídias para desmontar uma programação ou uma seqüência lógica preestabelecida por quem produz ou veicula determinada informação. Esse ato muda a relação de seqüencialidade da comunicação, podendo o espectador, dessa forma, interferir na sua forma de transmissão. A interferência, ou seja, a ação de *zapar*, produz no indivíduo uma informação não-linear, entrecortada por outras — pela junção das várias partes de diversos canais ou páginas — das inicialmente transmitidas ou disponibilizadas.

O *zapping*, nesse sentido, transforma-se não só num ato de liberdade, de tomada de decisão, mas também de co-autoria do usuário, uma forma de interagir na programação. O *zapping* pode ser comparado com a técnica literária do *cut up*²⁹ desenvolvida por Burroughs, e ambos, assim como podem deflagrar experiências potencialmente

²⁸ MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 2ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

²⁹ "Optant pour une esthétique de la rupture et de l'incohérence, l'écrivain américain Willian Burroughst invente le cut-up: il utilise des textes préexistants, qu'il découpe, et dont il réassemble les fragments de manière arbitraire". In: DENIZE, Antoine. **Machines à écrire**. Paris: Éditions Gallimard, 1999. 1 CD-ROM.

criadoras, podem conduzir à esterilidade, se levadas aos extremos. A sensação de insatisfação, de angústia pode tanto tornar o indivíduo mais produtivo quanto impotente. E a prática do *zapping*, envolvendo os recursos mediáticos, principalmente a TV e a Internet, pode gerar uma síndrome de impaciência abissal em virtude da velocidade com que uma enorme quantidade de dados são possibilitados, gerando uma frustração frente à hiperinflação informativa fragmentada. Nem sempre a compreensão das partes leva à compreensão do todo, mas também nem sempre a visão do todo encaminha ao conhecimento das partes. Muitos consideram que a prática do *zapping* é uma forma de driblar e conseguir perfurar o poder de sedução da mídia. Arlindo Machado considera Burroughs o papa dos *zappers*, uma vez que ele incitava os usuários a desprogramarem a televisão “embaralhando os seus canais, desmontando enfim a produtividade tirânica da 'linguagem da administração...”³⁰

É através dos sentidos, considerados como filtro ambiental, que se seleciona o que é agradável ou exclui o que agride, que se consegue adaptação às mais diversas mudanças de ambiente e de estímulos a que os corpos são submetidos. Não fosse por tais filtros, certamente o ser humano não sobreviveria nesse ambiente de diversidade, de incitamento a que é bombardeado continuamente. Caso os órgãos dos sentidos não fossem treinados para fazer tal triagem, o homem sentir-se-ia confuso, perdido em um imenso oceano de sons, imagens, cheiros, sabores. Os meios de comunicação justamente exploram essa capacidade filtrante, produzindo informações com a intencionalidade de agradar e atender aos anseios e desejos. Cada mídia explora, de forma cada vez mais refinada, o seu alvo, o sentido que ela afeta mais intensamente. Se o rádio canalizava toda a sua programação para a exploração do acústico, do auditivo, e

³⁰ MACHADO, op. cit., p. 145.

a televisão, inicialmente, explorava o visual, hoje, com a proliferação dos recursos de comunicação multimídia, a sensação de envolvimento é cada vez mais forte e global, pois ela explora as reações invocando todos os sentidos com a ajuda de diversos equipamentos.³¹

É curioso, entretanto, observar que quanto mais há a exploração dos sentidos, mais o indivíduo efetua o *zapping*. Essa atitude encaminha para a constatação das mudanças pelas quais vem passando o processo de absorção do conhecimento. A evolução da ciência alterou o cotidiano das pessoas, transformou valores e incutiu outros. O processo de absorção do conhecimento passou por mudanças com a introdução das modernas tecnologias, principalmente da informática, não só nas instituições educacionais, mas na sua transmissão como um todo. Esse novo modo de comunicação modifica a forma de o sujeito receber e interagir, pois a sociabilização das informações se dá de forma muito rápida e eficiente, explorando todos os sentidos num único *media*, modificando as normas de aquisição do conhecimento, alterando a rotina escolar e os métodos de organização de trabalhos. A construção do conhecimento acontece de forma diferente, forma-se com o emprego de diversas linguagens, com uma multiplicidade de recursos: imagens, palavras, sons, cores, movimentos, e é através delas que o indivíduo se apropria da herança cultural de seu grupo.

2.1.5 O texto atômico (impresso) e o texto binário (digital)

Nesse século, a escrita alfabética divide terreno com diversos meios de comunicação. Como se viu no início do capítulo anterior, as mais diversas formas de

³¹ Encontram-se equipamentos de realidade virtual como capacetes, óculos, luvas, ou ainda controles que oferecem resistência e sensação de impacto. Aparelhos que produzem sons envolventes, imagens 3D e outros.

escrita que se conhece são consequência da evolução de símbolos representativos gerados na Pré-História. Guiado pelo sonho de obter uma escrita que melhor traduzisse sua história, o homem criou a escrita alfabética. Hoje, ela não é mais a forma de comunicação que melhor atende a sociedade globalizada, porque a informação está desterritorializada, ela é disseminada nos mais diversos campos geográficos. Sua não-decodificação pelo desconhecimento da língua é uma barreira nesse espaço democrático que é a Internet. Por isso, no momento, buscam-se símbolos para representar idéias, imagens que possam ser entendidas da forma mais clara possível, independentemente das limitações geralmente impostas pela utilização da língua escrita.

Entretanto uma técnica não surge para substituir a outra, como acentua Lévy, as diversas tecnologias de comunicação ocupam o mesmo território, sendo utilizadas pelas sociedades globalizadas ao mesmo tempo, simultaneamente. Por exemplo, a técnica da oralidade ainda hoje é praticada em muitas culturas como único meio de comunicação, única forma de difusão de seus conhecimentos e de suas idéias, além de continuar sendo utilizada também por aqueles que dominam a escrita. Essa questão faz pensar na necessidade da “(...) imbricação, na coexistência e interpretação recíproca dos diversos circuitos de produção e difusão do saber (...)”.³²

Os meios de comunicação modernos são os resultados desse sonho. Com eles não se dá a substituição drástica do antigo pelo novo, mas sim, configura-se a existência de um espaço onde todos os meios se harmonizam, coexistem. O homem hoje está inserido num verdadeiro redemoinho cultural e as tecnologias se sucedem uma a uma e o novo de hoje é fruto de um “amadurecimento”, de uma evolução do que dispunha o passado. Há um processo evolutivo das sociedades humanas, o novo de hoje é o avançado de

³² LÉVY, op. cit., p. 116.

ontem e o ultrapassado de amanhã. Dessa forma, o modo de vida das pessoas vai sendo modificado gradativamente.³³ Por exemplo, a comunicação iconográfica toma fôlego atualmente com a Internet. Os primeiros embriões já começam a proliferar, principalmente nas salas de *chat* que apresentam cada vez mais uma linguagem com padrões próprios, os *emoticons*. Nesse espaço, confluem palavras de diferentes idiomas entremeados de abreviações, neologismos, signos e símbolos gráficos, constituindo um caldo plural e rico, confuso pela ausência de linearidade, pelo cruzamento de mensagens, pelo retardamento na chegada das informações, porém um espaço cativante por contar com uma linguagem viva, pululante, construída por muitas mãos. O resultado lembra uma sinfonia cuja partitura é universal, mas cujos efeitos se tornam diversos pelas mãos de uma imensidão de músicos.

É necessário, portanto, relativizar a postura frente às modernas tecnologias, principalmente a informática. Ela é um campo novidativo, sem dúvida, mas suas bases estão nos modelos informativos anteriores, inclusive, na tradição oral e na capacidade natural de simular mentalmente, virtualizar os acontecimentos do mundo e antecipar as conseqüências dos atos. A impressão é a matriz que deflagrou todo esse processo comunicacional eletrônico. Enfatiza-se assim, o parentesco que há entre o computador e os outros meios de comunicação, principalmente a impressão, uma visão da informática como um “desdobramento daquilo que a produção literária impressa e, anteriormente, a tradição oral já traziam consigo”.³⁴

A partir da década de 90, difundiu-se e expandiu-se rapidamente no Brasil aquela que é tida como a comunicação mais veloz e eficaz, que une escrita, som, imagem,

³³ “O surgimento da escrita, a impressão gráfica e o computador, são marcos significativos para a compreensão do processo evolutivo das sociedades humanas.” FIALHO, op. cit., p 41.

movimento: o hipertexto eletrônico. “Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos”.³⁵ O hipertexto veio, ao longo dos anos, sofrendo um processo de maturação. Em 1849, Samuel Taylor Coleridge escreve *O Tratado sobre Método* esboçando os princípios para organizar todo o conhecimento humano. Nesse ensaio, ele expressa o desejo do homem de sua década, de encontrar um meio mais eficiente, totalizante e rápido de comunicar-se. Em 1945, Vannevar Bush escreve o *ensaio As We May Think*, profetizando novos processos de registro, transporte e distribuição da informação. Este ensaio é reconhecido hoje como o primeiro a traçar os princípios e funções da memória da máquina (MEMEX). Em 1978, Ted Nelson delinea uma visão do hipertexto eletrônico com o projeto XANADU, o qual projetava uma imensa rede acessível em tempo real, que continha todos os “tesouros literários e científicos do mundo”.

Essas projeções feitas por Bush, Nelson e Coleridge hoje são, em grande parte, realidade. O hipertexto eletrônico vive num ambiente aberto às explorações e ao movimento; é um meio de comunicação que admite a adição de novos elementos a toda hora, num processo dinâmico de composição e recomposição. O hipertexto é como uma dobra que vai se abrindo, as palavras entram em ebulição e descobrimos um confluir de idéias, “de fundo falso em fundo falso”,³⁶ uma camada recobrando a outra. Um *link* se

³⁴ SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Por uma teoria do hipertexto literário**. Publicação em meio eletrônico. Disponível em: <<http://www.cce.ufsc.br/~alckmar/hiper.html#hipertexto>>. Acesso em: 22 jun 1999.

³⁵ LÉVY, op. cit., p. 33.

³⁶ LÉVY, Id. *ibid.*, p. 41.

desdobra multiplicando-se, uma palavra é a janela para um outro texto, uma nota pode ser mais longa que o texto original, formando um outro trabalho.

Tão imbuídos está o usuário na cultura impressa que não percebe que as notas de rodapé de um texto, as remissões que nele aparecem a um outro artigo, ou que, as citações, as informações cruzadas, a definição de uma palavra que remete a outra num circuito amplo, tudo isso apresenta um estatuto de hipertexto. Os jornais, as enciclopédias e as revistas, inclusive, manifestam esse caráter flutuante do hipertexto eletrônico, várias matérias são arroladas sem que haja um fio condutor entre elas, e o leitor é livre para seguir a seqüência que quiser. Faz-se a passagem de uma página para outra, alçando vôos sem roteiros pré-estabelecidos, assim como se passa de um *link* a outro. A exploração das imagens sobre as palavras — que fazem dos procedimentos de leitura e produção via computador um universo rico e atraente —, é o mesmo caminho trilhado pelas revistas que esbanjam cores e imagens.

O hipertexto eletrônico sintetiza, pois, uma estrutura não linear que também se encontra na escrita, podendo ter a aparência de segmentação em módulos do saber encontrado no primeiro. O hipertexto eletrônico é considerado um exemplo de obra em movimento. Entretanto muitos impressos apresentam essa sua estrutura dinâmica, cujas páginas não têm uma ordem fixa, as folhas se dispõem soltas, intercambiáveis, mas mantendo uma coerência discursiva. Veja-se como exemplo a obra *Calcinha... soutien... e poemas* de Kalunga que circula em território nacional em envelopes, sem folhas numeradas, uma arte alternativa.

O fato de se poder iniciar e acabar em diferentes pontos a cada leitura do hipertexto eletrônico, coloca seu usuário frente a um labirinto. Uma situação incômoda que muitos livros impressos também oferecem, como, por exemplo, os contos de Borges, dentre os

quais, *Caminhos que se bifurcam*, ou, ainda, o livro *Ulysses* de James Joyce e *Catatau* de Leminski.³⁷ Esses são impressos cujo conteúdo se encontra em movimento, ultrapassando os limites da própria escrita, por isso são obras consideradas inesgotáveis e abertas. “A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores da virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais.”³⁸ Outro exemplo são alguns livros didáticos que, utilizando o enunciado: “Para complementar a leitura, vá para a página tal”, sugerem ao leitor que o mesmo se desloque da lauda em que se encontra para outra anterior ou posterior.

Entretanto o hipertexto eletrônico estabelece uma dinâmica diferente daquela encontrada nos livros, ele é determinado pela mutabilidade, pela agilidade, inserindo a comunicação na esfera da fluidez. Uma mudança, inclusive, na forma de tratar o conhecimento. Segundo Snyder

“the major difference between the structure of a scholarly article or encyclopedia and that of hypertext is the creator’s ability to make various links automatically, and to cross from one medium of communication to another. (...) Unlike books, however, a hypertext need have no beginning, no immutable order in which the information is set out, and no ending. It may offer multiple entry points and provide many different pathways through the system for readers who themselves choose when and where to leave.”³⁹

³⁷ Segundo AGUIAR NEITZEL, Adair. **Do texto ao hipertexto**. Disponível em: <<http://www.cce.ufsc.br/~neitzel/literatura>> Acesso em: 20 nov 1999.

³⁸ SERRES, Michel. Apud. LÉVY In: **O que é virtual**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. p. 20.

³⁹ SNYDER, Ilana. **Hipertext: the electronic labyrinth**. New York University Press, New York, 1997.

O hipertexto nesse ponto extrapola a questão das notas de rodapé, pois não há limitações no número de notas. No livro seria impossível colocar rodapés de rodapés. O leitor acharia isso uma ação sofrível.

Negroponte também arrola algumas diferenças e vantagens entre o hipertexto eletrônico e o hipertexto impresso. De acordo com o autor, “num livro impresso, frases, parágrafos, páginas e capítulos sucedem-se numa ordem determinada não somente pelo autor, mas também pela configuração física e seqüencial do próprio livro”.⁴⁰ O escritor, dessa forma, possui um papel muito mais onipotente, onisciente e onipresente no texto impresso, e sua leitura, por mais brechas que possa oferecer ao leitor, insere-o em uma dimensão física restrita: “Embora um livro possa ser lido aleatoriamente e os olhos do leitor possam passear ao acaso, ele se encontra confinado para sempre às três dimensões físicas que o delimitam”.⁴¹

Mesmo pensando que “o texto impresso já carregava possibilidades virtuais de leitura que os instrumentos informáticos tratam apenas de concretizar”⁴², não podemos deixar de admitir que a forma de composição material do hipertexto eletrônico apresenta um campo vasto e diferente de possibilidades de leitura e escrita oferecidos pelo meio impresso. Todo esse processo é um outro tipo de acesso ao patrimônio da cultura humana, uma prática cujo princípio norteador é a interatividade. Entretanto, não é tolerável uma postura de apologia ao hipertexto eletrônico e repúdio ao texto impresso, ou vice-versa, pois a cultura da informática ao injetar luz, cor, som, movimento, possibilidades de interatividade nos paradigmas comunicacionais anteriores, lança mão

⁴⁰ NEGROPONTE, op. cit. p. 66.

⁴¹ NEGROPONTE, id ibid.

⁴² SANTOS, Alckmar Luiz dos, op. cit.

do conhecimento por simulação, um conhecimento já praticado desde que o homem é homem.

O hipertexto eletrônico faz parte de um processo de comunicação gigante e borbulhante, ele oferece continuidade ao trabalho efetuado pela escrita, introduzindo alguns elementos novos como a simultaneidade da produção, o aparecimento de várias informações através da exploração das intertextualidades, configurando-se, assim, um texto escrito por várias mãos. Com a escrita, principalmente a técnica da impressão, estabeleceu-se um convite ao leitor para habitar um tempo virtual muito antes da transmissão de dados via computador se concretizar. O hipertexto eletrônico não se apresenta hoje mais em seu estado nascente, mas maduro. Independente da posição do usuário frente a esses meios de comunicação, não há como negar que ele é um lugar expansivo, vivo e efervescente, em constante devir, por isso conflituoso. Exemplos dessa escrita impressa dinâmica podem ser *O jogo da amarelinha* de Cortázar e *O Dicionário Kazar* de Milorad Pávich. Raquel Wandelli faz uma análise deste último, observando sua escrita diabólica, labiríntica que encaminha para um modelo de leitura e escrita aos saltos, classificando-a como uma obra-rizoma. Segundo a autora, o hipertexto seria então, um “desaguadouro interdisciplinar da crescente insubordinação contra a linearidade, que impõe uma hierarquia ao pensamento, estranha à fluidez e desorganização de nossa consciência e da própria natureza, como mostra a teoria do caos e a própria oralidade”.⁴³

⁴³ E a autora completa: “Na verdade, o hipertexto redefine o livro de um modo que incorpora tanto a forma linear quanto a não-linear. Todo texto, por mais fragmentado que seja, retém algum grau de sequencialidade, alguma dimensão mínima ou granularidade, como lembra Snyder – palavra, frase, parágrafo, capítulo – apegado ao qual o leitor estabelece um foco provisório e momentâneo. Mais do que anti-linearidade e descontinuidade, portanto, o hipertexto oferece multilinearidade e interconectividade.” WANDELLI, Raquel. **Reconstituição do corpo nas narrativas hipertextuais**. 2000, Dissertação (Mestrado em Literatura) - Centro de Comunicação e Expressão - Curso de Pós-Graduação em Literatura. UFSC Florianópolis. p. 13, 14.

Apesar de se saber que o impresso também oferece possibilidades de leitura combinatória, que está prenhe de recursos paratextuais e intertextuais que encaminham o leitor para movimentos de desterritorialização configurando-se um processo de escrita em rede, constata-se que o hipertexto eletrônico se diferencia dos outros meios de comunicação pela velocidade com que as informações são arroladas e usufruídas. O intervalo entre o tempo da emissão e da recepção da mensagem foi alterado. Além disso, são bem mais amplas as possibilidades de combinações, possíveis pela capacidade de armazenamento da máquina, de preenchimentos no hipertexto eletrônico. O trabalho combinado do leitor e do autor configura outra grande novidade desse meio, “a rede hipertextual está em constante construção e renegociação”.⁴⁴

Explorando a utilização do hipertexto, o usuário não só “navega” como interage com o texto lido, de forma imediata, havendo a possibilidade de exposição e discussão de suas idéias entre várias pessoas de diferentes lugares *on-line*. Está aí o seu aspecto de nova forma de produção de conhecimento, a “i- mediática”,⁴⁵ uma escrita que propicia ao escritor e ao leitor maior fluidez na produção e na intervenção do ato de ler. Apesar de o leitor poder, na leitura do impresso, interagir com o escritor fazendo suas observações nas margens da folha plana, ou lançando um artigo que discuta as premissas ali levantadas, o hipertexto eletrônico disponibiliza com maior rapidez esse diálogo, esse trabalho combinado do leitor com o autor. O hipertexto introduz esse novo elemento que é o aparecimento de infinitas informações de forma instantânea e simultânea, coisa que o texto escrito não proporciona. O que se concebe é que, a princípio, nada está definido e acabado, há sim um constante evoluir, uma

⁴⁴ LÉVY, *As tecnologias da inteligência...* op. cit., p. 25.

⁴⁵ Expressão que indica a utilização das várias mídias de maneira imediata.

reinterpretação da sociedade e da cultura. O ser humano está inserido num emaranhado de conexões, cujo centro é móvel, pois muda de uma representação para outra. “Não há informática em geral, nem essência congelada do computador, mas sim um campo de novas tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado. Nada está decidido *a priori*”.⁴⁶

⁴⁶ LÉVY, *As tecnologias da inteligência...* p. 09.

2.2 O uso pedagógico das modernas tecnologias

2.2.1 Informatização: ponte, trincheira ou muro?

As últimas décadas caracterizam-se como uma época de intoxicação informacional desencadeada por um turbilhão de informações que não cessam de proliferar. Torna-se cada vez mais constante o uso do computador nas esferas do trabalho, da escola e mesmo doméstica, o que desperta a reflexão sobre a comunicação e como ela vem se processando, tendo o homem como centro desse processo. Há a necessidade de se escapar de visões extremamente utilitárias, que vêem no computador somente um veículo de disseminação de informações, e pregam a sua utilização restrita como máquina de ensinar, como objeto de uma instrução programada. Não se pode olhá-lo somente como um banco de dados cujo saber é resgatado por um usuário, não pode ser o uso do computador pelo computador. O hipertexto eletrônico pode ser uma boa ferramenta pedagógica nas unidades de ensino públicas, cujas bibliotecas possuem um parco acervo bibliográfico, insuficiente para todo o corpo discente. Ele pode ser utilizado como fonte de leitura e produção literária.⁴⁷ Esses meios são ferramentas de aperfeiçoamento que, ao serem inseridas no ambiente educacional, visam à qualidade do ensino e à ampliação dos referenciais de mundo dos usuários.

Com essa ascensão da tecnologia, tornou-se imprescindível a introdução da informática nas redes de ensino, como ferramenta pedagógica. Pesquisar como o professor pode incorporar as possibilidades de trabalho e estudo que a informática oferece ao espaço escolar, bem como, o uso que aluno e professor podem fazer do

⁴⁷ Parte-se do pressuposto que essas unidades de ensino estão sendo equipadas com laboratórios de informática, a partir do ano de 1997, através do projeto ProInfo, elaborado pelo MEC em parceria com as Secretarias da Educação dos Estados e Municípios.

hipertexto em sala de aula é um desafio que deu origem à experiência aqui relatada. As escolas da rede particular investiram, nos últimos anos, na implantação de salas de informática, e as escolas da rede pública não acompanharam essa evolução. Atualmente, o educando ainda chega às instituições educacionais e encontra um ambiente pouco atrativo, preto e branco, enfrenta longas horas de oratória e vislumbra a sua frente um enorme quadro negro contrastando com o mundo lá fora, colorido, atrativo, sedutor. Temos movimentos isolados de equipes que concentram esforços em modernizar suas unidades com retroprojetores, videocassetes, televisões, antenas parabólicas. Há, inclusive, muitas escolas públicas estaduais bem equipadas. Entretanto, paira ainda um desencantamento pela forma como nela se processa o ensino-aprendizagem através das mídias. O que falta então? Uma aprendizagem centrada na produção e não no próprio ensino, o aluno necessita tornar-se construtor de sua aprendizagem, autor de seu tempo. É preciso renovar, principalmente, a forma como a pesquisa vem sendo conduzida no sistema educacional.

Como existe uma resistência por parte do professor em utilizar a tecnologia em sala de aula, mesmo porque ele não a domina, o Ministério da Educação e Cultura toma como uma das prioridades educacionais a introdução da informática nas escolas de rede pública. Para deflagrar esse processo, o MEC está implantando o ProInfo — Programa Nacional de Informática na Educação, oficialmente lançado em 10 de abril de 1997. Entre os objetivos desse programa está o de preparar professores para usarem as novas tecnologias da informação, visando à transformação de sua prática pedagógica.⁴⁸ O Programa Nacional de Informática na Educação visa a melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, possibilitando a criação de uma “ecologia cognitiva” nos

⁴⁸ MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO/SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. **Programa Nacional de Informática na Educação**. 06 de novembro de 1996.

ambientes escolares, mediante a incorporação adequada das novas tecnologias da informação pelas escolas. Quer também propiciar uma educação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico e educar para uma cidadania global, numa sociedade tecnologicamente desenvolvida.

O MEC sabe que o êxito desse programa depende essencialmente da capacitação dos recursos humanos envolvidos com a sua operacionalização e das condições oferecidas aos educadores nos laboratórios de informática. É notório que existe um desequilíbrio grande entre o número de alunos versus a quantidade de equipamentos disponíveis nos estabelecimentos de ensino. Além disso, não basta equipar salas com máquinas de última geração, é necessário, principalmente, que sejam discutidas as formas de aprendizagem que o seu uso oferece. Essa inserção do computador no contexto educacional gera polêmicas; a aparição dessa nova tecnologia, com certeza, modifica as normas de aquisição do conhecimento. Com a sua incorporação, os paradigmas educacionais são questionados, pois a informática educativa, dependendo de como for implantada, pode redesenhar o ensino.

Precisa-se, por isso, repensar o papel do aprendiz e do professor. O primeiro estará diante de uma diversidade de opções e será ele quem selecionará essas informações numa aprendizagem mais independente. Como usuário, desenvolverá algo a partir do momento que aprender a manipular essas informações, ampliando seus domínios, instaurando-se, assim, um “aprendizado-atraves-do-fazer”.⁴⁹ O mundo mágico da informática com seus conteúdos atraentes, ambiente multimídia, global e interdisciplinar, instiga o aluno ao desejo de investigação, de descoberta do novo, além de aumentar suas possibilidades de pesquisa. Retoma-se a questão do prazer, do

⁴⁹ Expressão utilizada por VALENTE, José Armando. *Informática na educação*. In: **Perspectiva** - Revista do Centro de Ciências da Educação, nº 24, 2º semestre de 1995. Florianópolis: editora da UFSC.

reencantamento do universo escolar, quando esse novo mundo de possibilidades diversas se abre.

A informática favorece diferentes maneiras de relacionamento com o outro e com o conhecimento. Ao contrário do que muitos pensam, ela não oportuniza a “robotização” do ser humano ao eliminar a mediação humana no contexto, pois isto o livro, o jornal, a revista já o fazem. Ao usá-la, estamos promovendo mais um meio de contato social com outras pessoas, que desafia, exige e estimula o intelecto. O uso do computador, especificamente da Internet, requer operações intelectuais que vão desde o uso da palavra, da escrita, capacidade de comparar e diferenciar, atenção, abstração, e chegam às formas de organizar o pensamento e a ação.

Mas toda essa diversidade de opções, dependendo do seu uso, poderá reforçar o saber bancário, o ditar autoritário do mestre. Não se pode perder de vista que o computador não é uma máquina inserida numa sociedade abstrata, mas que existe, além dessa rede digital, uma rede humana que opera essa máquina, pessoas que possuem valores e são agentes de seu meio, pois nada acontece fora das sociedades já organizadas. A informática abriu possibilidades de novas relações entre os homens, e estes estão incluídos numa ordem social. O que se apresenta é uma rede de comunicação em que o ser humano é o centro do processo e a palavra continua sendo sua ferramenta básica.

A pedagogia desenvolvida a partir da Internet não é mais da instrução direta e explícita via professor, pois a sua utilização altera a rotina escolar e os métodos de organização de trabalhos. Algumas unidades de ensino contam com os laboratórios de informática cujas máquinas estão em rede, disponibilizando a Internet aos seus aprendizes. Com ela, pode-se obter uma aprendizagem dinâmica, determinada pela

mutabilidade, pela agilidade, pela interatividade. Milhões de pessoas entram na rede não só para visitar *sites*, mas também para escrever, comentar textos, discutir, interagir. Existe, inclusive, a possibilidade de se deixarem recados diretamente na página visitada — não em áreas definidas ou destinadas para esse fim pelo autor do *site*, mas a bel prazer do visitante —. Softwares com tal finalidade como o *Third Voice*, disponível no endereço <http://www.thirdvoice.com>, ou o *Odigo* (<http://odigo.com>), estão começando a proliferar na rede. Tal procedimento desperta a reflexão sobre até onde pode ir o nível de interação, independentemente da vontade do autor, pois no caso desses programas chega-se ao ponto de uma suposta “pichação eletrônica”, que pode ser considerada uma invasão, um atentado aos direitos autorais. É correta ou não? Até onde? Impõe-se aqui outra discussão própria dos tempos informacionais atuais, a questão da quebra da privacidade.

Esta quebra se dá justamente porque a Internet é uma rede potencialmente infinita de comentários e debates. Ela promove uma variação de acesso ao patrimônio da cultura humana e oferece diferentes modos de relacionamento entre as pessoas. É um meio que estimula a compilação de dados e, para tal, exige do usuário maior capacidade de observação, de análise e de comparação do que de memorização. O processo de criação também é afetado, uma vez que ele é entendido como o processo de reelaboração, aproveitamento e transformação do que a rede dispõe. O seu uso requer operações intelectuais que vão desde a escolha da palavra, da escrita verbal e não verbal, à capacidade de diferenciar sons e cores. Ela oferece também uma outra forma de organizar o pensamento e a ação: uma forma de escrita e leitura hipertextual (coisa que, já se disse anteriormente, o meio impresso também faz). Enfim, ela é um espaço aberto

a comentários e debates, propiciando uma ação de conhecimento grupal, partilhada, pois sempre estabelece mediações entre os indivíduos.

Entretanto, utilizando metodologias tradicionais em que o professor tem o papel de detentor do saber e todos os alunos ouvem e executam as tarefas uniformemente, a utilização de medias como o computador não traz nenhuma novidade. Uma alternativa é o desenvolvimento de projetos educativos. Com a utilização da informática em projetos pedagógicos, o conhecimento, até então dirigido e centrado na figura do professor, passa por uma descentralização e o aprendiz torna-se mais independente, pois a pesquisa, a produção e a troca passam a ocupar o centro. O professor que aceitar os desafios que essa nova tecnologia lhe propõe, os quais devem ser compartilhados e estendidos aos aprendizes para que eles se apropriem e empreguem esses conhecimentos numa interação adequada, estará lançando-se num ambiente de aprendizagem em que não há um ensinamento explícito. Não há mais o controle pelas mãos do professor, mas a aprendizagem está nas mãos do aprendiz, havendo a liberdade para explorar e errar, sem punições. A sala de aula passa, assim, a um espaço de maior prazer, pois a multimídia interativa favorece uma atividade exploratória e lúdica. Não há uma diminuição do papel do professor, mas um deslocamento; ele não é mais o detentor do saber, mas um instigador e facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do sujeito.

Ao utilizar o computador como uma máquina que propicia a produção e a reflexão, e não somente como um material didático que reproduz um determinado modelo de exercício, o sujeito não só coleta informações, mas produz, através de um processo exploratório e construtivo, o conhecimento. Trata-se da internalização do saber através da construção, o que implica em modificação do indivíduo com o seu grupo. Uma

prática cujo princípio norteador seria a interatividade, pois não se fala de um sujeito passivo, mas ativo, construtor. O computador torna-se assim, mais um dispositivo técnico — como o vídeo, a televisão (porém com maior possibilidade de interação) — pelo qual se pode perceber o mundo circundante. Mais uma forma de repensar a educação e de debater o uso da comunicação em geral, mais uma tentativa de inserir a instituição educacional no mundo ou vice-versa, tornando-a um espaço vivificante, que prepara o indivíduo para a vida e não prioriza apenas o mero acúmulo de informações.

Quando o assunto é informática no ambiente educacional, é preciso relevar o ser que opera esta máquina e toda a sociedade que o envolve pois, não se fala de uma sociedade abstrata, mas de pessoas que vivem em diversos lugares, épocas, circunstâncias, de agentes de seu meio, com determinados valores. As informações transmitidas são atos de linguagem, e não se pode ignorar aquele que as formula e usa, nem as circunstâncias em que esse ato comunicacional é gerado, bem como as conseqüências desse ato. A linguagem expressa o real, ela não só é modelada pelo usuário como este a modela. E, ao utilizar-se dessa linguagem, a máquina possibilita tornar real, através da simulação⁵⁰, toda a virtualidade do pensamento humano.

Não há, portanto, como negar que o processo de construção e apreensão do conhecimento pode alcançar níveis mais complexos com a informática, já que a possibilidade de simulação virtual propicia ao indivíduo uma experiência bem diversa daquela oferecida pela leitura, televisão, cinema ou tradição oral. A realidade virtual, rigorosamente definida, “(...) tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso,

⁵⁰ Ao escrever, tenta-se descrever o pensamento, o sentimento e o sentido. Ao simular, vivenciam-se os mesmos, apesar de ser uma experiência diferente para cada indivíduo. Só se compreende realmente algo quando se pode chegar mais próximo de ser/fazer, ou seja, experienciar.

que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata”.⁵¹ Ela oferece ao seu usuário uma aprendizagem calcada no conhecimento por simulação e, através dela, pode-se perceber melhor o mundo. Desde pequeno, o ser humano imita o comportamento dos pais, professores, amigos, ídolos, busca nos livros, na televisão, no cinema a identificação com este ou aquele modelo. E a realidade virtual oferece um espaço vivificante, muitas vezes através do jogo, que prepara o indivíduo para determinadas situações com as quais ele se deparará na vida e não prioriza o mero acúmulo de informações.

Pensando nessas amplas possibilidades chega-se à idealização de um sistema futuro, que venha auxiliar a pesquisa na área educativa. Através de sistemas inteligentes, que acessarão a bancos de dados dinâmicos, pré-dispostos, o leitor poderá formular amplas e diversas questões sobre o texto lido e a máquina, através de um método de combinatórias de sentidos, dará as respostas aos questionamentos e poderá formular outros. Um diálogo entre homem e máquina, em que as perguntas e respostas são formuladas por ambos, num sistema de trocas informacionais, num processo simbiótico. Esse sistema inteligente, que, na prática, chamaríamos de “autor do texto”, ofereceria a vantagem de apresentar ao usuário respostas às questões pelo texto suscitadas, criando efetivamente um ambiente de trocas. A máquina poderá efetuar sugestões ao usuário no decorrer da elaboração de um texto, caso aquele considere conveniente. O equipamento colocar-se-á na posição de “debatedor”, que poderá fazer a concordância ou o contraponto, definido previamente ou não pelo próprio sistema ou pelo usuário. Novamente o computador buscará na rede de bancos de dados o embasamento

⁵¹ LÉVY, *O que é virtual...* p. 12.

necessário. Essa situação poderá forjar uma simulação com cânones de conhecimento universal, por exemplo Sócrates, ou com personalidades “geradas virtualmente.”

Essas são experiências que se assemelham às atividades cotidianas práticas, cujas causas e efeitos não só são cogitados como observados e sentidos nesse espaço virtual. Tudo passa pela experiência: o conhecimento vem da ação, a simulação é instrumento de construção. Não há somente recepção, mas o usuário pode interferir imediatamente, reconstruir, interagir, trocar informações. Através dessa simulação, o indivíduo internaliza regras de conduta de seu grupo social que passam a nortear seu desempenho, ou ainda, cria uma resistência acerca deles e procura rompê-las, podendo também se ajudado a superar certas ações impulsivas, aprendendo a planejar soluções. Antes de tudo, a informática é um modelo aberto que promove diferentes modos de pensar e de se relacionar com as pessoas e com o conhecimento. Por isso, precisamos trabalhar com a interação homem/máquina, com a ação do sujeito e do objeto ao mesmo tempo: não podemos colocar “de um lado as coisas e as técnicas e do outro os homens, a linguagem, os símbolos, os valores, a cultura ou o mundo da vida”⁵².

2.2.2 Caminhante, o caminho se faz ao caminhar

Todo projeto educacional exige uma demarcação da concepção de ensino-aprendizagem com a qual pretende trabalhar, pois esta questão desencadeará uma série de desdobramentos. Ao elaborar o projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, fez-se a opção pela concepção sócio-histórica da aprendizagem (sociointeracionista) de Vigotski, aliada ao construtivismo de Piaget e à prática libertadora de Paulo Freire. Escapando da visão do conhecimento como algo abstrato, erudito, que precisa ser

apreendido para que o homem seja considerado como tal em seu meio, priorizaram-se projetos de ensino e aprendizagem, tendo como apoio a idéia básica de que todo indivíduo possui vivência de mundo que desenvolveu-se na sua relação com o ambiente e com seu grupo social. Não se pode perder de vista que, para a aprendizagem ocorrer efetivamente, há a necessidade do respeito aos estágios de desenvolvimento intelectual do indivíduo. O desenvolvimento do sujeito ocorre como um processo espiral, gradual e ascendente, através de atividades conjuntas, mediadas pelos mais experientes, aprendendo na relação que estabelece com o social, tornando-se, assim, o indivíduo, agente de seu meio.

Essa aprendizagem dá-se por rupturas e desequilíbrios provocados por novas situações, a partir das freqüentes interações com o meio em que vive. Para alcançar essa aprendizagem, busca-se a fusão do trabalho sistemático, dos conceitos científicos pré-estabelecidos, valorizando o trabalho construído segundo a observação e a manipulação direta dos dados. O conceito não é apreendido por um processo mecânico, mas resultado do caminho que é construído de acordo com os erros, seguindo uma via tortuosa; o indivíduo para interiorizar esse conhecimento necessita sair do estado de acomodação em que se encontrava. Ele é tentado a percorrer trilhas imprevisíveis, enfrentar situações inusitadas como se participasse de um jogo onde apenas algumas regras iniciais são estabelecidas, as demais são forjadas durante o desenredo da trama, constituindo assim um ambiente de aprendizagem de muita plasticidade. Esse processo de desacomodação, para quem observa, pode parecer-se a um labirinto de idas, vindas e retornos, porém aquele que o percorre acaba por conhecê-lo realmente ao vivenciá-lo e experimentá-lo, construindo o seu conhecimento sobre ele, o que é muito mais significativo do que

⁵² LÉVY, *As tecnologias da inteligência...*, p.15.

receber um mapa mostrando o traçado a percorrer, sem experienciá-lo. Nessa concepção de aprendizagem e desenvolvimento, faz-se necessário articular a mente com o mundo, recuperando o sentido e não apenas o significado dos conceitos, lidar com as ambigüidades, com as variáveis e as necessidades emergidas durante o processo.

Pela forma como geralmente as pessoas são colocadas frente ao processo de ensino-aprendizagem, o tempo de maturação do conhecimento de cada indivíduo não é respeitado, nem suas atividades são julgadas de acordo com suas possibilidades. Exige-se que todos dispensem o mesmo tempo ao processo de aprendizagem e que alcancem os mesmos resultados. Aqueles que fogem desse quadro são considerados como inaptos. Ignora-se que todos são capazes de aprender, mas que o tempo de (des)acomodação desse conhecimento dá-se em diferentes compassos. E é com esse pensamento-eixo que nos surgiu a proposta de desenvolver trabalhos educativos voltados para a prática de uma nova ecologia cognitiva,⁵³ visto que educar ecologicamente requer uma interação com os conhecimentos, a compreensão de suas interdependências com os materiais utilizados e a relação destes com o meio onde ambiente.

Mediante essa proposta, os obstáculos e os desafios são os mecanismos que estimularão os adolescentes a estabelecerem uma relação instigante com o conhecimento, e a torná-lo importante fonte de promoção, pesquisa e desenvolvimento. Por isso, busca-se não a transmissão de conceitos de forma direta, a repetição programada, a simulação inócua, mas a aprendizagem por experiência. Mesmo que a etimologia da palavra latina *errare* lembre que errar é andar sem rumo certo, esta ação de vagar pode contribuir para outras experiências futuras, porque em se tratando de

⁵³ Ver CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. Tradução Newton Roberval Eicheberg. 4ª ed. São Paulo: editora Cultrix, 1999. p. 25.

projetos de aprendizagem por construção, o caminho sempre se faz ao caminhar. Nesse ecossistema educacional, o erro é componente básico para a aprendizagem, apesar de que, no contexto escolar, geralmente o erro ainda é tratado de forma punitiva. O respeito à autonomia do trabalho estudantil é um dos motes deste projeto, pois a ação educativa é uma somatória do que o aluno deseja fazer, colocado sempre diante do desafio do como fazer. A aprendizagem nasce da dúvida e das tentativas de acertos. Os erros são vistos como uma etapa positiva desse processo de maturação e não como um contra-valor.

As atividades relacionadas à confecção de *home pages* requerem operações intelectuais como capacidade de análise, planejamento, comparação, diferenciação, atenção, memória, etc, e o travejamento dessas é a investigação, suscitada pelos erros — os quais despertam a curiosidade do sujeito e o impulsionam à resolução do problema.⁵⁴ Evidencia-se, pois, a necessidade de se criarem situações em que o indivíduo seja incitado a construir seu conhecimento, circunstâncias em que ele precise fazer escolhas diante de problemas que surgem espontaneamente e não levantados num clima artificial. Estabelece-se um espaço em que o professor não assuma a posição de concentrador do saber, mas do sujeito que proporciona um espaço democrático e aberto. Esse espaço distancia-se daquele em que geralmente o professor se posiciona em sala de aula: ditador de um conhecimento que somente ele pode disseminar, afastando a possibilidade de o aprendiz discordar, de provocar um desconforto em relação a conceitos tidos como “verdadeiros”, o que desencadearia os auto-questionamentos, germes à instigação e conseqüentemente à produção.

⁵⁴ “Estes processos mentais são considerados sofisticados e ‘superiores’, porque referem-se a mecanismos intencionais, ações conscientemente controladas, processos voluntários que dão ao indivíduo a possibilidade de independência em relação às características do momento e espaço presente.” REGO, Tereza Cristina. **Vigotski: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 4ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. p 39.

Muitas são as teorias que prevêem esse tipo de relação entre docente e discente, entretanto, na práxis, o professor mantém-se ainda na cátedra, ditando os conteúdos autoritariamente, mudando apenas os meios com os quais disponibiliza ou sociabiliza esses conhecimentos. A utilização das tecnologias, do livro ao computador, dá-se num clima de transmissão de conteúdos preparados pelo educador, como ser onipresente e onipotente, permanecendo ainda no centro do processo. A função do professor deve ser a de oportunizar movimentos que encaminhem o educando ao seu desenvolvimento potencial, seu papel é o de mediador das atividades. Para tal, os conteúdos trabalhados precisam nascer da necessidade que o educando encontra ao tentar realizar sua tarefa sozinho⁵⁵.

O projeto *Leitura e produção em meio eletrônico* não visa apenas a proporcionar oportunidades de aquisição da tecnologia com o intuito de melhor preparar os estudantes para o campo de trabalho, pois isso as escolas de informática já o fazem com competência. Ele pretende, além de oportunizar caminhos de apropriação da técnica e de maneiras científicas de pensar, suscitar nos estudantes a curiosidade pela leitura, oferecer a vivência de outras experiências que a escola geralmente não disponibiliza aos discentes (como o contato com o autor do texto), proporcionar um espaço onde a criação e a imaginação podem habitar. Para tal, o conteúdo do saber escolar tradicional não é levado ao esquecimento, mas é aproveitado como uma etapa importante na formação integral do ser humano, conjugado com outras práticas e sempre num clima de construção coletiva. Mais do que estabelecer ou instigar querelas entre as modernas e as tradicionais práticas pedagógicas, o que o projeto propõe é uma fusão, um

55 Segundo a teoria sociointeracionista, quando uma criança consegue solucionar certo problema por si mesma, sem ajuda, este é o seu nível de desenvolvimento real (ZDR) e; quando soluciona com a ajuda de um mediador (adulto ou colegas), este é o seu nível de desenvolvimento proximal (ZDP).

aproveitamento de ambas. Mas isso só será possível se o professor questionar-se sobre sua ação pedagógica, e mostrar-se aberto para novas experiências. Não se pode continuar num ostracismo, a escola precisa acompanhar as mudanças, pois é parte integrante de um processo gigante de comunicação.

O uso do computador não pode reforçar as formas tradicionais de ensino, somando-se a tantas outras tecnologias, cujo processo é centrado na figura do professor. Sua utilização altera a rotina escolar e os métodos de organização de trabalhos, pois os processos de leitura e escrita estão integrados em um contexto estrutural de mudança do ensino-aprendizagem, onde professor e alunos vivenciam processos de comunicação abertos, de participação interpessoal e grupal. A pedagogia encontrada no hipertexto (*home page*) não é mais a da instrução direta e explícita via professor, e o trabalho de interpretação e produção própria caminham lado a lado com o de compilação. Paralelamente aos textos canônicos, aparecem as produções dos alunos, e os dados colhidos são expostos em seqüência, mas também em confronto. A coleta de informação tem seu lugar de destaque, mas a construção de um conhecimento através de erros e acertos é priorizada.

Quando se fala em autonomia não são postas de lado as dificuldades que o professor encontra em trabalhar com classes heterogêneas, cujos indivíduos estão envolvidos num processo não uniforme de aprendizagem. Por isso, a idéia de se trabalhar com projetos e em grupos, ao invés de cada um ministrar sua disciplina como um conhecimento estanque. O professor pode viver um trabalho integrado, coletivo, que envolve direção, alunos, pais e outros professores, ou seja, toda a comunidade escolar, sociabilizando seus conhecimentos. Ao vivenciar a experiência de trabalhar com projetos, descobre-se que o atendimento aos estudantes pode ser efetuado de forma mais pontual e

individualizado e, com relação ao grupo, mais genérico. O estudante, por sua vez, ao ser envolvido nesse processo de aprendizagem por projetos não se vê coagido a produzir no mesmo ritmo que seus colegas. Tendo oportunidade e um ambiente estimulante e adequado, cada aluno segue em seu ritmo, priorizando e desenvolvendo suas competências, buscando grupos de interesses comuns, produzindo e aprendendo de forma significativa, uma vez que realiza pesquisas e produções adequadas aos seus interesses.

A sala de aula é um espaço que pode ser visto como o lugar onde um conhecimento milenar é transmitido através de métodos tradicionais cristalizados, que prima pela “educação bancária” cujo travejamento é a memorização e repetição de conteúdos; ou como palco para inúmeras experiências que se afastam da rotina escolar. Duas concepções, à primeira vista antagônicas, que constroem o perfil da escola tradicional e da escola nova e as distanciam. A proposta do projeto foi de utilizar a Sala de Informática nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira, fazendo uso da arca de conhecimentos da pedagogia tradicional articulada à pedagogia ativa da escola nova, tendo o computador como ferramenta de trabalho. A busca e a construção do conhecimento fazem parte da natureza humana, porém, em muitas situações, por privilegiarem-se determinadas áreas de conhecimento e métodos de aprendizagem ou ensino, muitos acabam reprimindo seus propósitos e potencialidades. É nesse cenário que a inserção da informática aparece como uma ferramenta que possibilita ao educando buscar e produzir de acordo com suas expectativas e competências.

Essa postura exige, evidentemente, uma revisão nas estruturas educacionais, as aulas fragmentadas e com horários pré-estabelecidos de início e fim não cabem mais nesse momento. O modelo educacional em “blocos” tem de dar lugar a outros em que o tempo

e os assuntos apresentem flexibilidade. O papel do professor também é redirecionado. Há a necessidade de educadores abertos a mediar e instigar novas buscas e produções. O educando precisa ser mais participativo, menos passivo. Todos precisam dar-se uma oportunidade de aprender a aprender.

Os seres não são dotados das mesmas competências, conseqüentemente, nem todos aprendem da mesma forma. Resta, portanto, ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do indivíduo, as quais o conduzem não só ao conhecimento cognitivo, mas a um conhecimento do seu ser como um todo. A utilização de recursos informatizados nas escolas, — por serem adaptáveis às mais diversas formas de uso — pode potencializar o desenvolvimento dessas diversas habilidades, possibilitando assim uma reestruturação do modo de relacionamento entre aluno-professor, pois a aula atende aos vários interesses individuais e coletivos. As inteligências podem ser desenvolvidas nesse ambiente, criativo por sua diversidade e rico em recursos, tanto por aqueles que apresentam facilidades na (re)construção do conhecimento lógico (mais precisamente matemático) e escrito, privilegiados até então por aqueles que se enquadram nestes moldes, bem como por todos que se destacam nas mais diversas formas de expressões da humanidade, na maioria das vezes relegadas a planos inferiores, quando não totalmente ignorados.

Na era comunicacional, a escola necessita proporcionar ambientes de trabalho (aprendizagem) que possibilitem o uso de tais ferramentas de comunicação, nas quais se vislumbram possibilidades de construção que respeitam as diferenças, em um ambiente coletivo. O educador, utilizando-se dessas ferramentas, pode atender às individualidades do educando, e, conseqüentemente, o fará de forma mais eficiente e prazerosa. Essa ludicidade que acompanha as ferramentas informáticas evidencia o uso de atividades

que apresentam maior interesse, aumentando o envolvimento e a produtividade⁵⁶. A proposta que se faz é então, um projeto que ofereça uma formação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico segundo objetivos educacionais, mas que também respeite as diferenças e resguarde o educando do compromisso com o sucesso. Um espaço onde é permitido, sobretudo, errar. Um espaço onde a imaginação e a criatividade poderão brotar sem resistências. Os alunos deixam de ler e escrever apenas no papel, e passam a utilizar o computador para leitura e produção de textos. A escola passa a ser, assim, um lugar para intervir, construir, compartilhar, uma aprendizagem facilitada pela telemática.

2.2.3 Hipertexto: o texto como produtividade

Ao se trabalhar com o hipertexto eletrônico, teve-se consciência que o texto não nasce plurifacético, ele só brota como um encadeamento sucessivo de discursos que advêm das diversas áreas de conhecimento, frente a uma postura vigiada do leitor, que busca desvelar paradoxos e ambigüidades. Essa atitude vigilante que encaminha ao outro, multiplicando sentidos e vozes, é o que se chama de intertextualidade, um conceito que amplia a noção de texto e encontra eco em Genette que a define como “une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre.”⁵⁷

⁵⁶ Moran comenta que ao escrevermos para a Internet: “Escrevemos de forma mais aberta, hipertextual, conectada, multilingüística, aproximando texto e imagem. (...) A possibilidade de divulgar páginas pessoais e grupais na Internet gera uma motivação, visibilidade e responsabilidade para professores e alunos. Todos se esforçam para escrever bem, para comunicar melhor suas idéias, para ser bem aceitos.” MORAN, José Manuel, *Mudar a forma de aprender e ensinar com a Internet*. In: BRASIL. **Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação / Secretaria de Educação a Distância**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 87.

⁵⁷ GENETTE, Gerard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Paris: éditions du Seuil, 1982. p. 08.

Falar de intertextualidade é uma questão que remete às origens do hipertexto eletrônico, enquanto processo de escrita. Muitos são os estudiosos que procuram firmar a superioridade do processo de escrita em meio eletrônico, ou mesmo associar sua existência somente ao computador, uma existência, portanto, *on-line*. Segundo Snyder,

“the space of hypertext is a fundamental system with the capacity to explore intertextuality in ways that page-bound text in books can't match. Although print can be made to display intertextuality, it does not encourage it, because the book's existence as a bound object serves to separate its constituent pages from those in other books”.⁵⁸

Por outro lado, há aqueles que se filiam ao grupo que combate essa idéia, tentando uma apologia ao livro impresso, respaldando-se na teoria de Genette, Barthes, Derridá. Todo texto, independente do meio que lhe serve de suporte, pode apresentar marcas intertextuais implícitas ou explícitas. Nessa perspectiva, a escrita hipertextual não depende do meio em que é transmitida, ela é uma construção composta por camadas de intertextos, uma arca de palimpsestos, que a transformam numa fala multivocal. Tanto no meio impresso quanto no meio eletrônico, o hipertexto só existe quando o leitor mantém-se numa postura de busca, de curiosidade que elabora articulações possíveis com outros textos, que não ignora as trilhas alternativas propostas pelo escritor. Se a leitura é operada de forma linear, sem o mergulho nos *links*, nos intertextos, perdeu o escrito sua característica hipertextual.

Mais importante do que se filiar a esta ou àquela corrente, é observar a contribuição desses autores ao tratar o texto “não mais como um produto acabado, mas como produtividade, não mais como um conjunto de significados, mas como uma galáxia de

significantes”.⁵⁹ Esse processo de textos superpostos em meio impresso pode também ser constituído de forma que ele possa gerar uma multiplicidade de encaixes multilineares, formando uma rede que não obedece a nenhum princípio de centralidade nem de linearidade.

Entretanto, o grande potencial rizomático do hipertexto eletrônico, que permite a inserção infinita de intertextos, não pode ser negado. Ele é aplaudido, principalmente, por sua codificação intertextual hiperbólica, que permite o entranhamento de vários documentos, o que chamamos de super-codificação aparente. No hipertexto eletrônico a inserção autoral que compõe a multiplicidade de discursos aparece explicitamente, como uma fatia do texto. O grande potencial de espacialidade⁶⁰ do hipertexto eletrônico permite a inserção infinita de intertextos e esse estrelamento, rizomatização, o torna fluido, uma obra aberta, conectada a diversos outros escritos, uma rede viva, que cresce exponencialmente, não mais como um todo, mas como parte de uma estrutura globalizada e globalizante.

E, apesar de ser ele um novo suporte de veiculação de informações, de sua capacidade de armazenamento ser superior ao meio impresso, bem como da velocidade com que processa as informações ser muito maior que a de qualquer outro meio de comunicação, não é possível tratá-lo sem pensar que ele é uma inovação técnica que foi introduzida na cultura impressa, à qual já estamos familiarizados, e que também trabalha com textos superpostos, sob o nome de intertextos.

Além disso, não podemos pensá-lo como se tivesse gerado uma escrita inédita e fosse a máquina de todas as máquinas e não o resultado de uma simbiose de técnicas

⁵⁸ SNYDER, op. cit., p. 34

⁵⁹ WANDELLI, op. cit., p. 07.

anteriores. A técnica não pode ser vista como um projétil autônomo de grande impacto sobre a cultura já sedimentada, que parte de fora para dentro da sociedade. Mas sim como o resultado de um processo cultural que uma multidão de agentes produzem, e sua inserção na sociedade acontece num processo de sucessão e não de substituição. Sucessão da oralidade, da escrita e da informática, constituindo um complexo deslocamento de centros de gravidade.

O hipertexto eletrônico reúne vários conjuntos textuais, de diversas áreas que, juntos, apresentam-se num grande mosaico colorido, um baile de máscaras, oferecendo uma visão transdisciplinar do texto, idéia que vem ao encontro das manifestações do pensamento pós-moderno, que trabalha com a fragmentação do saber, apesar de que nele, não há unificação desse saber fragmentado, mas a coordenação, a articulação de discursos interdisciplinares que operam passagens entre campos discursivos distintos, diferenciados.

Pode-se, assim, encontrar atratores para que essa rede se construa e cresça, interconectando as áreas, até então distantes, tidas como incongruentes entre si graças às estruturas curriculares que assim as coloca. Nesse sentido, dependendo do uso que se faz da máquina em sala de aula, a construção do texto na forma hipertextual pode abrir possibilidades de um trabalho cooperativo entre as disciplinas. Entretanto, um olhar sempre vigilante é necessário para que não se incorra no erro do modismo ou das “pontes” forçosamente construídas, pois

“para que haja interdisciplinaridade deve haver uma ‘sintonia’ e uma adesão recíproca, uma mudança de atitude frente a um fato a ser conhecido; enfim, o

⁶⁰ A-localidade, desterritorialização, binarização, desmaterialização do texto.

nível interdisciplinar exigiria uma ‘transformação’, ao passo que o nível de integrar exigiria apenas uma ‘acomodação’”.⁶¹

Um trabalho participativo e cooperativo compreende a busca de pontos convergentes o que pode resultar em projetos comuns. Não se pode amarrar o trabalho aos planejamentos que previam todo o transcorrer do processo, este vai sendo construído e modificado durante o percurso, durante a “errância”, novas problemáticas surgem e novos rumos há que tomar, o curso completa-se durante a travessia. Portanto, “não basta ‘importar’ um conceito da moda e introduzi-lo como solução aos problemas presentes. É necessário questioná-lo (...), tendo-se em vista a formação do homem-pessoa”.⁶²

O que parece mais interessante analisar com relação à inserção dos diversos saberes no hipertexto eletrônico é que não há uma hierarquia nessa fusão textual nem conhecimento hegemônico. A rede vai sendo “tecida” no decorrer das aulas e os cruzamentos interdisciplinares vão sendo estabelecidos por afinidades temáticas. Um *link* em determinada palavra pode abrir uma janela para discussões que estão mais relacionadas a disciplinas como História, Geografia, ou outras. Assim, os valores são homogeneizados, tanto os cognitivos, éticos e político-culturais. Isso não significa que não haja conflitos entre eles, mas que se passa a trabalhar com categorias textuais menos reducionistas, pois a conexão entre os textos alimenta o engaste de teorias e sistemas divergentes. A diferença talvez seja que a subordinação a que geralmente o professor submete a produção discente é substituída pela coordenação, delineando-se, por intermédio da produção de hipertextos eletrônicos, um gênero discursivo mais aberto ao exercício de um filosofar.

⁶¹ FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia?** São Paulo: edições Loyola, 1993. p. 51.

Essa combinação de diferentes posturas é, no cenário das idéias, associada ao discurso pós-moderno, porque atravessa as fronteiras disciplinares, aproximando-as e respeitando suas diferenças. Essa pluralidade cinde a noção de conhecimento com a qual se vinha trabalhando até o início do século XX, desgarrando-se da razão científica que se preservava pela verdade dotada de validade universal, contrapondo-se com as idéias positivistas. E assim, o transitório toma lugar no sistema imutável, e o conhecimento resvala para a esfera da relatividade.

2.2.4 Filhos da imagem desenhando no livro de suas ações

Novas maneiras de pensar e de se expressar estão sendo criadas a partir dos recentes meios de comunicação, e todos os recursos multimídias colaboram para ampliar o caráter intertextual e comunicacional dos textos, pois o ser humano escreve, fala, gesticula impulsionado pelo desejo de comunicar. O compor através das imagens é um recurso explorado pelo homem desde o período do paleolítico superior. Embora a maneira de desenhar e a temática tenham sofrido modificações ao longo da história do homem, foram os desenhos que propiciaram a primeira forma de escrita, a pictográfica, que consistia na representação de seres e idéias pela imagem. Hoje, as novas gerações são acusadas de serem filhos da imagem, de debruçarem-se sobre o ícone e de não se concentrarem sobre a palavra escrita, como se elas possuíssem um estatuto superior às imagens. Esquece-se que estas podem oferecer determinadas conjecturas que os recursos da linguagem verbal não propõem.

Há um movimento em torno dessa questão que debate sobre o excesso de imagens que atualmente povoam o espírito humano, numa hiperinflação imagética, reservando a

⁶² FAZENDA, Id. *ibid.*, p. 98.

este período histórico o título de “civilização da imagem”, dilatando cada vez mais a memória visiva. A que levará tal dilúvio? Segundo Calvino:

“hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão. Em nossa memória se depositam, por estratos sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo.”⁶³

Entretanto, a exploração da imagem pelos meios de comunicação, cada vez mais pregnante, colabora não só para o desenvolvimento das funções e expressões intelectuais, mas também no desenvolvimento de funções sociais. Evidentemente que o homem cria símbolos não só para se servir deles utilitariamente, mas, principalmente, para expressar sua visão de mundo, contar sua história integrada ao quadro cultural a que pertence, formando um livro vivo de suas ações, de suas palavras e de sua arte.⁶⁴ Cada cultura oferece um conjunto de imagens que forma o seu imaginário,

“a mente do poeta, bem como o espírito do cientista em certos momentos decisivos, funcionam segundo um processo de associações de imagens que é o sistema mais rápido de coordenar e escolher entre as formas infinitas do possível e do impossível. A fantasia é uma espécie de máquina eletrônica que leva em

⁶³ CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**; trad. Ivo Cardoso. São Paulo: Companhia das letras, 1990. p. 107.

⁶⁴ Segundo o crítico de arte Ruskin, “as grandes nações escrevem sua autobiografia em três volumes: o livro de suas ações, o livro de suas palavras e o livro de sua arte” sendo que “nenhum desses três livros pode ser compreendido sem que se tenham lido os outros dois, mas desses três, o único em que se pode confiar é o último.” In: PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Ática, 1999. p. 7.

conta todas as combinações possíveis e escolhe as que obedecem a um fim, ou que simplesmente são as mais interessantes, agradáveis ou divertidas.”⁶⁵

E nesse jogo de combinações e associações possíveis, tentativa de exploração das relações intertextuais, obtém-se um enxerto da palavra e da imagem, que se revela e se dá a conhecer de várias formas, cujos processos de assimilação e transformação de informações divergem, mas convergem para páginas repletas de sinais que reportam um mundo cheio de histórias a se contar, fantasias, resultado de um processo de abstração ou de observação do mundo real.

O depoimento de Calvino a respeito da influência que seu mundo imaginário sofreu pelas figurinhas do *Corriere dei Piccoli*, um semanário infantil folheado na sua infância dos três aos treze anos, é lapidar para que se pense em como os desenhos, a imagem, podem ampliar e enriquecer o universo de um indivíduo quando ele passa horas percorrendo os quadrinhos, interpretando-os cada vez de uma forma diferente. Sem ainda dominar a escrita, Calvino passava horas criando variantes, descobrindo sempre um novo sentido para as imagens visitadas e revisitadas. Quando aprendeu a ler, ele afirma que a vantagem que lhe adveio foi mínima:

“aqueles versos simplórios de rimas emparelhadas não forneciam informações inspiradoras; no mais das vezes eram interpretações da história, de orelhada, tais quais as minhas; estava claro que o versejador não tinha a mínima idéia do que poderia estar escrito nos baldezinhas do original, seja porque não soubesse inglês ou porque trabalhasse com os quadrinhos já redesenhados e tomados mudos. Seja como for, eu preferia ignorar as linhas escritas e continuar na minha ocupação favorita de fantasiar *em cima* das figuras, imaginando a continuação.

⁶⁵ PROENÇA, Id. *ibid.*

(...) a leitura das figurinhas sem palavras foi para mim sem dúvida uma escola de fabulação, de estilização, de composição da imagem”.⁶⁶

Mesmo que Calvino afirme que na sua época, denominada por ele de intermediária, se concedia bastante importância às ilustrações coloridas que acompanhavam os livros, situação diferente da inflação de imagens atual, o relato de sua experiência e do que ele chama de pedagogia da imaginação faz pensar na comunicação visiva como um detonador de sugestões, de abertura do campo de possibilidades criadoras. Assim, a formação e o engaste de um banco de imagens na construção de *home pages* colaboram para enriquecer algumas abordagens e torná-las mais sugestivas, bem como para a eficácia da análise interpretativa. A sua introdução no texto pode obter forte colaboração para a harmonização textual e para o encadeamento de informações advindas de horizontes heterogêneos, ou ainda para se lançar pontes sobre uma certa unidade semântica ressignificando o seu contexto. A imagem faz parte da estrutura interna das idéias, complementando-as ou resgatando-as, mas também aponta outras leituras e interpretações não possíveis somente através do verbo.

A imagem também constrói a linguagem verbal e por ela é construída, mas não constituída nem substituída, apesar de poder ser explicada somente por ela, o texto pode revelar sua constituição e alguns de seus estados. Para entrar em relação intertextual com o conjunto verbal, ela não precisa tomar a forma de texto pois a imagem também comunica; entretanto, para descrever essa comunicação é da linguagem que se faz uso (mesmo em pensamento). As imagens podem ter um caráter ideográfico ilustrativo ao estarem inseridas no seio do texto, colaborando para a atribuição de sentido, como também podem substituir as palavras. Agrupadas em torno de determinados eixos

⁶⁶ CALVINO, *Seis propostas...* p. 109.

semânticos elas podem assegurar a coerência lingüística e/ou ampliar esses eixos, estrelando e multiplicando os significados. O *escreitor*⁶⁷ para atingir esse golfo de pluralidades potenciais do texto, alça mão principalmente da imaginação como instrumento do saber, mas também como identificação com a alma do mundo e como “repertório do potencial, do hipotético, de tudo quanto não é, nem foi e talvez não seja, mas que poderia ter sido.”⁶⁸

A incorporação de imagens, gráficos, sons no texto eletrônico forma uma espécie de iconologia que foi incentivada na criação de *home pages*, pois

“diversos elementos concorrem para formar a parte visual da imaginação literária: a observação direta do mundo real, a transfiguração fantasmática e onírica, o mundo figurativo transmitido pela cultura em seus vários níveis, e um processo de abstração, condensação e interiorização da experiência sensível, de importância decisiva tanto na visualização quanto na verbalização do pensamento.”⁶⁹

⁶⁷ "Ce terme «écrilecture» est un néologisme formé du rapprochement, de la friction et de la contraction des termes «écriture» et «lecture»; il a d'abord été créé en portugais, en 1992, à Lisbonne dans la thèse de Pedro Barbosa intitulée *Criação literária e computador*, puis il a été repris en français en novembre 1994 dans le livret papier accompagnant le n° 8 d'*alire* à travers un article spécifique du même auteur associé à Abílio Cavaleiro, «*Syntax: un générateur automatique de textes littéraires*», traduit en français en 1995 avec la reprise de cet article dans *Littérature et Informatique : la littérature générée par ordinateur*, une compilation de textes réunis par Alain Vuillemin et Michel Lenoble à Artois Presses Université. Enfin, le dernier écho se trouve à ce jour dans la dernière publication de Pedro Barbosa sur le principe et les méthodes de la «Cyberlittérature», *A Ciberliteratura*, parue au Portugal en 1996. Ce que l'auteur nomme alors «a escreitura» se trouve traduit en français sous le terme «écrilecture». Que signifie-t-il exactement? Une écriture-lecture ou une écriture d'une lecture? Une écriture pour une lecture? Le tiret, la fissure médiane du terme relèvent de l'équivoque et suscitent des interprétations multiples." GILLOT, Arnaud. **La notion d'«écrilecture» à travers les revues de poésie électronique KAOS et alire (1989-1995)**. Mémoire de maîtrise de Lettres Modernes.. Université d'Artois, França, année universitaire 1995-1996. p. 02 - 03.

⁶⁸ CALVINO, *Seis propostas...* p. 106. CALVINO, no capítulo sobre Visibilidade, comenta sobre as duas correntes propostas por Starobinski: “a imaginação como instrumento de saber ou como identificação com a alma do mundo” e se questiona sobre qual ele próprio optaria.

⁶⁹ CALVINO, *Seis propostas...*, p. 110.

Dessa forma, as imagens são elementos que falam e ocultam muita coisa, pois a arte gráfica faz parte da estrutura interna das idéias. Parece que aqui se faz apologia à imagem, mas na verdade, a tentativa é de apenas observar o quanto ela pode colaborar para o fervilhar de idéias e sensações que irão estimular a leitura e a produção literária. Tanto a palavra quanto a imagem possuem em comum um caráter sistêmico e revelam um sistema de significação, e “o escritor – falo do escritor de ambições infinitas, como Balzac – realiza operações que envolvem o infinito de sua imaginação ou o infinito da contingência experimentável, ou de ambos, com o infinito das possibilidades linguísticas da escrita,”⁷⁰ e da imagem, mundos que se acumulam sobre uma página branca de papel ou sobre um écran digital, as quais exploram o imaginário, o gosto pelo fantástico, elementos primordiais para a produção textual.

⁷⁰ CALVINO, *Seis propostas...*, p. 113.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Uma idéia, um projeto: a parceria e a realização

Muitos são os estudos, e entre eles destaca-se o organizado por Regina Zilberman, *Leitura em crise na escola: as alternativas do professor*,⁷¹ que tratam dos problemas pelos quais a escola passa ao tentar formar leitores, bem como das atividades, muitas vezes vazias de significação e repletas de exercícios repetitivos e mecânicos, que são propostas nas aulas de Língua e Literatura. Há um desinteresse pela leitura nas escolas públicas, pelos motivos já conhecidos e não é necessário inventariar. Projetos diversos já foram iniciados e muitos estão em andamento com o objetivo de formar leitores nas camadas populares. Existe toda uma problemática educacional, familiar e econômica que impede ou dificulta o trabalho do professor de despertar no aluno a curiosidade pelo acervo bibliográfico de que a escola dispõe, bem como de convencê-lo da necessidade de produzir seus próprios textos (e da possibilidade de obter prazer ao fazê-lo). Partindo desta problemática, pensou-se em propiciar aos estudantes, com a ajuda do computador, atividades de leitura e produção textuais mais significativas, desencadeando maneiras dinâmicas de construção do conhecimento.

A idéia eixo foi, então, a de que os alunos, após terem uma noção de navegação em páginas hipertextuais eletrônicas (da Internet), pudessem descortinar, pela observação da composição de uma página *Web*, como um texto é construído por uma polifonia de vozes, por um contingente gigantesco de outros textos que nunca estão isolados, mas são o resultado de uma somatória de outros escritos que se cruzam e dialogam entre si.

⁷¹ ZILBERMAN, Regina (Org.). *Leitura em crise na escola: as alternativas do professor*. 4ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1985.

O objetivo foi de aliar leitura e produção, oportunizando-as na tela do computador e no meio impresso paralelamente, sem priorizar ou menosprezar um ou outro processo, mas pensando que o primeiro pode estimular o segundo, e ambos podem coabitar o mesmo espaço, visando à formação de um reduto em que se leia, crie, produza, independente da mídia utilizada. A proposta básica consistiu em oferecer um trabalho que se distanciasse da leitura e da produção de textos mecânicos, repetitivos, desvinculados de razões e finalidades sociais.

O projeto *Leitura e produção em meio eletrônico* foi desenvolvido no Colégio Estadual “Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar”, localizado no município de Barra Velha, Santa Catarina, no período compreendido entre abril a dezembro de 1999. O estabelecimento conta com cerca de 1.050 alunos e é administrado pelos professores Carlos Castilhos Wolf e Roseméri Spézia Régis. A escolha para o desenvolvimento do trabalho recaiu sobre a 2ª série noturna do ensino médio, uma turma com 32 alunos, na faixa etária de 16 anos. Os encontros aconteceram uma vez por semana, em período normal de aula. Os alunos participavam semanalmente de quatro aulas de literatura. As turmas foram divididas em dois grupos, cada um com quinze alunos em média. Metade permanecia em sala de aula com a professora da disciplina, Literatura e Língua Portuguesa, e os demais se deslocavam para o laboratório, por um período de 45 minutos. O revezamento foi a forma encontrada para que, no máximo, dois alunos ocupassem um mesmo computador, o que significa, em termos práticos, que cada aluno utilizava em torno de 20 minutos a máquina, a cada encontro semanal.

A maioria dos estudantes possuía pouquíssimo conhecimento na utilização da informática, poucos sabiam digitar no *MS-Word*, e somente um estudante já havia experimentado a navegação na Internet. O projeto foi por mim coordenado e contou

com a participação efetiva de um grupo de professores: Maria Lindamir Aguiar Barros (professora de Língua e Literatura, do Colégio Astrogildo, que cedeu espaço em suas aulas para o desenvolvimento do projeto), Clarmi Régis (escritora, pesquisadora do NUPILL⁷² e mestranda do Curso de Pós-Graduação em Literatura da UFSC), Adair de Aguiar Neitzel (pesquisadora do NUPILL e doutoranda em Literatura na UFSC), Raquel Wandelli (jornalista, escritora, mestre em Literatura Brasileira, membro também do NUPILL) e a colaboração do responsável pelo laboratório de Informática Educativa, Jeremias Bernardes.

O colégio conta com uma sala de informática equipada com 09 microcomputadores multimídia (PC 486 e 586⁷³ Mhz. com 8 a 16 MB de RAM), não dispendo de conexão à Internet e nem de uma rede local — LAN. As máquinas possuíam o sistema operacional Windows 95, softwares para edição de textos e planilha eletrônica. Havia disponível uma impressora matricial. Para a realização do projeto, foi instalado o *Internet Explorer* 4 juntamente com o editor de *home pages FrontPage Express*, softwares distribuídos livremente pela *Microsoft*. A escolha desse editor deu-se em virtude da falta de recursos das escolas públicas para a aquisição de programas e para a obtenção de autorização para sua instalação, bem como, pelo fato do software possuir versão em português, o que facilita o manejo do programa aos mais inexperientes usuários.

Para desenvolver esse projeto, inicialmente promoveu-se uma capacitação à professora da disciplina compreendendo: conhecimentos do *MS-Word*, Internet e *FrontPage Express*. Os alunos envolvidos no processo e o responsável pelo laboratório também receberam no primeiro mês o mesmo curso. Os primeiros encontros no

⁷² Núcleo de Pesquisas em Informática, Linguística e Literatura. *Web site*: <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/>

⁷³ Velocidade de processamento do processador, medido em ciclos por segundo.

laboratório voltaram-se mais para a familiarização e o domínio das interfaces. Somente após a aquisição desse domínio tecnológico é que o grupo começou a implantar o projeto relacionado especificamente à leitura e produção textuais. Como já se ressaltou, no grupo discente somente um aluno tinha experiência em navegação na WWW e no laboratório do colégio onde foi aplicado o projeto, os computadores não estavam conectados à Internet e nem em rede. Assim, para que os estudantes pudessem observar a composição de uma *home page* e compreender conceitos básicos como navegação, *link*, hipertexto, gravou-se um *site* de literatura em disquete e este foi copiado para o disco rígido de cada máquina, possibilitando, assim, a simulação de uma navegação.

No laboratório, atuavam, geralmente, três professores enquanto um outro ficava na sala de aula (havendo um revezamento entre os professores de Língua e Literatura), onde os conteúdos programáticos da grade curricular eram ministrados. Essa foi uma alternativa encontrada pelo grupo para promover dois momentos distintos: um de produção orientada pelo professor, em sala de aula, e outro de livre criação, no laboratório. A sala de aula era utilizada para discussões sobre os textos abordados e lidos no laboratório, aulas de gramática, de literatura e leitura dirigidas, redação e avaliações. As aulas no laboratório tinham como alvo a leitura e produção de textos em formato de páginas *Web*.

Para que se iniciasse esse processo de composição hipertextual, o conto de Clarmi Régis, *Madalena*, foi escanerizado (digitalizado), corrigido, convertido em html (sem plano de fundo) e copiado para todas as máquinas. Essa escolha deu-se porque se traçou como prioridade trabalhar com textos de escritores catarinenses da atualidade, que tivessem disponibilidade para acompanhar presencialmente o projeto e os trabalhos dos alunos. A aproximação do escritor e do leitor estimula sempre a leitura e cria uma

relação menos fantasmática entre aquele que produz e aquele que lê, erguendo uma estrutura dialógica, muito mais produtiva de enunciação, distanciada do monólogo que geralmente se estabelece entre ambos.

Instigados à leitura, principalmente pela participação das escritoras Clarmi Régis e Raquel Wandelli, que asseguraram demonstrações incentivadoras, os estudantes entregaram-se ao exercício da atividade criadora. O diálogo estabelecido com o escritor sobre sua obra, as permutas de informações sobre o conto lido, bem como a observação da produção discente pelo escritor, estabeleceram um clima de trocas. Não foi necessário, portanto, convencê-los da necessidade da leitura, esta passou a ser tratada como coisa viva, e um livro de poesias para ler deixou de ser tarefa penosa para ser uma experiência com sentido. E a produção surgiu como consequência natural dessa relação de trocas. Clarmi Régis afirma sobre sua experiência:

“Meu contato com os alunos da 2ª série do 2º grau do Colégio Estadual C. A. O. A., no desenvolvimento do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, mais uma vez me trouxe um infinito prazer. Sua disponibilidade para o trabalho, sua curiosidade, a pertinência de suas perguntas, a prontidão com que desenvolveram os exercícios e o carinho com que estabeleceram uma relação afetiva com o texto que lhes apresentávamos criaram um clima de afeto e produtividade”.⁷⁴

Sobre sua participação no projeto e as experiências vividas ao lado dos estudantes a escritora Raquel Wandelli declara à imprensa local:

“O melhor do projeto é que o contato aproxima o aluno do autor, fazendo-o descer do mundo ilusório em que parecia encastelado para desmistificar o ato de escrever perante seus leitores. Através do projeto, os adolescentes percebem que

literatura se faz de literatura e passam a produzir seus próprios contos, poemas e ensaios.”⁷⁵

A partir da leitura dos contos dessas escritoras, os estudantes passaram a explorar as suas possibilidades de intertextualidade.⁷⁶ Após noções básicas de navegação, conceitos sobre *links*, hipertexto, o estudante mergulhou em produções líricas de diversos autores da Literatura Brasileira e Portuguesa com o objetivo de estabelecer uma relação, direta ou indireta, com o conto de Clarmi Régis. Esse processo de construção de texto em meio eletrônico foi um modo de alargar os domínios da leitura e redação, que não ficaram mais confinadas a uma escrita linear e centrada num só tema, mas se fragmentaram e se multiplicaram em dezenas de outras anotações.

O texto de Clarmi Régis, que a princípio era o conto *mater*, perdeu, no decorrer do processo, sua característica centralizadora e uma grande rede de textos, todos conectados por *hiperlinks* temáticos, foi sendo construída paulatinamente pelos estudantes. O salto de uma página a outra deu-se através de “passagens”, atalhos denominados *links* ou *hiperlinks* que são nós que conectam os conteúdos do documento e que permitem realmente o que podemos chamar de navegação hipertextual, pois, sem tais conexões, o software teria uma estrutura rígida, linear. A linkagem é um recurso que possibilita a navegação entre as partes de um produto hipermídia ou entre produtos distintos, conectando-os.

⁷⁴ Jornal Página Popular, página 6, 03 de julho de 1999.

⁷⁵ Jornal Página Popular, página 2, 8 de janeiro de 2000.

⁷⁶ O primeiro contato com o texto deu-se na ecrã do computador: leitura em meio eletrônico. Após o estudo do mesmo, os alunos receberam o texto impresso para poderem relê-lo em casa, uma vez que a maioria não possui computador, nem tem acesso ao mesmo nas empresas onde prestam serviços. Trabalhamos com a informática e com a impressão lado a lado, sendo um o apoio didático do outro. O trabalho de interpretação do conto foi feito paralelamente em sala de aula.

A atividade de linkagem, durante o processo inicial, deu-se através da sugestão dos escritores de possíveis *links* entre as diversas partes do texto. Todas as informações e produções pesquisadas pelos estudantes foram digitadas e corrigidas no *MS-Word* e salvas como html. Em seguida, reformatadas, estilizadas com imagens e plano de fundo e linkadas ao conto de apoio no *FrontPage Express*. O aluno trabalhou paralelamente com a leitura e produção, pois, para confeccionar sua *home page*, ele precisou arrolar diversas informações, resultado de produções próprias e compilações.

Nesse processo de estrelamento do conto, de linkagem, o indivíduo percebe que um texto é composto por uma multiplicidade de sedimentações que podem estar ocultas sob um texto, uma frase ou até mesmo sob uma palavra. E o meio eletrônico ajuda a aguçar essa percepção do texto como parte de uma grande obra coletiva, além de oferecer recursos outros para essa exploração das suas intertextualidades; ela pode ser feita através da introdução de sons, imagens estáticas ou em movimento e demais recursos que caracterizam um multimídia. O resultado é uma harmoniosa orquestra onde cada palavra linkada ou página exerce uma função semântica e, ao ser conectada a outra, reproduz um sistema cujo centro é móvel, volátil. O indivíduo desloca-se entre as partes que compõem um ou vários “documentos”, e um processo de maturação sobre a produção e a leitura ocorre, pois no meio eletrônico ele pode observar materialmente a interdependência do texto com relação a outros textos.

Durante esse processo, um encontro no laboratório foi destinado para apresentação de algumas obras de literatura brasileira e portuguesa, as quais poderiam oferecer subsídios aos alunos na construção de novas páginas literárias. Como é notório, as escolas públicas contam com bibliotecas cujos acervos são parcos. Portanto, para dar

prosseguimento ao projeto, os professores disponibilizaram aos alunos suas bibliotecas particulares.⁷⁷

Ligar e correlacionar essas diversas partes do projeto de forma coerente e objetiva foi um desafio ao estudante. A linkagem, basicamente, é feita através de ícones, botões, imagens e palavras clicáveis (*hiperlinks*) — os nós de uma rede —, destacados na página com a finalidade de apontar as vias de conexão que inter-relacionam informações e possibilitam um deslocamento do usuário de forma não-linear. A não-linearidade é uma das características fundamentais de sistemas com *links*, apesar de não ser específica do meio eletrônico. E, mesmo nele, encontram-se muitas vezes, textos bastante lineares, que não exploram as potencialidades da máquina. O simples fato de o texto estar digitalizado não lhe atribui um caráter não-linear, apesar de essa linearidade poder ser questionada pela politomia do texto e pela sua inserção na grande WWW, que o torna parte de uma estrutura maior.

No meio eletrônico, essa possibilidade da quebra da linearidade através da inserção de *links* gera, segundo alguns autores, como Jean-Pierre Balpe, uma mobilidade que conduz o leitor a uma interatividade: “c’est-à-dire à la possibilité pour un texte de rester sensible aux actions éventuelles d’un ou plusieurs lecteurs.”⁷⁸ Entretanto, essa noção de interatividade não é aplicada somente ao meio eletrônico. O meio impresso explora, com bastante frequência, esse recurso, numa tentativa de envolver a escrita impressa

⁷⁷ Os livros (um total aproximadamente de 50) eram todos de poesias e foram dispostos no chão, um ao lado do outro. Foram previamente escolhidos pelos professores, tendo como critério de seleção serem autores brasileiros ou portugueses. Os alunos sentaram-se ao lado dos livros e as professoras de literatura fizeram a apresentação informal de alguns deles, lendo inclusive algumas poesias, efetuando oralmente conexões destas com o conto estudado, procurando palavras temáticas ou correlacionadas ao tema.

⁷⁸ BALPE, Jean-Pierre. **L’imagination informatique de la littérature**. Presses Universitaires Vincennes, Saint-Denis, 1991, p.19. E sobre o conceito de interatividade BALPE completa: "Cette notion demande donc à être précisée: on parlera d’interactivité chaque fois que l’utilisation d’un programme informatique fait appel à l’intervention constante d’un utilisateur humain. En ce sens *interactif* s’oppose à *automatique*."

num processo de movimento, constituindo-se o ato de leitura e escrita também como uma atividade dinâmica, que permite ao leitor adentrar por trilhas muitas vezes subterrâneas e elípticas, alimentando a idéia de que o texto é um corpo aberto, em estado sempre efervescente de interpretações.

Obviamente que com a incorporação das modernas tecnologias, os paradigmas educacionais mudam, pois a pedagogia de exploração auto-dirigida, que se encontra inserida na manipulação do computador, modifica o papel do professor e as normas de aquisição do conhecimento. Ele deixa de ser o detentor do saber para ser o mediador e somente interfere quando é solicitado. O aprender continuamente é uma das diretivas, e para tal é necessário estar aberto à mudança, adaptar-se às novas situações. O professor precisa colocar-se, assim, como aprendiz, vivenciando com os alunos a busca, adequando suas intervenções frente a essa concepção de ensino-aprendizagem em que mais importante é atuar como mediador e instigador.

Para algumas unidades de ensino — cujas bibliotecas possuem um acervo bibliográfico insuficiente para todo o corpo discente — o computador pode ser utilizado como instrumento alternativo de leitura e pesquisa. Além de possuir uma grande capacidade de armazenamento, a qual pode ser ampliada continuamente, ele oferece ferramentas no editor de texto do *MS-Word* e do *FrontPage* que facilitam a leitura, o trabalho de interpretação e produção textual, sem mencionar os recursos de pesquisa que a Internet disponibiliza. Mesmo para as unidades de ensino cujas máquinas não estão conectadas, o professor dispõe do recurso que a equipe utilizou para simular a navegação: capturar o *site* e explorá-lo *off-line*.

Além disso, os bancos de dados, textos e imagens podem ser criados pelo professor, de acordo com seus objetivos, bem como ampliados pelos próprios estudantes, num

trabalho cooperativo. Para realizar o projeto de confecção de *home pages*, além do banco de textos, a equipe organizou um banco de imagens e sons, explorando, assim, os recursos multimídias da máquina. O banco de imagens, *gifs* animados, gravuras, fotos, *cliparts*, ícones foram construídos a partir de CD-ROMs⁷⁹ adquiridos em livrarias e bancas de revistas e *sites* especializados⁸⁰ que disponibilizam tais recursos gratuitamente, procurando-se, dessa forma, resguardar os direitos autorais, caso não fossem de domínio público.

Ao elaborarem suas páginas, os alunos-autores fizeram uso dos recursos multimídias disponíveis, bem como adicionaram novos itens aos bancos de textos e imagens, o que proporcionou um trabalho de construção coletiva. A construção de *home pages* inseriu todos numa esfera interpessoal em que um sempre se via em relação com o outro, numa enorme teia comunicacional. À medida que novos textos eram produzidos e digitados, novas possibilidades de conexões se materializaram e outros *links* puderam ser criados. Assim, a utilização do computador, principalmente na produção, alterou a rotina escolar e os métodos de organização de trabalhos educacionais. Os estudantes estavam muito mais autônomos, livres para escolher o conteúdo, a forma, a aparência, o *layout* e outras sutilezas, enfim, eles puderam explorar muito mais a face ideográfica e lúdica do texto, transformando a construção textual em uma atividade interdisciplinar, a qual necessita da comunhão de várias habilidades e diferentes competências.

Pensando em enriquecer essas atividades interdisciplinares, em sair da perspectiva limitada muitas vezes imposta aos trabalhos em sala de aula, iniciou-se a divulgação das

⁷⁹ Como exemplo citaremos o 30.000 Multimídia *Pack* da CD EXPERT Editora, o *Clipart* Brasil Super CD da Revista Super CD, a revista do CD-ROM da Editora Europa.

⁸⁰ Alguns *sites* da Internet que disponibilizam bancos de imagens e outros recursos gratuitamente: www.yahoo.com/Arts/Visual_Arts/Animation/Computer_Animation/Animated_GIFs/Collections, www.infoseek.com/Topic/Animated_GIFs, www.animationzone.com

produções estudantis na Internet. Ela é um poderoso instrumento de veiculação e de difusão de pesquisas. Não se conhece atualmente nenhum meio de divulgação tão veloz e barato, de alcance global, viável, graças a grupos dispostos a oferecer serviços sem “custos”, apenas em troca de algum tipo de divulgação de seus produtos. Muitas entidades educacionais têm a oportunidade de expor seus trabalhos e reflexões, bem como interagir e cooperar através de listas de discussões, fóruns, correspondências via e-mail, e outros recursos comunicacionais possibilitados pela rede. Existem portais como o Geocities (<http://geocities.yahoo.com/>), HPG (<http://www.hpg.com.br/>), Xoom (<http://www.xoom.com>), Terravista (<http://www.terravista.pt>), StarMedia Órbita (<http://orbita.starmedia.com>) entre outros, que oferecem serviços de hospedagem gratuita, que podem ser utilizados para divulgação dos trabalhos escolares.

Um dos grandes trunfos do uso da telemática na educação consiste no fato de se poder mostrar, para além dos muros escolares, a produção realizada, produção essa que, na maioria das vezes, não transpõe o “visto” do professor. Disponibilizar, quase que instantaneamente para o “mundo”, era uma dimensão impossível de se imaginar e realizar até o surgimento da Internet. Possibilitar que outras pessoas tenham acesso ao que se produz, se pensa, se acredita, é tornar-se “um”⁸¹ neste universo e, a partir de tal reconhecimento, o indivíduo passa também a perceber o **outro**, abrindo perspectivas para um crescimento coletivo em um ambiente de estudo no qual o indivíduo observa, critica, elogia, é leitor/autor, e, ao mesmo tempo é observado, criticado, elogiado, é autor/leitor. O prazer de ver e ouvir o que outros dizem sobre o seu trabalho é mola propulsora para a continuidade, para lançar-se a novos desafios.

⁸¹ “A interdisciplinaridade visa à recuperação da unicidade humana através da passagem de uma subjetividade para uma intersubjetividade e assim sendo, recupera a idéia primeira da Cultura (formação do homem total), o papel da escola (formação do homem inserido em sua realidade) e o papel do homem (agente das mudanças do mundo)”. FAZENDA, op. cit. p. 48.

A motivação torna-se constante ao observar-se o que se produziu. Em um primeiro momento, reflete-se em satisfação, prazer. Porém, passado esse estado de euforia, surge a inquietação, pois percebe-se que algo poderia se apresentar de forma mais clara, mais bela. Esse desconforto leva a uma ebulição de novas idéias e detona um novo processo de (re)criação. Isso se torna um *continuum*, um reedificar, reconstruir, recomeçar eternamente.

A primeira versão do *Leitura e produção em meio eletrônico* foi para a rede no dia 22/07/1999, com o endereço <http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990/>. A opção por efetuar um cadastro no *Geocities*⁸² se deu pelo fato de ser um sítio muito conhecido e visitado, o que indica que deve se manter *on-line*, e por disponibilizar um espaço razoavelmente grande e uma recuperação eficaz. O *Geocities* foi um dos primeiros a oferecer esse serviço gratuito de hospedagem de páginas *Web*. Na semana seguinte, foi cadastrado nos mais conhecidos *sites* de busca nacionais e internacionais (*Cadê?*⁸³, *Achei*⁸⁴, *Alta Vista*⁸⁵, *Yahoo!*⁸⁶, e outros) para que fosse indexado e, assim, indicado aos usuários da rede com interesse na temática. Com o objetivo de acompanhar o fluxo de visitas e para mapear geograficamente a amplitude do alcance desse recurso global, o *site* foi cadastrado em um sítio de estatística da *NedStat*.⁸⁷

Os trabalhos produzidos foram sendo atualizados semanalmente na Internet, após cada encontro. Alguns alunos-autores preferiram disponibilizar seu trabalho apenas

⁸² <http://www.geocities.com>

⁸³ <http://www.cade.com.br/>

⁸⁴ <http://www.achei.com.br/>

⁸⁵ <http://www.altavista.com/>

⁸⁶ <http://www.yahoo.com/>

⁸⁷ *NedStat*: <http://be.nedstat.net/fr/>

quando sua página estivesse “pronta”, outros as disponibilizaram na forma em que se encontravam naquele momento, pois a Net é uma rede em constante evolução e permite a atualização do material a qualquer momento.⁸⁸ A pesquisa escolar passou, assim, por um processo de transformação com a construção de páginas *Web*, principalmente porque o aprendiz começou a produzir para um determinado público.

Além disso, o processo de compilação de textos teve um caráter mais relevante, principalmente porque a sua sistematização permitiu ao estudante observar os cruzamentos intertextuais entre os textos arrolados, fugindo da ordem linear, compondo um texto-mosaico, levando-o a descobrir, através da construção da narrativa em meio eletrônico, um grande número de possibilidades de exploração do texto. Essas possibilidades abriram um percurso interativo entre leitor e escritor e a partir desse agenciamento de lexias múltiplas, passou-se à leitura e escrita associativista e topológica, aberta a uma combinação ilimitada de percursos. Assim, “em vez de se encaminhar para um ponto final, a narrativa canaliza a energia consumista do leitor para encorajá-lo a encontrar novas conexões”.⁸⁹

Mas é bom lembrar que produzir um produto hipermídia exige do seu idealizador uma arquitetura comedida, que não esbanje em recursos, pois não é o excesso que irá garantir um resultado profícuo, mas sim a boa combinação de vários detalhes que tornarão a navegação eficiente. Se os recursos utilizados não forem bem ordenados, não

⁸⁸ A divulgação do projeto e das demais atividades extraclasses que brotaram no seu desenvolvimento, como o lançamento do livro de Clarmi Régis e a exposição de arte em grafite de João Paulo Azevedo, um aluno que ilustrou a obra de Raquel Wandelli, deu-se também através da imprensa jornalística local: *Página Popular* e *Jornal do Comércio*, ambos veículos de informação que possuem boa penetração na sociedade local e micro-regional. Ambos veicularam várias reportagens durante os meses em que o projeto se desenvolveu, aqui anexas.

⁸⁹ WANDELLI, op. cit., p. 32.

serão mais do que um punhado de informações sem utilidade, as quais também contribuem para o stress visual e auditivo.

Para que a navegação ocorra de forma satisfatória, faz-se necessário a boa indexação entre as partes, pois assim serão proporcionadas as condições de navegabilidade adequadas a quem utiliza o software. A navegação, inicialmente, pode deixar transparecer uma idéia de deslocamento sem “rumo”, sem um destino preestabelecido, o que, na verdade, muitas vezes pode acontecer com o usuário ao percorrer pelas partes do documento. Porém a navegação, apesar de favorecer uma liberdade de escolha, traz embutida uma determinação de trajetos possíveis. Esses caminhos que o usuário escolhe para trilhar são pré-estabelecidos por quem desenvolveu o software ou o *site*; o que o navegador decide é qual a seqüência de caminhos possíveis que será tomada.

Para não cercear a criatividade dos estudantes que participavam do projeto, foi deixada a seu livre arbítrio a escolha dos recursos utilizados. Com o passar das aulas, alguns alunos perceberam que as cores destoavam ou que seu *site* estava carregado de imagens, o que dificultava a navegação, e começaram o processo de refinamento do *site*. Entretanto, esse processo de ajuste para encontrar a melhor forma de se organizar e combinar tudo, necessitaria de mais tempo do que aquele de que se dispunha, e muitos *sites* não passaram por essa etapa de refinamento.

Essa etapa final, de ajuste das páginas, foi encaminhada de forma informal, através de atendimento individual, seguindo alguns critérios que determinam a boa navegabilidade da página, a saber:

- a) **Hierarquia:** Para uma boa navegação, é necessário ordenar os enunciados, de acordo com uma organização interna gradual, sendo que algumas informações

serão subordinadas a outras, compondo uma escala de valores em diferentes níveis. Algumas dicas:

- Dividir por seções e subseções (criar invólucros) relacionadas por assuntos.
- O conteúdo específico deve ter *links* que se destaquem.
- Evitar um número excessivo de opções.
- *Hiperlink* bem indexado (cuidado com a utilização dos *links*, estes devem ser muito bem indexados, caso contrário, podem transformar a página em um labirinto).
- Ao apontar para algum objeto, o *hiperlink* deve ir impreterivelmente para o mesmo, sem passar por outras telas.

b) **Clareza:** Esse atributo, quando respeitado na hora do planejamento e na elaboração do *site*, facilitará ao usuário perceber e distinguir bem as informações. Deve existir legibilidade quanto a:

- Estruturação
- Linguagem
- Diagramação
- Navegação
- Organização

c) **Originalidade:** A criatividade é fundamental na elaboração de um ambiente hipermídia. Dela dependerá, muitas vezes, o interesse do usuário pelo *site*, bem como sua divulgação e aceitação. Entretanto, é necessário consistência no uso

das formas de apresentação do conteúdo, obedecendo-se a alguns padrões básicos de comunicação e legibilidade, mantendo a coerência na aparência e no comportamento da interface usuário e máquina.

Devem ser observados:

- Cor de tela
- Tipos de fontes
- Títulos e subtítulos
- Ícones
- Som

Deve-se evitar o excesso de:

- Movimento
- Sombra
- Indicadores (*links*)
- Teclas ocultas e telas repletas de botões⁹⁰

d) **Visualidade:** Através da visão o ser humano recebe diversos *inputs*. O órgão visual filtra as informações. A percepção visual pode ser afetada quando o usuário se depara com uma hemorragia de textos verbais, o que pode causar-lhe sensações de frustração e ansiedade. Para evitá-las, podemos atentar para:

- O uso de mais diagramas que textos: preferência por símbolos, gráficos, resumos.
- O uso adequado de itálicos e negritos no texto.

⁹⁰ Segundo Oliver SACKS, a quantidade de teclas ou botões (opções) utilizados numa única página não deve ultrapassar o número de sete, para evitar, assim, os excessos e manter uma boa interface. In: **Um antropólogo em Marte: sete histórias paradoxais**. Tradução Bernardo Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

e) **Língua:** Toda manifestação lingüística tem como objetivo comunicar algo. O indivíduo, quando utiliza determinada língua, quer não só expressar-se, mas também se fazer entender. Como as palavras são portadoras de muitas ambigüidades, fazem-se necessários alguns cuidados na escolha do léxico usado. Além do mais, o usuário da Internet age diferentemente do leitor do meio impresso. Frente às informações, ele faz geralmente uma leitura mais dinâmica e panorâmica. Por isso, a linguagem deve ser:

- Clássica e objetiva.
- Parágrafos e frases curtos.
- Evitar palavras que tragam ambigüidades à frase.

É importante ressaltar que o objetivo central deste projeto não foi a apresentação de um produto multimídia: essa foi uma estratégia para se alcançarem outros propósitos que visaram a re-significação do espaço escolar e a sua abertura ao devir tecnológico. Buscou-se, através de uma pedagogia de projetos, estimular ações que permitissem aos alunos analisar as situações pelas quais eles passavam dentro de um contexto e em sua globalidade, fazendo uso da sua experiência sócio-cultural e dos conhecimentos presentes nas disciplinas, somando-os com as oportunidades oferecidas pelo ciberespaço, principalmente no que diz respeito à aprendizagem coletiva, à articulação dos diversos pontos de vista através da inserção de *links*.

A construção de páginas é um recurso motivador para a leitura e produção, não somente por ser um ambiente prenhe de novidades, inserido num processo pedagógico que se distancia bastante daquele normalmente encontrado nos ambientes educacionais. A simples inserção da máquina no ambiente escolar não altera o seu cotidiano: é o seu uso pedagógico em projetos educacionais que pode deflagrar atividades de construção

do conhecimento. Ao se trabalhar com projetos há a necessidade de se transpor, quebrar a rigidez da grade curricular, flexibilizar horários, mesclar saberes e promover a construção coletiva, de forma a não se tratar as disciplinas como conhecimentos cristalizados. O ambiente educacional deve ser pensado e transformado em uma rede de relações, assim como a *Web* que é um conjunto de sub-redes ligadas por nós, na qual os mais diversos assuntos dividem os mesmos espaços. Nela, a comunicação é a essência vital, o néctar que a alimenta e a faz expandir. Metaforicamente, podemos pensar o ambiente educacional como uma enorme teia, cujos *links* correspondem às ligações entre as várias disciplinas e interesses, hoje fragmentadas, estanques, desconexas muitas vezes da própria sociedade onde se encontram.

O projeto desenvolvido priorizou a criação de um espaço de fala, de desacomodação, de juízo sobre o ato de educar, uma nova relação com o saber passível de levar à construção de um modelo educacional que se ocupasse com o “saber-fluxo, o trabalho-transação de conhecimento”.⁹¹ Essa pedagogia não quer simplesmente transferir para o espaço digital um curso clássico, em que o computador se torna simplesmente uma máquina de ensinar ou um instrumento de informação, mas visa a estabelecer novos paradigmas de construção do conhecimento, principalmente pela aprendizagem cooperativa⁹². Um processo que abre mão das velhas metáforas do saber, como as pirâmides, substituindo-as por outras que simbolizam um sistema expansível

⁹¹ LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 158.

⁹² Segundo LÉVY, "alguns dispositivos informatizados de aprendizagem em grupo são especialmente concebidos para o compartilhamento de diversos bancos de dados e o uso de conferências e correio eletrônicos. Fala-se então em aprendizagem cooperativa assistida por computador (em inglês: Computer Supported Cooperative Learning, ou CSCL). Em novos 'campus virtuais', os professores e os estudantes partilham os recursos materiais e informacionais de que dispõem. Os professores aprendem ao mesmo tempo que os estudantes e atualizam continuamente tanto seus saberes 'disciplinares' como suas competências pedagógicas. (a formação contínua dos professores é uma das aplicações mais evidentes dos métodos de aprendizagem aberta e a distância." In: **Cibercultura...** op. cit., p. 171.

como a do rizoma, espécie de “docuverse”.⁹³ E, nesse sentido, o computador pode ser visto no sistema escolar como um agente de libertação, uma vez que muitos dos valores são questionados, e permitem aos indivíduos formas de liberdade de expressão.

3.2 Tutor eletrônico: as máquinas de ensinar?

Com o alastramento e a popularização do uso de computadores no ambiente escolar, muitos educadores buscam soluções para o desenvolvimento de suas aulas com softwares chamados educacionais. Esse é um ponto preocupante, pois até onde pode-se definir o que seja um software educacional? E qual a necessidade de se utilizarem programas especiais, se a maioria possui ou pode adquirir a preços reduzidos pacotes comerciais, como o *MS-Office* da *Microsoft*®, ou, então, gratuitamente, programas como o *StarOffice* da *Sun Microsystems*®⁹⁴ ou o *602 Pro PC Suite 2000* da *602 Software*⁹⁵, que apresentam uma gama de programas potencialmente ricos em experiências interativas?

Os softwares, por si so, não contêm atributos educacionais, afinal, educacional distingue-se de instrucional. Existem muitos programas informacionais de excelente qualidade gráfica, textual e de conteúdo, mas como podem estes dar conta da contextualização, construção e desconstrução dinâmica que ocorre em cada instante da aula? Enciclopédias eletrônicas, tutoriais inteligentes podem atingir plenamente a tarefa de informar conteúdos, mas, além de serem um material de difícil aquisição para as escolas públicas, pelo seu alto custo, sua interface é pouco construtivista e interativa.

⁹³ Termo empregado por Ted NELSON na década de 70 para explicar um sistema expansível de armazenamento de informações, no famoso projeto XANADU.

⁹⁴ <http://www.sun.com>

⁹⁵ www.602software.com

Eles exploram abundantemente os recursos multimídias, mas a sua utilização não altera a rotina escolar. O uso do computador nesse sentido apenas substitui o papel tradicional do professor de “transmissor de saberes”.

Não se trata de colocar-se contra o uso dos softwares ditos educacionais, mas de acreditar muito mais no fazer pedagógico, na utilização do computador como uma ferramenta para construírem-se projetos educacionais, na utilização de programas de autoria, “abertos”, em que o discente constrói seus textos, insere as imagens que deseja, faz as relações possíveis, enfim, é o construtor do processo. E essa competência só se desenvolve na manipulação direta da máquina, não com o intuito de responder exercícios, preencher lacunas, isso o meio impresso já realiza com muita eficiência, mas na realização de projetos em que o discente planeje e ao qual atribua uma identidade própria, e, mais, que seja sempre resultado de suas reflexões e de seu grupo. O espaço informatizado deve promover a interação e não apenas a memorização de conteúdos, priorizando uma formação voltada não somente para as atividades intelectuais, mas gerando um processo de aprendizagem global.

Mais do que um bom software educacional, necessita-se de um profissional da educação comprometido com essas questões, pois a máquina, como transmissor, é muito mais eficiente do que o humano. Este último tem a capacidade de mediar a relação aluno-computador, instigando-o ao novo, provendo métodos de filtrar o oceano de informações que inunda o meio e promovendo, assim, a autonomia do educando.

E, pensando-se nessa autonomia, sentiu-se a necessidade de, durante o desenvolvimento do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, criar-se um hiperdocumento que contivesse várias informações, uma espécie de agente facilitador, que orientasse os usuários sobre o manuseio do software adotado, o *FrontPage Express*.

O objetivo principal é oferecer uma ajuda àqueles estudantes e pesquisadores que sentem dificuldades em criar uma *home page* por esse programa. Houve a preocupação de produzir um tutor em formato eletrônico, passo a passo, com informações detalhadas que oferecesse facilidades no seu uso, não como uma instrução programada, mas dicas de procedimentos simples para alcançar os objetivos propostos. Nele encontram-se:

- Indicações pontuais: que permitem melhor compreender a inserção de *links*, textos, imagens, planos de fundo, sons, letreiros digitais, tabelas entre outros recursos.
- Orientações gerais: que fornecem as referências gerais sobre arquivamento (salvamento) das páginas construídas, localização de imagens e outros arquivos, composição adequada do nome dos arquivos produzidos.
- Ajudas estruturais: que se apóiam sobre as estruturas lógicas dos documentos.

Esse tutorial está disponibilizado na WWW, no endereço <http://www.geocities.com/Athens/Sparta/1350/frontpage.html> e vem sendo testado por vários usuários que se manifestam através do correio eletrônico, dando suas colaborações. Segue, abaixo, o tutorial criado para usuários comuns (domésticos), com as finalidades acima descritas.

3.3 Tutorial *FrontPage Express*

3.3.1 Objetivo

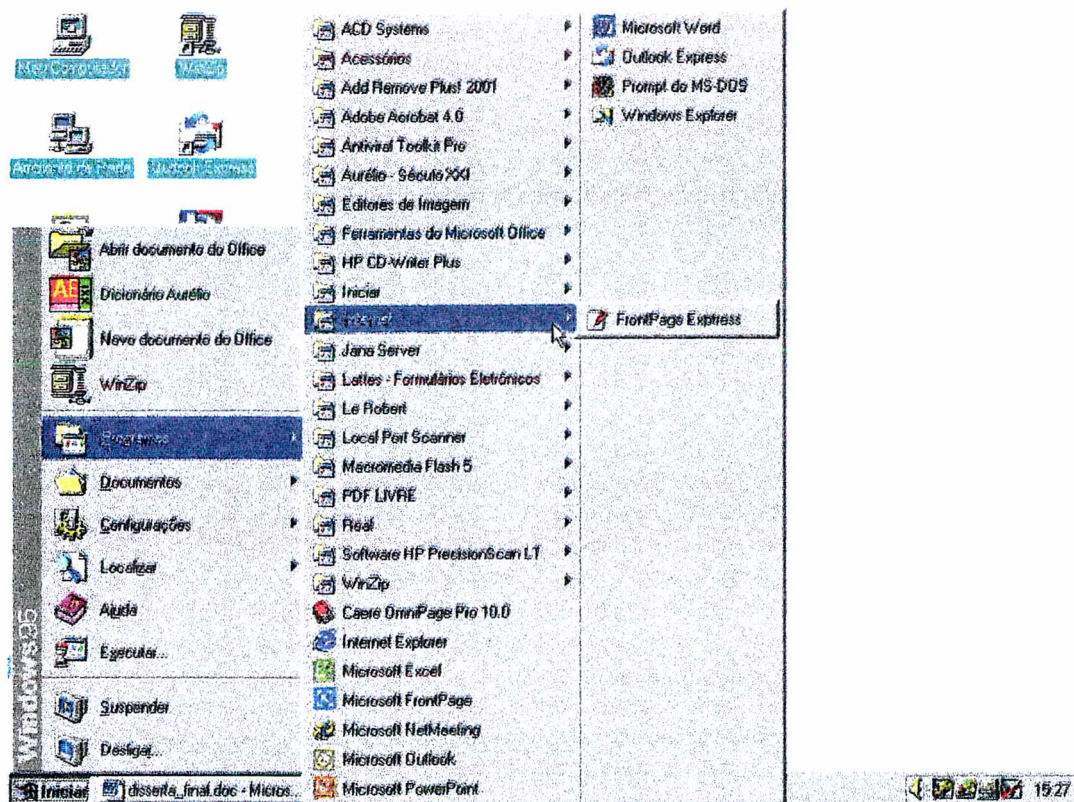
Orientar e auxiliar na produção de *sites* simples, com os recursos mais comuns em páginas WWW.

3.3.2 Planejamento

O primeiro passo é o planejamento do *site*. Para tanto descreva o que pretende mostrar e faça a diagramação, um rascunho de um projeto gráfico de cada página, definindo para onde cada *link* irá apontar. Pense em uma página de abertura, e como esta será apresentada graficamente, posição de imagens e textos, cores, *links*, etc., isso facilitará na definição estética das páginas.

3.3.3 Iniciando o *FrontPage Express*

Figura 04: Iniciando o *FrontPage Express*.

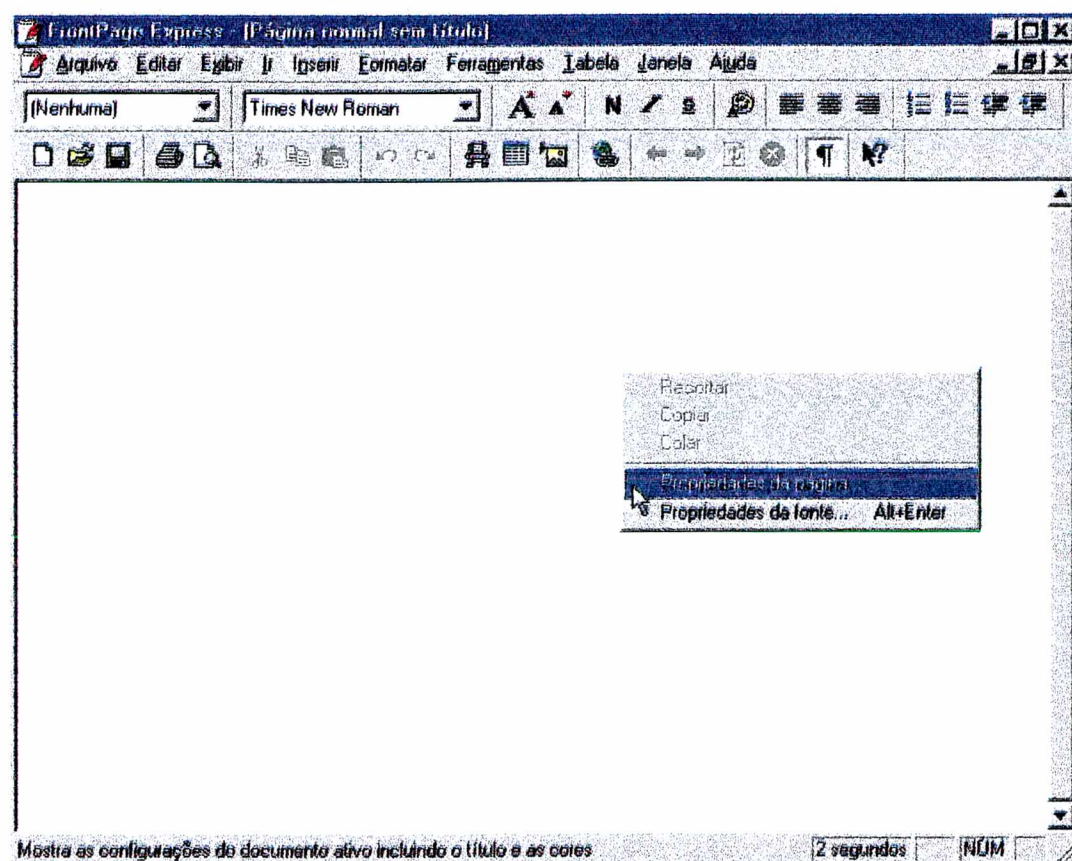


Para abrir o programa, clique no botão **Iniciar**, aponte o cursor até **Programas**, em seguida **Internet** e clique sobre **FrontPage Express**. Você notará que a área de edição segue o padrão *Windows*, e é muito parecida com um editor de textos.

3.3.4 Segundo plano

Existem várias formas de se iniciar uma página: a opção para este projeto foi começar pelo **segundo plano**, ou seja, a área sobre a qual os demais itens serão montados. Para tal, clique sobre a área branca da página com o botão direito do mouse. Na janela que se abre, aponte para **Propriedades** da página e clique.

Figura 05: Área de edição



Na janela **Propriedades da página**, clique sobre a opção **Segundo plano**:

Figura 06: Propriedades da página.



Na guia **Segundo plano**, há duas possibilidades de compor o plano de fundo:

Cor pré-definida ou cor personalizada. Escolha a cor, clicando sobre ela, e dê **ok**, sua página assumirá a cor escolhida. Para modificar a cor, basta repetir o procedimento.

Figura 07: Plano de fundo.

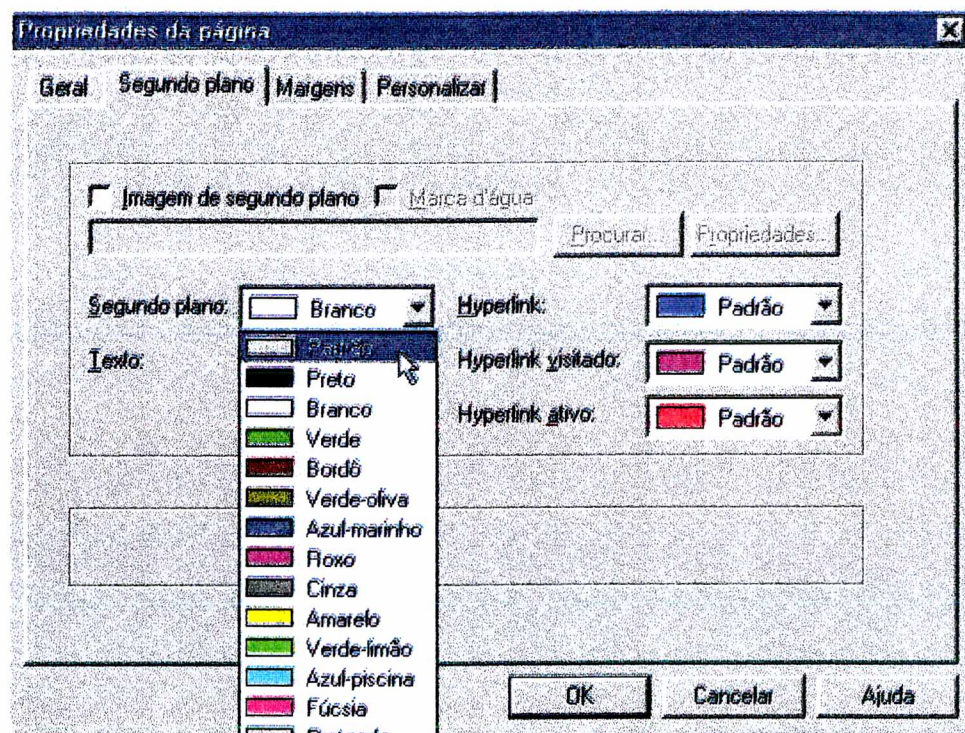
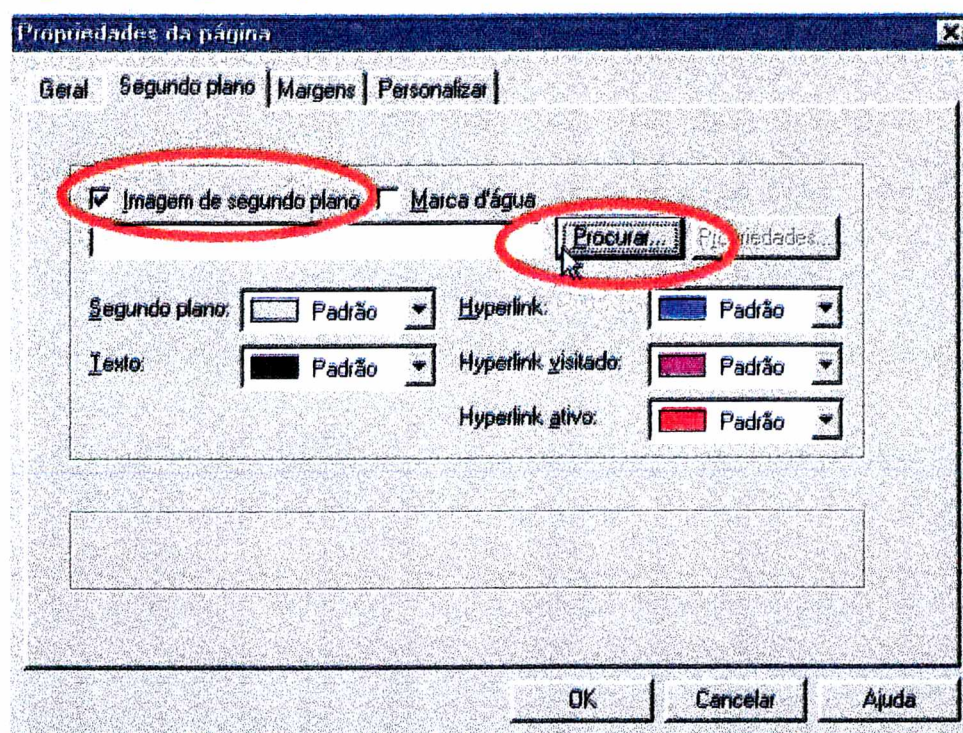


Imagem: habilite o *checkbox* “**Imagem de plano de fundo**” (figura 08), em seguida clique em **Procurar**, na janela que se abre opte pelo botão **Procurar**, novamente. Abrirá então, uma tela com as pastas do seu computador. Localize a pasta com as imagens (os arquivos de imagens geralmente utilizados na Internet são do tipo **gif** e **jpg**). Selecione a imagem desejada e clique em **Abrir**.

Lembre-se que quanto maior o tamanho (em bytes) da imagem, maior será o tempo de carregamento da mesma, é aconselhável então escolher imagens leves que “baixem” mais rapidamente (para fotos é recomendado um tamanho de 40 Kb).

Obs.: O mesmo procedimento pode ser feito com células de uma tabela, na qual cada célula poderá ter um fundo distinto.

Figura 08: Imagem de plano de fundo.



3.3.5 Textos

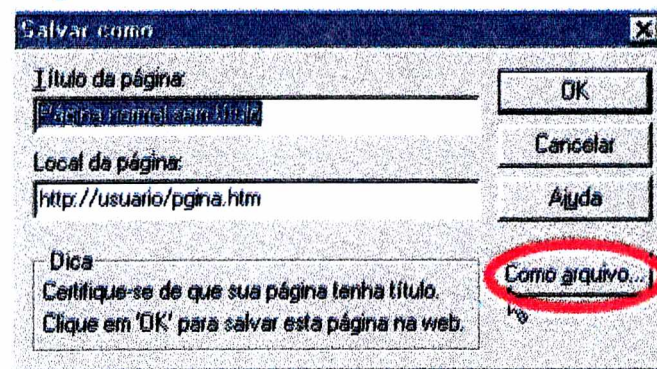
Observe, a seguir, que, na digitação e na formatação de um texto, este é tratado como se se estivesse em um editor de textos comuns. Digita-se o que se deseja e, a seguir, seleciona-se o texto a ser formatado. Em seguida, clicando com o botão direito do mouse sobre essa área, opta-se por **Propriedades da fonte**, onde é possível alterar tamanho, cor, estilo, efeito e tipo de fonte. Da mesma forma para as **Propriedades do parágrafo**.

3.3.6 Salvando sua página

Clique sobre o ícone de gravação (**Salvar**). Na caixa que aparece, digite o título da página, em seguida, clique na opção **Como arquivo**. Escolha a **pasta** na qual você irá salvar os arquivos do seu *site*. Como sugestão de nome de arquivo, de preferência, utilize nomes com **08 (oito) caracteres minúsculos, sem acentos, cedilhas, espaços**,

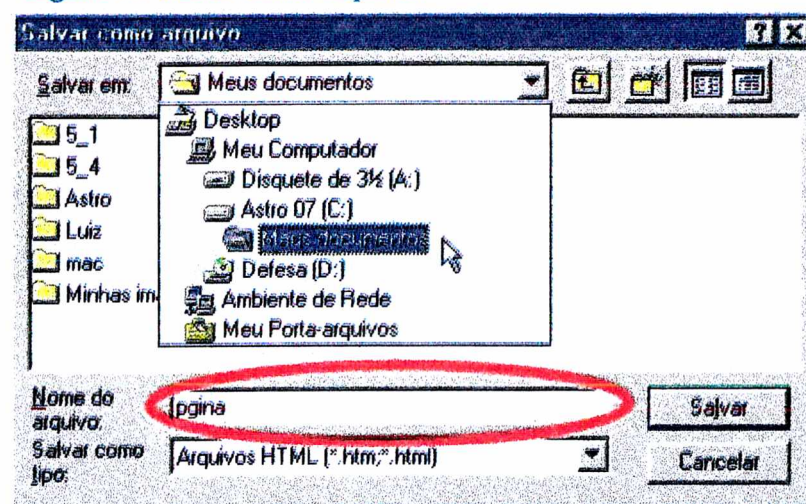
pontos, barras, etc. Pode-se, **Figura 09: Salvar como.**

também, aceitar o nome sugerido pelo próprio programa, que tomará como base o título da página. Porém, se essa for sua página inicial, a



entrada de seu *site*, é importante saber que a mesma deve ser salva com o nome **index.html**, pois é **Figura 10: Salvar como arquivo.**

o nome padrão de reconhecimento de páginas de entrada de um *site*. Definido o nome do arquivo, clique na opção **Salvar** e na mensagem que surge clique **Sim**.




Para visualizar a página abra o *browser* (no caso o procedimento seguinte é para o *Internet Explorer*) e, no menu **Arquivo, Abrir**, botão **Procurar**, localize sua **pasta** e clique sobre o arquivo (htm ou html) que foi criado. É bom lembrar que ao trabalhar com o *FrontPage Express*, há a necessidade de manter o navegador aberto para que se possa visualizar como a página realmente está ficando, pois muitas vezes o que é mostrado no editor não se apresenta da mesma forma no *browser* (apesar de este ser um editor de páginas do tipo “WYSIWYG”⁹⁶). Outro detalhe é que toda modificação feita

⁹⁶ Do inglês What You See Is What You Get, ou seja o que você vê é o que você terá, característica de muitos softwares de edição gráfica.

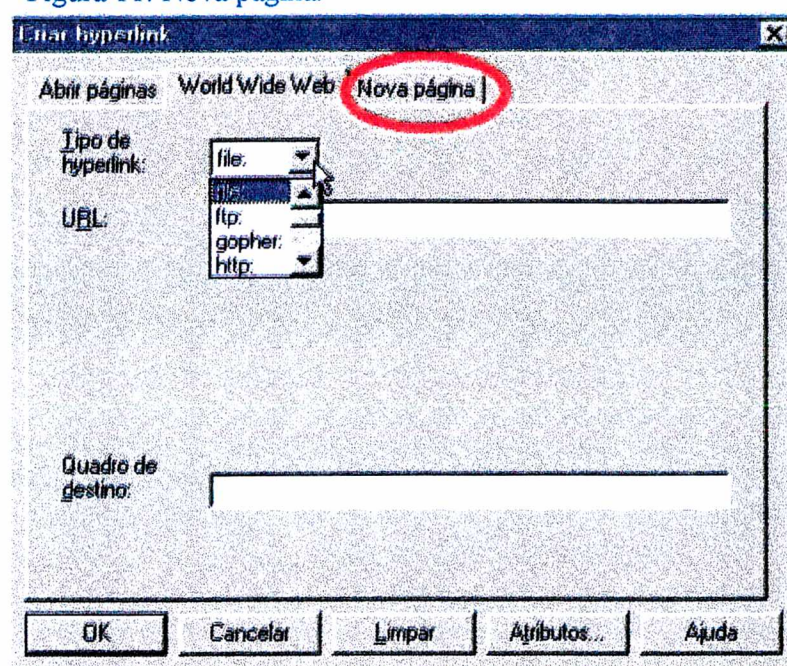
no editor, para ser visualizada no *browser*, deve ser salva, e, ao visualizar-se a página no navegador, é necessário dar um *refresh* (atualizar) para que a mesma seja atualizada e exibida como se apresenta após o último salvamento.

3.3.7 Hiperlink

Escreva na página seu nome, selecione-o e clique no ícone  (**Criar ou editar hiperlink**) na barra de ferramentas. Na janela que se abre, o programa traz as opções do tipo de *hiperlink* a ser

criado, se para uma *home page* (http), se para um *e-mail* (mailto), etc. Outra opção é escrever diretamente o endereço no campo URL, para páginas que já se encontram na *Web*.

Figura 11: Nova página.

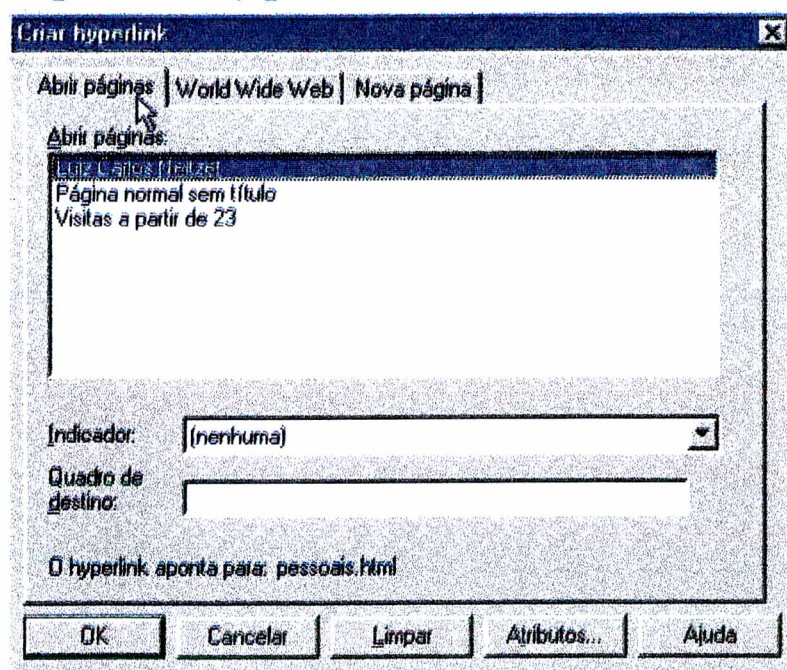


Porém, para simplificar o trabalho, fez-se a opção pela alça **Nova página**. Observe que seu nome já aparece no título da página a ser criada e a URL também. Se aceitar o proposto, será criada a sua nova página. Salve a mesma.


Agora será feito um *hiperlink* de retorno a primeira página (Figura 12). Escreva algo que identifique um *link* de volta à página inicial, selecione-o e clique sobre o botão **Criar ou editar hiperlink**. Escolha agora a alça **Abrir páginas**. Observe que lá estará a

sua página inicial listada. Clique sobre ela selecionando-a e em seguida **ok**; na mensagem que surge clique **Sim**.

Figura 12: Abrir página.

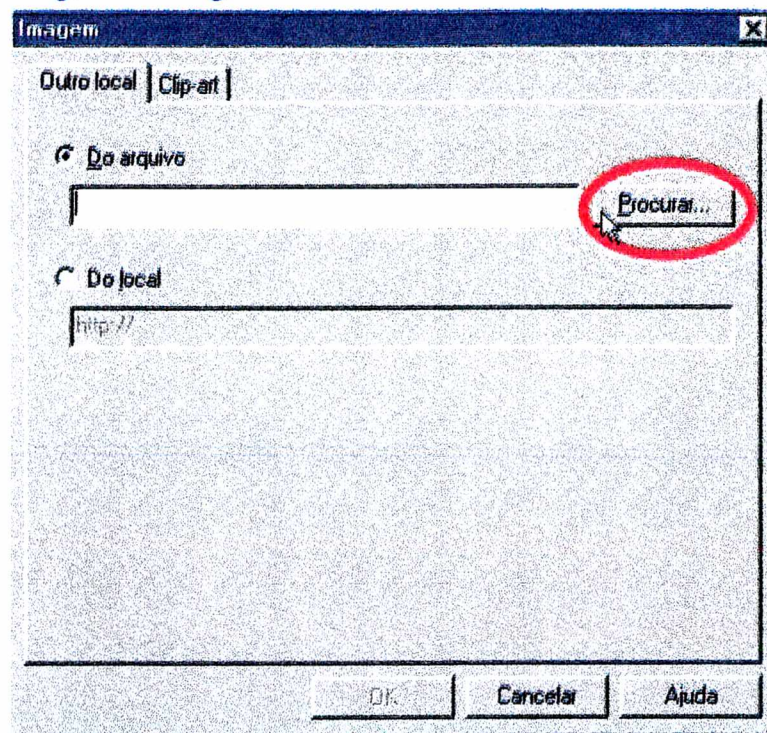


3.3.8 Imagens

Para inserir uma imagem (foto, figura, *gif* animado), posicione o cursor no local desejado. Em seguida, clique no ícone  **Inserir imagem**. Na janela aberta, clique em **Procurar** (Figura 13). Encontre a pasta com a imagem que deseja. Selecione-a e clique em **Abrir**. Essa será inserida na página. Para redimensioná-la, clique sobre a imagem e aparecerá um contorno com nós de redimensionamento.

Para criar um *hiperlink* em uma imagem, selecione-a e siga os mesmos procedimentos de criação de *links* vistos anteriormente.

Figura 13: Imagem.

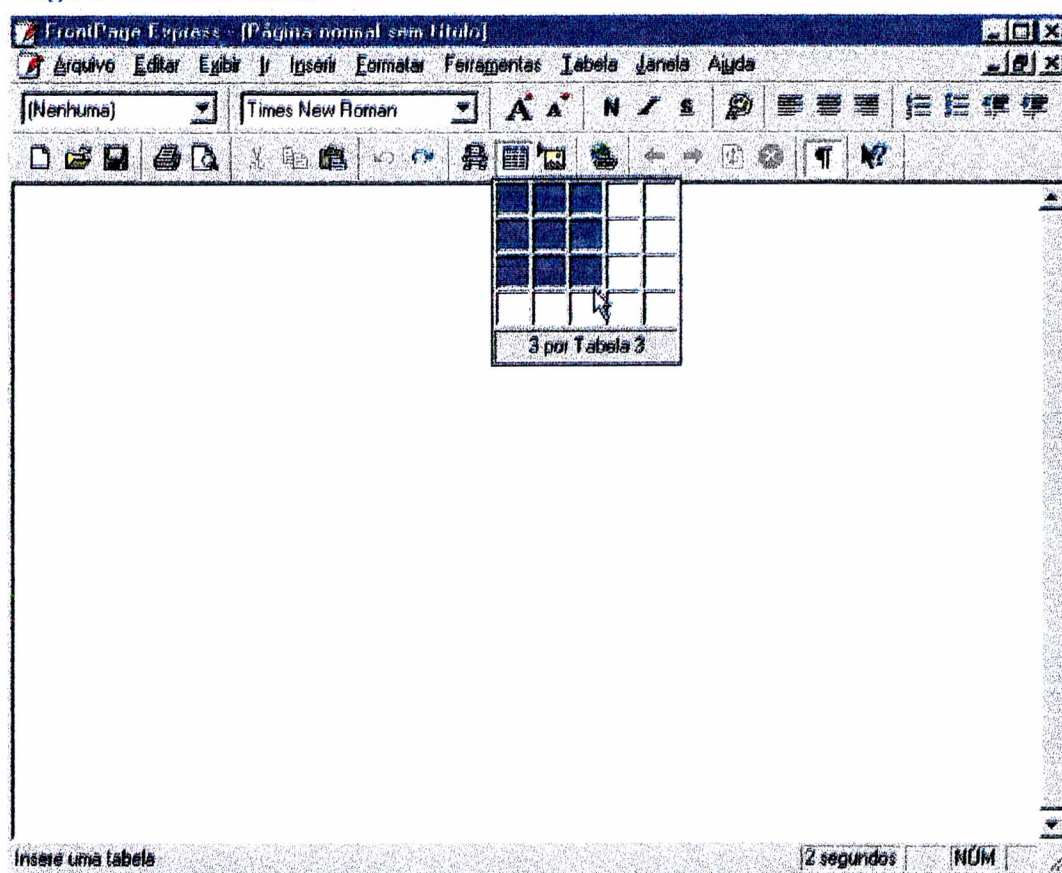


Com relação às imagens, um dado importante: o editor de páginas pode ser visto como um software que possibilita a montagem da página, não incorpora as imagens e outros arquivos inseridos. Para que funcionem adequadamente é necessário que os arquivos inseridos (imagens, sons e outros) estejam na mesma pasta em que se encontram os arquivos htm ou html, gerados no *FrontPage Express*. Isso porque para que se disponibilize a página na rede, esta deve ser acompanhada dos arquivos inseridos, caso contrário os mesmos não aparecerão.

3.3.9 Tabelas

Nas páginas, as tabelas são de grande utilidade, pois seu emprego é a forma mais prática de apresentar textos e outros objetos em colunas. A maioria das páginas atuais utilizam muito esse recurso.

Figura 14: Inserir tabela.

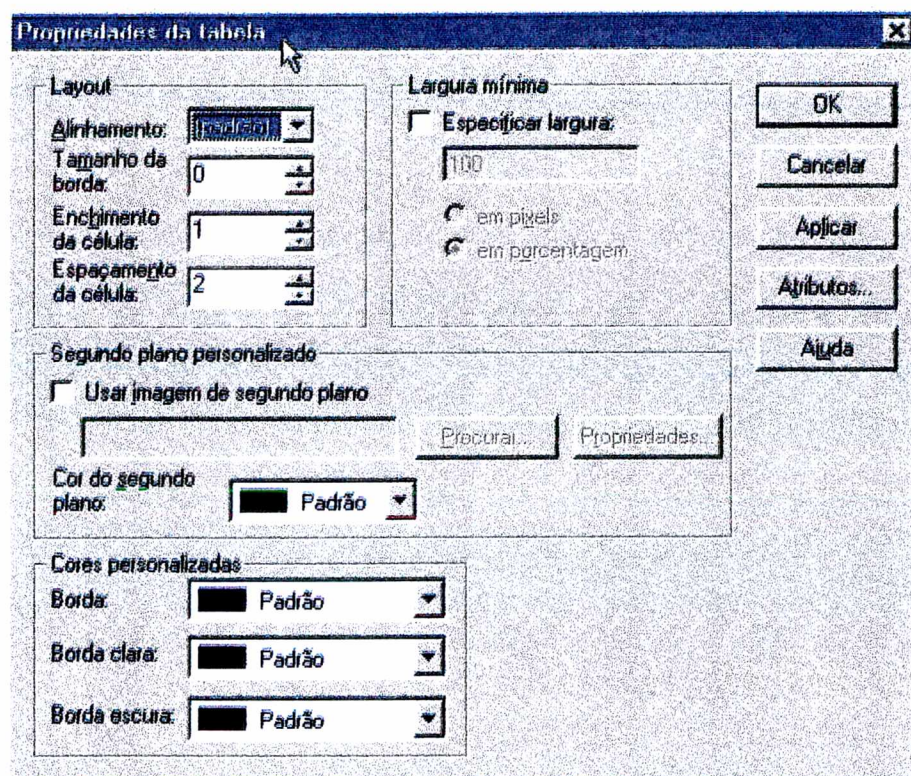


Na Barra de Ferramentas localize o ícone **Inserir tabela** e escolha o número de células que desejar. É um processo muito parecido como inserir tabela no *MS-Word*.

Caso a tabela não esteja aparecendo, clique sobre o ícone **Mostrar/Ocultar**. Em seguida, sobre a tabela clique com o botão direito do mouse e escolha **Propriedade da tabela**. Habilite a opção **Especificar largura e em porcentagem**. Digite o valor que você definir como largura para sua tabela em relação à página.

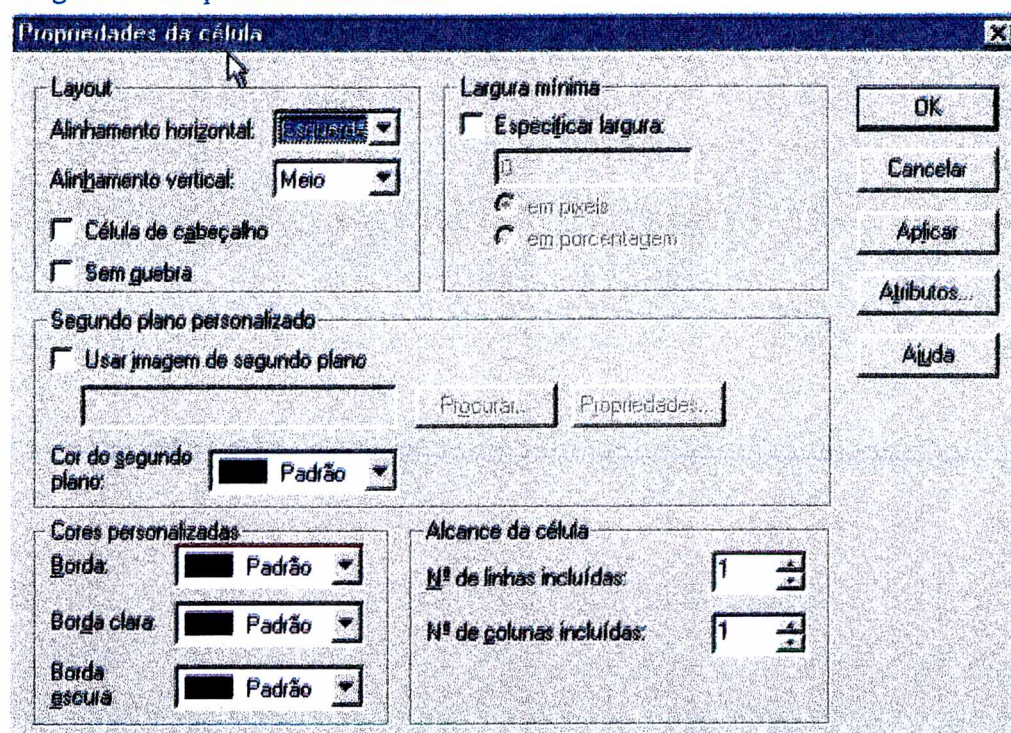
Pode-se, também, definir o **Alinhamento** da tabela dentro da página, especificar se se deseja **Bordas** aparentes, mudando o valor deste *box*, caso contrário deixamos o valor “zero” para tabela sem bordas. Aplicar uma cor ou imagem de **Plano de fundo** para a tabela. Tudo definido, clique em *ok*. Agora é só posicionar o cursor dentro da tabela, na célula desejada, e digitar o texto ou inserir imagens.

Figura 15: Propriedades da tabela.



Cada célula também pode ser configurada separadamente. Para tal, Clique sobre a célula desejada com o botão direito do mouse e em **Propriedades da célula**. Na janela de configurações da célula, especifique o alinhamento horizontal e vertical e largura da célula, imagem de segundo plano, existência ou não de bordas e sua cor de linha, entre outras que podemos observar na figura 16.

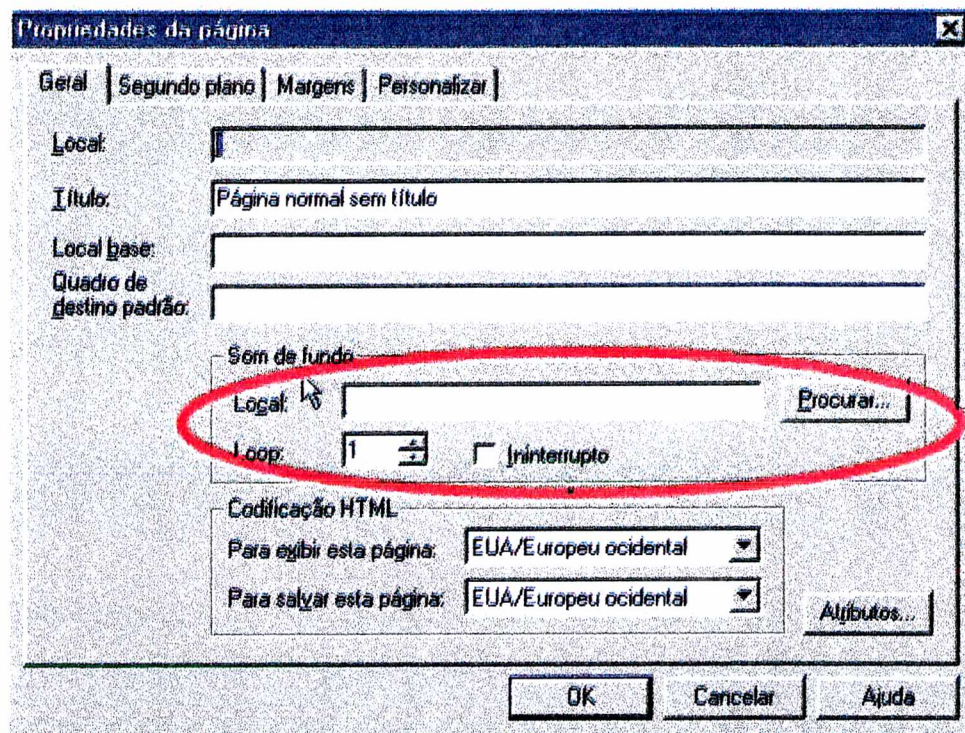
Figura 16: Propriedades da célula.



3.3.10 Som

Para que sua página ao ser exibida execute uma música, clique com o botão direito sobre uma área qualquer da página e escolha a opção **Propriedades da página** (Figura 17). Na janela que se abre, localize na alça **Geral** a opção **Som de fundo**. Clique no botão **Procurar**, localize o som (mid ou wav, formatos mais comuns). Clique em **Abrir**. Configure indicando o número de vezes que o arquivo deverá ser executado, no *box* **Loop**, ou assinale **Ininterrupto** se preferir que o som seja executado continuamente enquanto a página estiver sendo exibida.

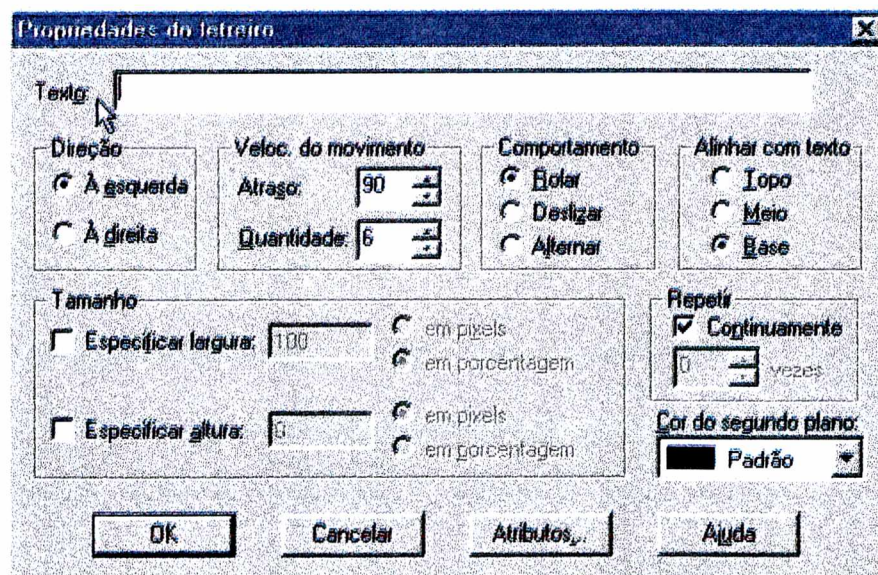
Figura 17: Propriedades da página - som.



3.3.11 Inserindo letreiro digital

O letreiro digital é um recurso de animação que apresenta o texto em movimento na tela,

Figura 18: Propriedades do letreiro digital.



utilizado para chamar a atenção do usuário. Na barra de **Menus**, clique em **Inserir, Letreiro digital**. Aparecerá a janela conforme a figura 17. Escreva o letreiro na caixa de

texto. Defina a **Direção, Velocidade, Comportamento e Alinhamento**. Assinale **Continuamente, ok**.

Para formatar o tamanho, fonte, cor do letreiro digital:

Dê um clique em cima do letreiro digital, na **Barra de menus**, escolha **Formatar, Fonte**, faça as alterações e **ok**.

Obs.: Esses letreiros só serão visualizados no *browser Internet Explorer*, pois o *Netscape* não permite sua visualização.

3.3.12 Acertos finais: um pouco de HTML

Algumas correções muitas vezes são necessárias, para que se possa colocar sua página na rede e esta funcione adequadamente.

- **Correção de títulos**

Para alterar o título de sua página, abra-a. Na **Barra de menus**, clique em **Exibir, HTML**. Altere a seguinte linha de seu código html:

De: <title>Página normal sem título</title>

Para: <title>Título que você definir</title>

- **Correção de *links* de figuras**

Localize e altere os *links* das figuras de sua página. Abra a página que será alterada. Na **Barra de menus**, clique em **Exibir, HTML**. Altere a seguinte linha de seu código html:

De: <p></p>

ou <p></p>

Para: <p></p>

No caso de a extensão não ser *gif*, mas *jpg*, proceda da mesma forma, mantendo a extensão original.

Observe o procedimento acima em todas as figuras das páginas que você construir, pois, caso contrário, o *browser* não buscará as imagens no mesmo diretório (pasta) onde se encontra a página.

3.3.13 Dica importante

Teste sempre suas páginas em softwares de navegação diferentes, pois, em muitos casos, certos recursos não são suportados por todos os *browsers*, o que pode vir a alterar ou impossibilitar a visualização final de seu trabalho.

3.3.14 *Download*

Sites que oferecem o **FrontPage Express** para *download* gratuito:

http://www.microsoft.com/windows/IE_INTL/BR/IE401/DOWNLOAD/SP2/X86/BR/DOWNLOAD/WIZ1.HTM

<http://www.cruzeironet.com.br/ie4.html>

4 RESULTADOS

4.1 A exploração do espaço digital: a descoberta dos intertextos

Antes de iniciar-se o projeto, percebeu-se que a sala equipada com os computadores era escassamente ocupada pelos estudantes, e quando isto acontecia, a atividade principal era a digitação ou a utilização de programas com aulas prontas, softwares de arquitetura fechada, com pouca ou nenhuma possibilidade de alterar o que se apresentava na tela, um livro eletrônico que não explorava as potencialidades da máquina, apresentando apenas exercícios com lacunas a serem preenchidas e opções preestabelecidas. Após os primeiros encontros, o ambiente passou a ser freqüentado não somente nos dias de aula regular, mas encontros extraclases foram programados. A participação ativa dos estudantes diante da tela do computador demonstrou que as modernas tecnologias, ao serem bem aproveitadas no ambiente escolar, podem oferecer estímulos que os encaminham a um processo de aprendizagem mais profícuo e prazeroso.

O contato com páginas *Web* ofereceu aos estudantes a oportunidade de atentar concretamente para a forma como se dá a composição do texto, e de verificar a sua conexão com uma incrível arca de palimpsestos que o sustenta, de observar e ampliar sua intertextualidade. Esse projeto permitiu aos aprendizes descortinar os diversos planos semânticos dos textos, uma cruzada que visou à descoberta das marcas no corpo da linguagem, pondo em marcha as histórias suscitadas pela leitura. Propiciou-se, assim, através da leitura, um processo de criação textual e, para tal, os alunos passaram a preocupar-se em estrelar o conto *Madalena* de Clarmi Régis, inserindo *links*. Uma atividade não só de indexação, de compilações de trabalhos de outros escritores, mas

também de produção própria, envolvendo poesias, contos, narrativas, aliados a recursos multimídia.

Esse processo de exploração textual, tratamento do texto como fonte de relações inesgotáveis, conduziu o *escreitor* a penetrar nos segredos do autor e a efetuar a interpenetração de informações num acréscimo de forças, cuja abrangência e acuidade levaram a um percurso *sui generis*, resultado de um convívio e tratamento do texto como “produtividade”. O indivíduo, sujeito-agente, pôde aumentar, através desse processo de interlocução, novas problematizações acerca das proposições temáticas do texto, retirando-o da moldura em que geralmente é colocado. Ele deixou de ser somente objeto de leitura para ser instrumento de produção, ele passou a ser objeto em expansão.

A exploração da intertextualidade tornou-se uma atividade que englobou diversas áreas de conhecimento, extrapolando o campo literário, pois um intertexto pode ser constituído por textos de obras historiográficas, filosóficas, ensaios científicos, pictóricos, enfim, de diversas áreas. O hipertexto eletrônico foi construído segundo um modelo transdisciplinar que fundiu diversos gêneros: ensaístico, narrativo, lírico, autobiográfico, dramático, etc.

Além disso, a idéia da construção de um texto segundo uma temporalidade linear e sucessiva foi substituída pela lógica da simultaneidade, passando-se a conviver com a não-linearidade. O hipertexto eletrônico, permitindo a convivência com diversos ritmos e tempos, é, na diversidade de sua estrutura, a morada de uma multitemporalidade. E um dado relevante: divulgar a produção estudantil na rede trouxe motivação para a produção. Escrever deixou de ser uma tarefa solitária, e o estudante, além de leitor, começa a se ver como escritor.

Acompanhando o número de acessos computados pelo sítio ao qual cadastramos suas produções, podemos observar a quantidade de visitas que aconteceram no site, um contingente maior de leitores do que normalmente a produção escolar possui. Para ilustrar, encontra-se abaixo tabela do Nedstat contendo o número de visitantes, por país e respectivo percentual do total de acessos ocorridos até o dia 06/06/2001:

Tabela 01: Acessos ao *site* do projeto.

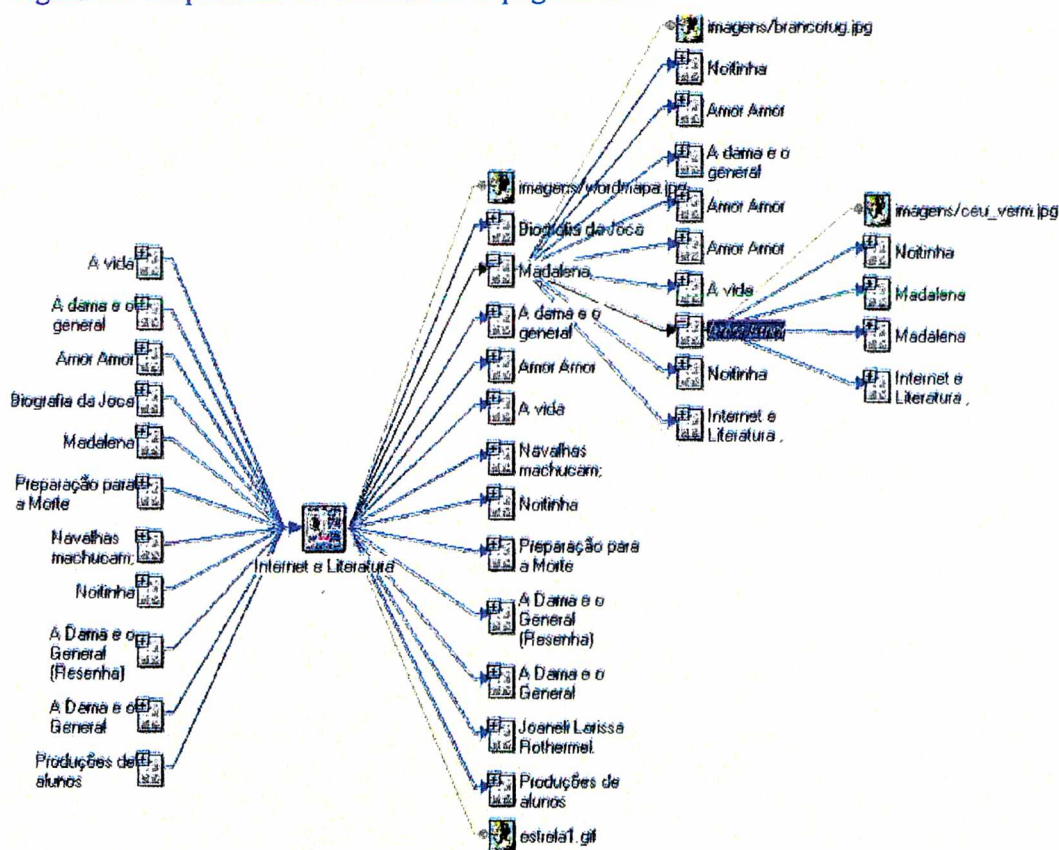
Land van herkomst		
1.	Brazilië	2129 60.3 %
2.	V& Commercieel	37 1.0 %
3.	Verenigde Staten	27 0.8 %
4.	Netwerk	23 0.7 %
5.	Portugal	21 0.6 %
6.	Frankrijk	7 0.2 %
7.	Arpanet Oude Stijl	6 0.2 %
8.	Spanje	3 0.1 %
9.	Canada	2 0.1 %
10.	Japan	2 0.1 %
	Onbekend	1263 35.8 %
	De rest	10 0.3 %
	Totaal	3530 100.0 %

Fonte: <<http://v1.nedstatbasic.net/s?tab=1&link=1&id=67608&name=produção>>
Acessado em 06 jun 2001.

Estimulou-se, assim, com as atividades desenvolvidas no projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, a busca e a construção de intertextos explícitos pela inserção de *links*. Essa ação inicial provocou a ebulição de muitas outras possibilidades de intertextos implícitos que se revelaram não somente em forma de páginas, mas também em discussões, observações e pontuações durante os encontros. Os mesmos poderiam

tornar-se acessíveis aos demais, caso o vislumbrador, ou outro interessado, se dispusesse a torná-lo digital, explicitando sua correlação através de *hiperlinks*, convertendo-o no formato de html. A citação explícita é uma das mais empregadas quando se trata de hipertexto eletrônico, isso porque esse tipo de intertextualidade é imanente à forma hipertextual eletrônica porque ela se apresenta diretamente na tela, sendo parte integrante e essencial desta. Dinamiza e expõe, a olhos vistos, diante do leitor, diversos textos, sem a preocupação com a quantidade de linhas, numa escalada colossal, facilmente visualizado no gráfico abaixo, que mostra os *links* das páginas produzidas por um dos alunos:

Figura 19: Arquitetura de conexões das páginas *Web*.

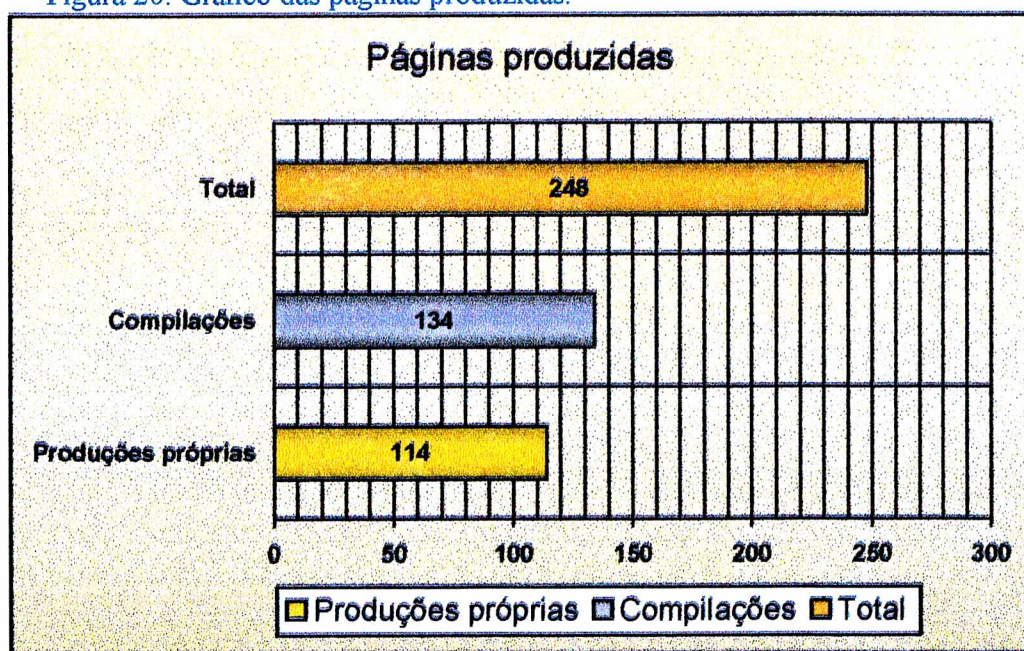


O exercício de *concretização virtual* da intertextualidade possibilitou aos estudantes um entendimento mais claro das correlações intertextuais existentes nos textos

impressos. Neste, os intertextos também estão presentes, todavia não podem ser visualizados, explícitos, enquanto que no meio binário tornam-se visíveis e acessíveis de forma imediata, através dos sinais luminosos e do clique do mouse. Na figura acima, o sinal de adição (+) representa ainda, outras janelas que podem ser abertas e expandidas, compondo uma profusão enorme de informações.

Observou-se que o número de textos compilados de outros autores foi superior ao número de produções textuais próprias. Esse dado nos aponta o quanto a leitura foi intensificada com o projeto, pois a linkagem de um texto alheio depende de uma série de fatores como a leitura e a análise de determinado escrito e o estabelecimento de relações entre este e o *contato mater*, ou ainda com qualquer outro texto. Em depoimento anexo, a professora titular da disciplina confirma que observou esse aumento de interesse pela leitura. Compilar textos passou, assim, a ser uma atividade ressignificada, pois ao introduzi-lo no formato html, o estudante o submete a um processo de recriação, inserindo plano de fundo, som e imagens complementares.

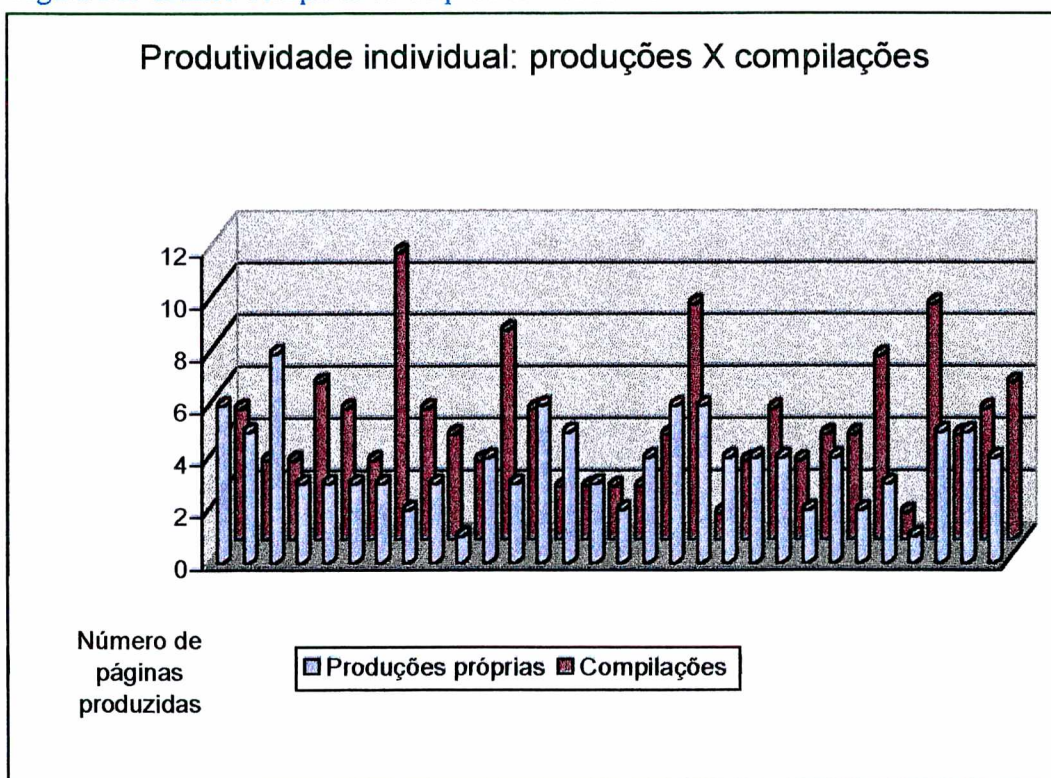
Figura 20: Gráfico das páginas produzidas.



Dessa forma, o manuseio do hipertexto eletrônico trouxe aos estudantes uma nova experiência, a da escrita que pode ser trabalhada e retrabalhada, e eles passaram a perceber que o texto não é o resultado de algo sagrado, imutável e terminado, mas que está em constante construção. Numa abordagem mais ampla, essa percepção encaminhou o estudante a reflexões sobre as relações entre organizações e grupos heterogêneos que se articulam nessa multiplicidade de vozes que se levantam de diversos campos.

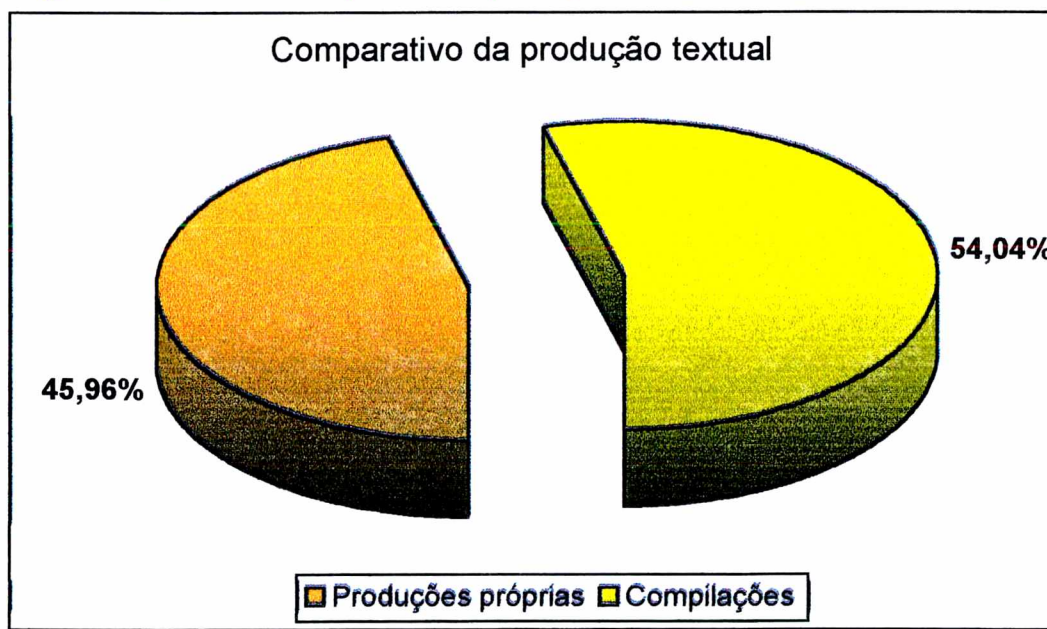
Abaixo, pode-se observar, além do número de páginas produzidas, a comparação individual entre a produtividade total com conteúdos próprios e conteúdos compilados. Nesse gráfico, é possível visualizar, em percentuais, a diferença entre as duas formas de produção, apontando uma ligeira vantagem nas compilações em relação às produções pessoais:

Figura 21: Gráfico comparativo da produtividade individual.



Esses números nos levam a perceber que trabalhar a leitura e a produção paralelamente é uma prática que pode incentivar e aumentar também a produção autoral própria, pois apesar do número de textos compilados de outros autores ser superior ao número de produções textuais próprias, como aponta os gráficos anteriores, não se pode ignorar que o número de compilações não foi extraordinariamente superior ao de textos próprios. Pode-se, então concluir que a premissa da suposta facilidade da compilação frente à árdua tarefa de escrever é infundada, pois a diferença reside em apenas 8,08 pontos percentuais do total, muito próximo a um equilíbrio de tendências, apresentada no gráfico seguinte:

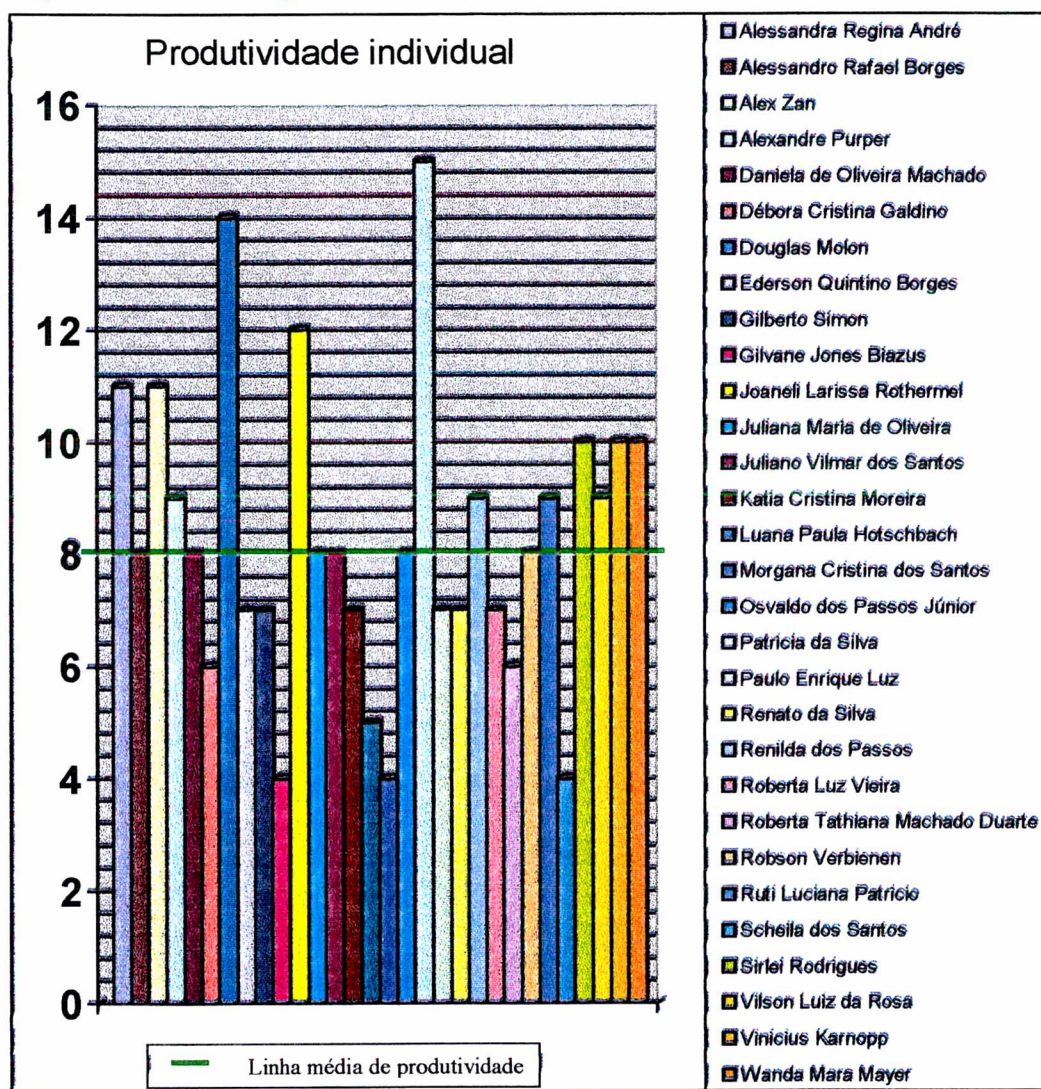
Figura 22: Gráfico do comparativo de produção.



Outro dado a ser ressaltado, diz respeito ao número de páginas produzidas por cada aluno. Tomando como base o total de produções de 248 páginas, obteve-se uma média de 8,26 páginas por aluno e, ao analisar a produtividade individual, teve-se a grata constatação que a maioria dos estudantes ficou classificada na média ou acima desta.

Este é visto como um dos dados mais relevantes, pois demonstra que 60% do grupo participante da experiência encontram-se com desempenho na faixa de produtividade, apontando para a constatação do êxito da experiência realizada. No conjunto, 12 estudantes produziram abaixo da média, 06 na média e 12 acima da média, como podemos comprovar no gráfico seguinte:

Figura 23: Gráfico da produtividade individual



Enfim, o projeto *Leitura e produção em meio eletrônico* é uma experiência concreta que demonstra a viabilidade da utilização dos recursos tecnológicos atuais com

construções pedagógicas coletivas e individuais. Sem a pretensão de constituir modelos, ele exprimiu mais um desejo de progresso, de interconectar indivíduos através da atividade científica, o que implica não só no domínio da técnica, mas, principalmente, na aceitação do outro, da diversidade e na abertura para novos paradigmas educacionais. A utilização do espaço digital foi uma forma de fazer advir a produção, não pela imposição, mas pela multiplicidade de opções, capaz de ampliar o leque de oportunidades que o texto impresso traz, oferecendo mais flexibilidade ao ato de compor. Um plano de obras brotava a cada encontro, envolvendo todos num fluxo contínuo de comunicação que conduzia à descoberta prática da universalidade do texto, de sua composição coletiva, como parte integrante de uma totalidade.

O uso do suporte hipermídia em sinergia com as formas clássicas de ensino levaram a uma direção promissora, principalmente pelo serviço de aprendizagens cooperativas que ele proporcionou. Esses percursos de aprendizagem só se realizaram em interação com o ser humano, a máquina por si só foi somente mais um equipamento, pois o trabalho com projetos — o qual ambicionou explorar as fronteiras entre mundos, encurtá-las e, paradoxalmente, alargá-las, um processo que buscou promover uma pululação de idéias — foi o que provocou o diferencial.

5 CONCLUSÃO

Ao longo desse trabalho, muitas foram as questões que surgiram e percebe-se que grande parte delas ficou sem resposta, mesmo porque a idéia não é apresentá-las, mas suscitar perguntas. Estas sim levam ao movimento de dilatação de idéias, ruptura com os padrões ou de reconstituição, de dispersão e reunião de dados, e nos afastam da comodidade que as ditas “verdades” nos ajustam. Todo esse percurso de comentários traçados busca reforçar a premissa de que o hipertexto não consiste numa “absoluta novidade”, e que ele não se concretiza somente com a operação mediadora da máquina. Num primeiro momento, o hipertexto eletrônico causou tensão, à medida que acenou um momento de ruptura nas práticas de escrita, primeiro por sua facilidade na arte de combinar textos e na utilização de recursos multimídias. Segundo, porque estilhou com a normalidade em que o leitor estava envolvido, sacudindo convenções e hábitos de leitura ao popularizar uma escritura fragmentada (esta já existia no meio impresso, mas não era tão comum). E, além disso, tornou evidentes as possibilidades de comunicação numa velocidade nunca antes vista. O computador é, seguindo esse raciocínio, uma descoberta tecnológica que ampliou as condições de expressão, sem dúvida.

Na diversidade de domínios tecnológicos, o uso da (e pela) mídia apresenta-se como um *status* de poder daquele que as utiliza sobre aqueles que são desprovidos dessa possibilidade, chegando a ponto de hoje possuímos os ditos analfabetos tecnológicos, ou ainda os plugados e desplugados (com relação àqueles que utilizam ou não a Internet). Em pleno século XXI vê-se, principalmente em comunidades mais provincianas, a convivência daqueles que possuem estranhamento frente aos primeiros meios de comunicação, os quais já fazem parte do nosso cotidiano, e aqueles que

utilizam os mais avançados *media*. Enquanto os mais idosos têm dificuldades com meios de comunicação como o telefone, o qual para a grande maioria já é banal, as crianças já dominam os controles remotos e computadores. Estes, para muitos adultos, são objetos que causam esquivança sendo inseridos, portanto, numa esfera de incompreensão e, conseqüentemente, de rejeição ou apologia (e esta última gerará uma aura sacralizante sobre aqueles). Dessa forma, é necessário relativizar essa postura frente às modernas tecnologias; para alguns grupos elas realmente causam impacto, enquanto que para outros é absorvida rapidamente, como um *continuum* dos meios dispostos no mercado, sendo mais um equipamento facilitador.

Ao tratar-se de avanços tecnológicos não se pode perder de vista que todo discurso revela, ou traz de maneira velada, um gesto que denuncia uma prática democrática ou autoritária. Os meios de comunicação têm a capacidade de exercer forte influência sobre o modo de vida das pessoas ditando normas sociais e comportamentais. Além disso, é importante salientar-se que, ao mesmo tempo em que as descobertas técnico-científicas libertam o homem de inúmeros limites, elas não oferecem facilidades para se atingirem metas sociais, reforçando a exclusão de muitos dos segmentos da sociedade que não conseguem aderir à modernização. Ao mesmo tempo em que os avanços tecnológicos colaboram para a democratização da cultura, eles apresentam o seu reverso, as dificuldades de acesso, principalmente a Internet que ainda é um meio de comunicação cujo acesso doméstico e público é privilégio de poucos. Sobre o assunto, Eco discorre:

“E francamente, não acredito que a humanidade toda vá usar a internet. A rede vai acabar criando novas formas de divisão de classes. As classes não serão mais baseadas em dinheiro, mas sim em quem tem acesso à informação. Teremos

aqueles que vão acessar, manipular e interagir, aqueles que usarão passivamente e aqueles que serão excluídos, os proletários”.⁹⁷

Dessa forma, à escola cabe tornar menor a distância entre os tecnologicamente providos e aqueles sem acesso a tais recursos, não somente oferecendo sua entrada nessa nova modalidade de conhecimento, mas promovendo uma reflexão crítica sobre seu uso e o que se ali veicula, pois a liberdade com a qual se apresenta — uma das normas imperativas da Internet —, é um hiperconjunto de megafones bradando todo tipo de informação.

Não há como negar que, com a evolução para sistemas sociais mais complexos, as técnicas que se baseavam em conhecimentos e recursos locais evoluíram para sistemas globalizados. Elas alteraram conceitos de produção, trabalho e conhecimento compreendidos como produção inteligente do ser humano, cabendo agora à escola

“(…) desenvolver novos hábitos intelectuais de simbolização e formalização do conhecimento, de manejo de signos e representação, além de preparar o indivíduo para uma nova gestão social do conhecimento, apoiada num modelo digital explorado de forma interativa.”⁹⁸

Dessa forma, não é só a questão de acesso a equipamentos de última geração. Mesmo algumas unidades de ensino bem equipadas enfrentam resistência por parte dos docentes que possuem pouco domínio da técnica. Para estes, a tecnologia causa grande impacto. Além disso, não são todos os indivíduos que se mantêm abertos para novas experiências; repetir práticas de ensino cristalizadas é uma via facilitadora:

⁹⁷ ECO, Umberto. "O dilúvio da informação". *Veja Vida digital n.º 04* - suplemento da Revista Veja n.º 52, Editora Abril, São Paulo, p.15, dez. 2000.

“É certo que a escola é uma instituição que há cinco mil anos se baseia no falar/ditar do mestre, na escrita manuscrita do aluno e, há quatro séculos, em um uso moderado da impressão. Uma verdadeira integração da informática (como do audiovisual) supõe portanto o abandono de um hábito antropológico mais que milenar, o que não pode ser feito em alguns anos.”⁹⁹

O educador, agente catalisador de transformações para atuar no sentido de alfabetizar tecnologicamente, primeiramente deve estar ambientado nesse ciberecossistema.

E com esse intuito, elaborou-se um projeto que gerasse uma aproximação do indivíduo com a máquina, uma proposta de ensino-aprendizagem que encaminhasse o aprendiz a uma experiência mais autônoma e prazerosa. E, assim, ele passou a trabalhar com uma multiplicidade de recursos: imagens, sons, palavras, cores, movimentos, e a aprendizagem se desvinculou da instrução direta e explícita via professor, havendo um redimensionamento de sua função. A utilização dos meios informático-mediáticos — o mundo mágico da multimídia, da Internet com seus conteúdos atraentes, globais e interdisciplinares — alterou a rotina escolar, proporcionando um reencantamento desse ambiente, de seus agentes e usuários.

Com o desenvolvimento do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, buscou-se a utilização dos meios informático-mediáticos — que possibilitaram produções multimídia em forma de páginas *Web*, podendo, assim, serem divulgadas na Internet — para a concretização da idéia do aluno enquanto autor, indivíduo agente em seu próprio ritmo. Um texto (escrito, falado ou de imagens) sempre é plural e exige do leitor/ouvinte uma reflexão e interpretação que estará calcada nas informações que lhes chegam pelos

⁹⁸ BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto — MEC. Secretaria de Educação a Distância — SEED. **Programa nacional de informática na educação**. 06 de novembro de 1996.p. 06.

meios de comunicação e pelos seus referenciais de mundo. O aluno, para tornar-se autor, produziu e apresentou a sua produção ao montar, ele próprio, sua *home page* e demais páginas, explorando a intertextualidade segundo seus interesses. Foram de sua competência o conteúdo, a forma, o aspecto, a apresentação e o desenvolvimento do trabalho. Com seus anseios, com suas buscas, com suas bricolagens, auxiliado pelo professor/facilitador quando este se fazia necessário, ele pôde construir saberes que lhe eram significativos e compartilhá-los com os seus pares através do *site* que foi criado para a divulgação do projeto.¹⁰⁰ Nesse novo ambiente, o aluno pôde ser o dono de seu tempo, construtor de sua aprendizagem, e o professor exerceu o papel de “ponte”,¹⁰¹ orientando a busca das informações desejadas por seus alunos.

O estudante — nunca antes numa posição tão central, pois muitas metodologias o colocam como coadjuvante no processo educacional, cabendo unicamente ao professor, ao mestre, toda a responsabilidade pela definição do conteúdo, estratégias e método de ensino e, finalmente, pelo repasse do conhecimento acumulado pela história da humanidade —, é chamado a sugerir, decidir, participar na definição de boa parcela do que se pretende estudar e aprender e de que maneira fazê-lo.

O uso do computador como ferramenta pedagógica proporcionou um ambiente escolar sadio para trocas de informações, auxiliando e alterando os processos de pesquisa, comunicação, troca de experiências, grupos de trabalho e tantas outras possibilidades que foram descortinadas no decorrer do processo. A pesquisa — uma das formas de busca e construção de conhecimento cuja elaboração de saberes faz-se em

⁹⁹ LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência...* p.08.

¹⁰⁰ <http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990>

¹⁰¹ Segundo Vigotski é fundamental a mediação de indivíduos para que o outro se aproprie desse conhecimento. REGO, op. cit., p. 109.

resposta aos questionamentos do aluno-pesquisador —, com a utilização das tecnologias da informatização, passou por um processo de renovação e tornou-se uma prática fundamental nessa marcha de construção do conhecimento.

Frente às possibilidades com as quais os estudantes se depararam no uso do computador como uma forma de ampliar o universo da pesquisa em todas as áreas do conhecimento humano, e o sucesso e interesse com que desenvolveram tais atividades, percebeu-se que, entre outros motivos, o fracasso escolar se dá, na maioria das vezes, porque a instituição educacional possui seus programas e objetivos tão somente voltados para as habilidades cognitivas, automatizadas, e não respeita as diferenças, principalmente no que diz respeito ao tempo de maturação que cada indivíduo necessita para realizar determinadas tarefas.

No decorrer dessa experiência, observou-se especial atenção dos estudantes ao palpitar de cores, aos sons, aos textos e aos movimentos na tela do monitor, um participar constante através do fazer, notável demonstração de interesse quando da utilização dos equipamentos. A oportunidade de interatividade foi uma das responsáveis por essa constante curiosidade. Poder estrelar o conto partindo da palavra ou da estrutura semântica que mais lhe agradasse, bem como poder escolher os autores com os quais preferia trabalhar, além de poder inserir som e imagem, e exibir sua produção na Internet para qualquer indivíduo de qualquer parte do mundo acessar, trouxe ânimo e sucesso ao projeto.

O conhecimento adquirido pela formulação de páginas *Web* estabeleceu uma dinâmica diferente daquela encontrada nos livros, na medida em que aproximou o indivíduo não só de outras realidades (pois isso a impressão já o faz), mas se determinou pela mutabilidade, pela agilidade, inserindo a comunicação na esfera da fluidez. A

construção de páginas hipertextuais possibilitou a integração e o cruzamento de dados num sentido multidirecional e multidimensional, introduzindo no ambiente educacional uma escrita que não obedeceu mais o pensamento linear, mas permitiu incursões diversas por um mundo labiríntico do conhecimento, impondo uma nova estratégia de leitura e escrita, na qual cada *link* aponta para outra dobra, multiplicando-se, e uma palavra pode ser a porta para um outro capítulo.

Apesar das semelhanças encontradas entre o hipertexto e outras formas de comunicação, existe um caráter novo na estrutura das páginas da Internet. Explorando a utilização do hipertexto, o usuário não só “navega” como interage com o texto lido de forma imediata, havendo a possibilidade de exposição e discussão de suas idéias entre várias pessoas de diferentes lugares *on-line*. Ele está à disposição de qualquer usuário e possibilita o acesso direto a informações científicas (ou não), via rede mundial de computadores. Todo esse processo é um outro tipo de acesso ao patrimônio da cultura humana, uma prática cujo princípio norteador é a interatividade.

As mídias, principalmente depois da proliferação da Internet, têm-se preocupado muito com a situação dos usuários, buscando formas de promovê-lo de mero espectador a ator, pois trocar simplesmente de canal, ou apenas clicar em *links*, não corresponde mais às expectativas do utilizador, este quer manipular e decidir sobre o uso e o conteúdo em questão. Assim, um dos objetivos foi explorar o caráter interativo que o hipertexto eletrônico oferece ao usuário pela inserção de *links*. É um conhecimento vinculado à prática, pois a formação educacional que se almeja atualmente busca a utilização de métodos no qual o educando aprenda a aprender, que o torne apto a enfrentar cada nova situação que surja e a tomar decisões. O que se pretende é um indivíduo que elabore reflexões sobre as atividades desenvolvidas, que saiba trabalhar

coletivamente e de forma interdisciplinar, enfim, que seja ator no processo educativo e que possua uma conduta criativa.

Ao utilizar-se do meio eletrônico, o escritor tem a liberdade de colocar diversas chaves de leituras no texto, materialmente visíveis, e cada palavra pode abrir-se para uma multiformidade de significados. Trata-se de trabalhar com essa nova dialética entre obra e intérprete a qual permite ao leitor, segundo Eco, fazer abstrações “de outros significados possíveis e legítimos da mesma expressão”.¹⁰² A criação literária em suporte eletrônico abre possibilidades de variações interpretativas no interior de cada texto, pois o estudante pode introduzir som, imagem, vídeo, verdadeiros parênteses que vão constituir um conjunto de mensagens organizadas em torno de um tema, deflagrados às vezes, por uma única palavra. Confiados à iniciativa do leitor-escritor, cada texto produz outro texto, numa exploração das estruturas semânticas que podem ser ilimitadas pela capacidade de armazenamento da máquina.

Não é a simples combinação de textos justapostos, os quais podem ser abertos com um simples clicar do mouse, que aponta o valor desse tipo de construção e leitura textual. Mas todo o processo de interpretação pelo qual passa o leitor, o percurso mental efetuado para criar as estruturas que no computador aparecerão sinalizadas como *links*. A criação de *hiperdocumentos* trabalha com textos combinatórios e exige do criador uma atitude de investigador, de pesquisador. Para poder relacionar um texto a outro texto, o criador necessita planejar, investigar, ler, confrontar textos, compilar e selecionar o material literário e descobrir, através da reflexão e análise, vínculos entre os textos, estágios do processo de compreensão e interpretação textual. Cada *link* é resultado das ressonâncias produzidas pelo texto e o produto é um repertório literário

¹⁰² ECO, Humberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1986. p. 40.

bastante vasto. A busca desse entendimento foi uma constante no decorrer do processo e cremos que os conceitos de intertextualidade e hipertexto foram incorporadas.

Ao elaborar-se um tutorial do *FrontPage Express*, buscou-se estruturá-lo de forma a resguardar a autonomia do usuário, no caso o educando, organizando e apontando, de forma clara e objetiva os procedimentos, os comandos e as ações para se construir uma página com os recursos mais comuns utilizados em páginas *Web*, atendendo aos objetivos propostos pelo projeto. Como este tutorial foi disponibilizado na Internet, (<http://www.geocities.com/Athens/Sparta/1350/frontpage.html>), além de ser utilizado pelos alunos e professores envolvidos no projeto, foi objeto de auxílio para muitos internautas que o acessaram e emitiram sugestões, questionamentos e agradecimentos via correio eletrônico, estendendo assim seu raio de ação para além do círculo inicial, o que mostra como se pode fazer educação a distância de forma informal com os recursos informáticos existentes.

Além destes recursos técnicos, a presença dos educadores, numa postura inspirada no que diz Almeida como sendo “aquele que é capaz de instigar a resolução de problemas, vislumbrar significados para a vida, dignos de envolver os jovens em tarefas radicais, pelas quais sejam capazes de dedicar suas vidas”,¹⁰³ foi fundamental para o bom desenvolvimento de todo o processo. Nesse sentido, além da equipe envolvida há que se ressaltar a participação das escritoras no decorrer do projeto, aproximando e rompendo distâncias anteriormente imaginadas e posteriormente percebidas como inexistentes no que tange à relação autor/leitor. Graças às suas falas e atos de simplicidade, franqueza, amizade e respeito estabelecidos nas trocas que aconteceram nos momentos em que se fizeram presentes, instalou-se um vínculo afetivo e de

¹⁰³ ALMEIDA, op. cit., p. 79.

cumplicidade entre todos que participaram do *Leitura e produção em meio eletrônico*, e com certeza, tem nas produções dos estudantes suas sementes germinando.

Evidentemente que muitos foram os percalços enfrentados, pois todo trabalho de pesquisa está sujeito a limitações. Apesar de o grupo de pesquisadores ter sido bem acolhido pela direção do Colégio e de esta colocar-se com boa vontade para resolver os problemas que surgiram, a falta de verba própria para um projeto dessa envergadura prejudicou o andamento dos trabalhos. A configuração das máquinas, 486 e 586, 8 MB de memória RAM, tornou o trabalho muito moroso, e uma aula de quarenta e cinco minutos por semana mostrou-se insuficiente. Máquinas com maior capacidade de processamento compensariam o pouco tempo disponível para trabalhar com os estudantes no laboratório.

Como alternativa, um dos participantes do grupo docente atendia os alunos em horário extra-classe, no laboratório, perfazendo mais quatro horas semanais de atendimento individual. A procura por essa forma de atendimento foi grande, a ponto de os alunos precisarem agendar previamente para que houvesse uma máquina disponível para cada um. O envolvimento no projeto assumiu dimensões que extrapolaram o ambiente escolar, envolvendo a comunidade, a família, os empresários. A aula continuou fora da escola, grupos se reuniram em suas casas, discutiram, colaboraram, a aula não se limitou às dimensões físicas, espaciais e temporais da escola.

Como não houve verba para o material de consumo, como disquetes, os alunos compraram seu próprio material de trabalho. Não se dispunha também de *scanner* no laboratório. Sempre que foi preciso digitalizar uma imagem a digitalização foi feita na casa de amigos ou na universidade. Além disso, o fato de os alunos nunca terem navegado na Internet dificultou bastante o trabalho, bem como a ausência de

computador no seu dia-a-dia. Para tornar a ação de navegação mais real, uma das escolas de informática da cidade colocou seu equipamento à disposição dos alunos do colégio, e, em uma determinada noite, todos foram à escola navegar. Chegou-se à conclusão que, se houvesse o estabelecimento de duas turmas de trabalho, uma que utilizasse os recursos informatizados e outra que contasse apenas com os recursos tradicionais, teríamos, através da comparação, uma visão mais concreta dos resultados obtidos. Essas dificuldades, não foram, contudo, impedimento para a concretização do projeto. É possível sonhar e realizar um pouco desse sonho na e para a escola pública.

E pensando nos desdobramentos que essa pesquisa pode oferecer, sugere-se a extensão do projeto para outras áreas de conhecimento, envolvendo disciplinas que não foram abarcadas com este. Na tentativa de atender a carência de softwares educacionais nas escolas públicas, pode-se também elaborar um banco de programas *freeware* de autoria através de sua catalogação, análise e exploração, oferecendo aos educadores e interessados subsídios para sua experimentação e uso na educação. Além disso, nasceu no decorrer deste projeto a idéia de criar-se um banco de textos, imagens, vídeos, sons que auxiliem o processo de leitura e produção nas diversas disciplinas, criando-se uma biblioteca multimídia.

Em ambientes informatizados que possuam rede de comunicação, o trabalho “coletivo-colaborativo” de produção, ao estilo deste aqui apresentado e de outros, dentro do ambiente virtual poderá ser dinamizado através de dispositivos comunicacionais como o *Microsoft NetMeeting*. Ele proporciona experiências de compartilhamento, compilação e criação, comunicação em conferências, oferece as opções de, por exemplo, desenhar e adicionar textos por outros remotamente, ou ainda localizar arquivos no computador de outra pessoa. Pode-se, também, dar o controle de

um programa em seu computador para alguém em outro local, ou ainda, transferir arquivos entre participantes de conferências, enfim, um alargamento de possibilidades no trabalho “coletivo-colaborativo”.

Enfim, tentou-se oferecer com o projeto *Leitura e produção em meio eletrônico* uma educação mais voltada ao questionamento, provocadora, que considerasse as dúvidas e os anseios do educando como estágio essencial para o seu amadurecimento. Espera-se, assim, ter-se oportunizado momentos de reflexão crítica e instigado à discussão das razões epistemológicas e empíricas do advento das recentes tecnologias de informação, pois elas são impostas, sem, na maioria das vezes, perceber-se sua inserção no dia-a-dia.

O desenvolvimento desse projeto no contexto do ensino médio suscitou uma outra lógica de valores que não fazia parte daquele contexto educativo. Outras operações cognoscitivas passaram a ser valoradas, como o processo de compilação, havendo, sobretudo a abertura para uma visão do texto como um objeto que pode ser tocado, decomponível, sujeito à subjetividade e à percepção do intérprete. Cada texto compilado e relacionado foi o resultado de um olhar interpretante do leitor, uma atitude que o levou a concluir que o objeto textual pode ser transcendido em direções diversas, sem que nenhuma das perspectivas escolhidas consiga esgotá-lo, pois uma perspectiva sempre remete a outra, numa contínua brotação de idéias.

6 BIBLIOGRAFIA BÁSICA

6.1 Bibliografia em mídia impressa

ALMEIDA, Fernando José de. *As aparências enganam*. In: BRASIL. **Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação / Secretaria de Educação a Distância**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 73 - 80.

BABIN, Pierre, KOULOUMDJIAN, Marie-France. **Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.

BALPE, Jean-Pierre. **L'imagination informatique de la littérature**. Presses Universitaires Vincennes, Saint-Denis, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto — MEC. Secretaria de Educação a Distância — SEED. **Programa nacional de informática na educação**. 06 de novembro de 1996.

BRASIL. **Salto para o Futuro: Educação do olhar – volume 1 / Secretaria de Educação a Distância**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

BRASIL. **Salto para o Futuro: Educação do olhar – volume 2 / Secretaria de Educação a Distância**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

BRASIL. **Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação / Secretaria de Educação a Distância.** Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

CALVINO, Italo. **As cidades Invisíveis.** Tradução Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

_____. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas.** Tradução Ivo Cardoso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos.** Tradução Newton Roberval Eicheberg. 4ª ed. São Paulo: editora Cultrix, 1999.

_____. **O ponto de mutação: a ciência, a sociedade e a cultura emergente.** Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: editora Cultrix, 1992.

CATAPAN, Araci Hack. *O conhecimento escolar e o computado.* In: **Perspectiva.** - Revista do Centro de Ciências da Educação, ano 13, nº 24, 2º semestre de 1995, Florianópolis: editora da UFSC. p. 173 - 181.

_____. *O conhecimento histórico e o conhecimento escolar: uma inserção epistemológica.* In: **Perspectiva.** - Revista do Centro de Ciências da Educação, nº. 19, 1º. semestre de 1993, Florianópolis: editora da UFSC. p. 99 - 116.

NOTRE-DAME DE CHARTRES. **La catedral de Chartres.** La Chaussee-St-Victor: Ediciones Valoire. 2000.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia.**

Tradução de Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** Tradução Pérola de Carvalho. 5ª ed. São

Paulo: Perspectiva, 1993.

_____. **Obra aberta.** São Paulo: Perspectiva, 1986.

_____. “*O dilúvio da informação*”. **Veja Vida digital** n.º 04 - suplemento da Revista

Veja n. 52, São Paulo: Editora Abril, p.11 a 15, dez. 2000.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano.** Tradução Rogério Fernandes. São Paulo:

Martins Fontes, 1992.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Integração e interdisciplinaridade no ensino**

brasileiro: efetividade ou ideologia? São Paulo: Edições Loyola, 1993.

_____. *Interdisciplinaridade: definição, projeto, pesquisa.* In: _____(org.). **Práticas**

interdisciplinares na escola. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1996. p. 15-18.

_____. *A aquisição de uma formação interdisciplinar de professores.* In: _____(org.).

Didática e interdisciplinaridade. Campinas, SP: Papirus, 1998. (Coleção Práxis).

p. 11-20.

FIALHO, Francisco Antonio Pereira. **A eterna busca de Deus: de quarks a psi.**

Sobradinho, DF: EDICEL, 1993.

_____. **Introdução ao estudo da Consciência.** Curitiba: Genesis Editora, 1998.

FOUCAULT, Michel. *Aula de 7 de janeiro de 1976.* In: _____. **Em defesa da sociedade:** curso no Collège de France (1975-1976). Tradução Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1999. p. 3-26.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestes:** la littérature au second degré. Paris: Éditions du Seuil, 1982.

GILLOT, Arnaud. **La notion d'«écriture» à travers les revues de poésie électronique KAOS et alire (1989-1995).** Mémoire de maîtrise de Lettres Modernes. Université d'Artois, França, année universitaire 1995-1996. p. 02 - 03.

GOSWANI, Amit com REED, Richard E., e GOSWANI, Maggie. **O universo Autoconsciente:** como a consciência cria o mundo material. Tradução Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 1998.

HAUSER, Arnold. **História social da literatura e da arte.** Vol. 1, 4ª ed. Tradução Walter H. Geenen. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1982.

Jornal Página Popular de 03 de julho de 1999. p. 06.

Jornal Página Popular de 26 de junho de 1999. p. 12.

Jornal Página Popular de 8 de janeiro de 2000. p. 02.

KALUNGA. **Calcinha... soutien... poemas.** Produção alternativa em folhetos envelopados [s.d].

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço.** São Paulo: Iluminuras, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cibercultura.** Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *O inexistente impacto da tecnologia.* In: **Folha de São Paulo (Mais)**, 17 de agosto de 1997.

_____. **O que é virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIMA, Ana Rita, MCCAULEY, Jim. “Será que vai chover?” In: **Revista PC MASTER**, São Paulo, ano 1, n. 06, p. 13 - 17, nov. 1997.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas.** 2ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MORAN, José Manuel, *Mudar a forma de aprender e ensinar com a Internet.* In: BRASIL. **Salto para o Futuro: TV e Informática na Educação / Secretaria de Educação a Distância.** Brasília. Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998. p. 81-90.

MORICONI, Ítalo. **A provocação pós-moderna** – razão histórica e política da teoria hoje. Diadorim editora: Rio de Janeiro, 1994.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. Tradução Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OLIVIO, Luis Carlos Cancellier de. **Direito e Internet**: a regulamentação do ciberespaço. Florianópolis: Ed. Da UFSC, CIASC, 1998.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Tradução Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PC MASTER. *População virtual*: Brasil tem 8 milhões de internautas. In: **Revista PC Master**. Editora Europa Ano 3, n. 5 Edição 29, p. 08. Outubro de 1999.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Editora Ática, 1999.

RÉGIS, Clarmi. *Madalena*. In: **Revista Literária Blau**, nº 24, janeiro de 1999. Porto Alegre.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SABARD, Véronique. GENESLAY, Vincent. **La calligraphie**. Toulouse, France: Éditions Milan, 1998.

SACKS, Oliver W. **Um antropólogo em Marte: sete histórias paradoxais**. Tradução Bernardo Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Iº Congresso internacional de educação de Santa Catarina: proposta curricular: psicologia histórico-cultural: Vygotsky – 100 anos**. Florianópolis, 1996.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino fundamental e médio: disciplinas curriculares**. Florianópolis: COGEN, 1998.

SCHAEFER, Maria Isabel Orofino. A mediação escolar na recepção televisiva: um estudo das representações sobre AIDS, construídas por adolescentes de Florianópolis, a partir das campanhas de TV. In: **Perspectiva — Revista do Centro de Ciências da Educação**, nº. 24, 2º. semestre de 1995, Florianópolis: editora da UFSC.

SILVA FILHO, João Josué da, BELLONI, Maria Luiza (organizadores). **Perspectiva - Revista do Centro de Ciências da Educação**, nº. 24, 2º. semestre de 1995, Florianópolis: editora da UFSC.

SNYDER, Ilana. **Hipertext. The electronic labyrinth**. New York University Press, New York, 1997.

VALENTE, José Armando. *Diferentes usos do computador na educação*. In: **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas — UNICAMP, 1993. p. 1 - 23.

_____. *Informática na educação*. In: **Perspectiva - Revista do Centro de Ciências da Educação**, nº 24, 2º semestre de 1995. Florianópolis: editora da UFSC.

_____. *Por quê o computador na educação*. In: **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas — UNICAMP, 1993. p. 24 - 44.

VIRILIO, Paul. *A arte do motor*. Tradução Paulo Roberto Pires. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WANDELLI, Raquel. *Reconstituição do corpo nas narrativas hipertextuais*. 2000, Dissertação (Mestrado em Literatura) - Centro de Comunicação e Expressão - Curso de Pós-Graduação em Literatura. UFSC Florianópolis.

ZILBERMAN, Regina (org.). *Leitura em crise na escola: as alternativas do professor*. 4ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1985.

6.2 Bibliografia em mídia eletrônica

AGUIAR NEITZEL, Adair de. *O poder dos gestos*. Disponível em: <http://www.cce.ufsc.br/~neitzel/literatura/gestos.html>. Acesso em 11 mai 2001.

_____. **Do texto ao hipertexto.** Disponível em:

<<http://www.ufsc.br/~neitzel/literatura>>. Acesso em: 20 nov 1999.

AURÉLIO ELETRÔNICO, Dicionário V. 1.4. Editora Nova Fronteira. 1994. 1 CD-ROM.

BOTTONI Fernanda. **Somos mais de 400 milhões de internautas no mundo.**

Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/info/aberto/infonews/122000/22122000-14.shl>>. Acesso em: 25 jan 2001.

ECO, Umberto. **From Internet to Gutenberg.** Disponível em:

<<http://www.italynet.com/columbia/internet.htm>>. Acesso em: 17 mai 1999.

FROIDEFOND, Antoine. **A Internet vai transformar o mundo do jornalismo.**

Disponível em: <<http://www.zaz.com.br/informatica/1999/12/21/001.htm>>. Acesso em: 22 dez 1999.

IBGE. **O Brasil no mapa da informatização.** Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/ibge/presidencia/noticias/14122000.shtm>>. Acesso em: 24 mai 2001.

LOPES, Rodrigo. **Glossário de termos técnicos.** Disponível em:

<<http://www.artnet.com.br/~lopes/dic.htm>>. Acesso em: 11 ago 1999.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e o reencantamento do mundo.** *Revista*

Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, vol. 23, nº.126, set./out. 1995. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/novtec.htm>>. Acesso em: 05 mar 1998.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Por uma teoria do hipertexto literário**. Disponível em:

<<http://www.cce.ufsc.br/~alckmar/hiper.html# hipertexto>> Acesso em: 22 jun 1999.

_____. **Acerca de uma textualidade informatizada/ Literatura e(m) Computador**.

Disponível em: <<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/teoria.html>> Acesso em: 22 jun 1999.

DENIZE, Antoine. **Machines à écrire**. Paris: Éditions Gallimard, 1999. 1 CD-ROM.

SILVA, Edna Lúcia da, MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. – 2ª ed. rev. – Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001. Disponível em: <<http://www.stela.ufsc.br/ppgep/Microsoft Word - Metodologia da Pesquisa 2a edicao marco 2001.zip>>. Acesso em: 07 mai 2001.

7 ANEXOS

7.1 Glossário

Binário: Sistema de numeração que possui apenas dois dígitos (0 e 1). Diz respeito ao digital.

BIT: Abreviação de *Binary digiT*. É a menor unidade de informação em um computador, usando o 1 ou 0 para indicar a passagem ou não de energia.

Box: Caixa de verificação. Utilizada para oferecer opções de escolha entre os itens relacionados.

Browser: Um programa navegador que possibilita o acesso e a navegação na parte multimídia da Internet, para pesquisar, recuperar e exibir documentos em formato htm, html e/ou outros arquivos. Os navegadores atuais também podem funcionar associados a outros programas ou *scripts* para a execução de arquivos de áudio e vídeo e diferentes recursos multimídia. O *Microsoft® Internet Explorer* e o *Netscape Navigator* são exemplos de navegadores amplamente utilizados atualmente.

Bytes: É a unidade de medida da quantidade de armazenamento de informação em sistemas computacionais, equivale ao conjunto de 8 bits.

Carregar: O processo de transferência de um arquivo de um computador local para um computador remoto via modem ou rede.

CD-ROM: Disco óptico compacto somente para leitura, do inglês, *Compact Disc Read Only Memory*. Uma mídia a laser que possibilita o armazenamento de cerca de 650 megabytes de informação digital multimídia.

Chat: Espaços destinados à troca de informações *on-line*, denominadas popularmente salas de bate-papos. Um dispositivo de software interligado em rede que permite que diversos usuários realizem “conversações” em tempo real entre si digitando mensagens em seus respectivos computadores e enviando as mesmas através de uma rede local ou da Internet. Alguns programas avançados de Bate-papo suportam conversação em voz e a troca de diversos tipos de arquivos (por exemplo, fotos, vídeos, textos).

Check box: Espaço (caixa) assinalável, com a finalidade de especificar a opção deve ser efetivada.

Ciberespaço: Termo criado por Willian Gibson no livro *Neuromancer* (1984). Utilizado atualmente para designar ambientes criados pelas redes de computadores. O universo virtual de informações transmitidas por computadores, programas, mídia de áudio e vídeo, telefone e televisão, linha telegráfica e satélite.

Cliparts: Arquivos de imagens, os formatos mais utilizados atualmente na Internet são: JPG, JPEG e GIF.

Correio eletrônico: Ver e-mail.

Download: O processo de transferência (cópia) de arquivos de um computador remoto para um computador local via modem ou rede. Para designar tal procedimento, é muito comum se utilizar o termo “baixar”, principalmente na Internet.

E-mail: (*Electronic mail*) Correio eletrônico da Internet. Serviço que possibilita o envio e recebimento de mensagens entre usuários conectados a uma rede de computadores. Denominação de endereçamento postal eletrônico.

Emoticons: Símbolos gráficos, que tentam exprimir, de forma rápida e padronizada na Internet, o estado de espírito do usuário, tais como a alegria, tristeza, desconfiança, espanto e outros. Como exemplo, o *emoticon* :) indica alegria, felicidade, este :(por sua vez designa tristeza. São bastante comuns nos *chats*, *e-mails* e outras recursos de comunicação que utilizam a escrita/leitura.

Freeware: Software com direitos autorais colocados à disposição gratuitamente pelo seu autor e normalmente disponível na Internet.

GIF: Abreviação de *Graphics Interchange Format*, um formato de arquivo gráfico (imagem estática, em movimento e/ou com partes transparentes) adequado para uso em documentos na WWW.

Hardware: Componentes físicos do equipamento.

Hiperdocumento: Termo utilizado por alguns autores para definir arquivos com as características de um documento hipermídia.

Hiperlink: Ou *link*. Artificio técnico informático utilizado para ligar partes de um mesmo texto ou textos distintos, imagens ou outros objetos entre si possibilitando uma via de deslocamento entre os mesmos com um clique do mouse. São vínculos, enlaces ou conexões num hipermídia, que possibilitam o relacionamento e navegação entre as diversas partes do software. Em um hipertexto o *link* é denominado origem, (qualquer elemento que possa ser clicado) e o ponto do sistema ao qual está conectado é denominado destino, (que será apresentado após o clique do mouse). Geralmente está realçado com uma cor diferente do texto em volta.

Hipermídia: Dispositivo que integra o hipertexto e a multimídia, geralmente de forma interativa.

Home Page: Página principal de um *site* da Web. Contêm *links* internos, para dentro do *site*, ou externos, para outros *sites*. Podem existir várias *home pages* dentro do mesmo *site*, separadas por temas ou unidades distintas. Página inicial de qualquer endereço eletrônico com conexão, ou *hyperlinks*, para servidores da Internet.

HTML ou HTM: (*HyperText Markup Language*) Linguagem de Marcação de Hipertexto, ou seja, um conjunto de comandos de marcação e códigos utilizados para a confecção de páginas para a WWW que indicam ao *browser* do usuário como a mesma deve ser apresentada na tela do computador.

HTTP: (*Hypertext Transfer Protocol*) Protocolo que diz ao servidor para mandar páginas da *Web* para o seu micro. É o conjunto de regras que regem o software que transporta documentos HTML na Internet.

Interface: É o dispositivo através do qual o usuário interage com o computador ou com um sistema hipermídia.

Internauta: termo utilizado para identificar quem navega na Internet.

Internet Explorer: *Browser* da *Microsoft*.

Internet: Em sentido geral, a Internet é uma grande rede de computadores composta de diversas redes menores. Proveniente do termo *internetworking* (ligação entre redes), é o conjunto de todas as redes, incluindo-se os meios físicos e softwares utilizados para a troca de informações.

JPG: Abreviação de *Joint Photographic Experts Group*, um formato de arquivo gráfico adequado para uso em documentos da Web.

Kb: *Kilobyte*, equivale a mil *bytes*.

LAN: *Local Area Network* ou Rede Local. Um tipo de rede que interliga computadores a distância limitada de até 10 km., normalmente utilizada em prédios ou instituições. com a finalidade de comunicação e compartilhamento de arquivo.

Link: Veja *hiperlink*.

Loop: Comando que determina a execução ininterruptamente de algum evento.

Mailto: Código de marcação html que determina que o texto se trata de um endereço de correio eletrônico.

MB: *Megabyte*, unidade de medida utilizada para representar a capacidade de armazenamento de informações manipuladas em meio digital, equivale a um milhão de *bytes*.

Media: O mesmo que mídia.

Microsoft NetMeeting: Software de comunicação que permite compartilhar arquivos e programas de forma colaborativa através da Internet ou de uma intranet.

Mid: Arquivo de som utilizado por sintetizadores MIDI.

Modem: Acrônimo de *modulador/demodulador*, um dispositivo de hardware que conecta um computador a outros computadores ou à Internet, através de uma linha telefônica.

MS-Office: Pacote de programas da *Microsoft*, contendo editor de textos, planilha de cálculos, banco de dados, entre outros.

MS-Word: Editor de textos da *Microsoft*.

Multimídia: Termo para qualquer conteúdo que combina texto, som, elementos gráficos e/ou vídeo.

Navegador: Veja *browser*.

Navegar: Termo utilizado que indica o ato de acessar a Internet e percorrer os *links* nas páginas.

Net: Com a inicial em maiúscula, é a abreviação de Internet.

Netscape Navigator. *Browser* da Netscape.

Off-line: Não conectado à Internet.

On-line: Conectado à Internet.

Página Web: Ou simplesmente página. Tipo de arquivo responsável pela aparência gráfica multimídia dos conteúdos na *World Wide Web*, confeccionada em HTML.

PC: Personal Computer. Computador Pessoal.

Refresh: O mesmo que atualizar.

RAM: *Random Access Memory*. Memória de acesso randômico ou memória de trabalho, sistema de armazenamento de dados volátil que permite ao sistema processar sem gravar os dados. É responsável pela execução dos softwares, nela o programa é carregado e executado.

Scanner: Equipamento que possibilita a conversão de dados (imagens, textos) do meio impresso para o meio digital, de forma que possam ser armazenados e manipulados via computador.

Site: Conjunto de páginas *Web* relacionadas que residem no mesmo servidor e estão interconectadas por *links*.

Software: Ou programa. Conjunto de instruções em linguagem de programação que determinam ao equipamento seu funcionamento.

StarOffice: Pacote de programas gratuito, contendo editor de textos, planilha de cálculos, banco de dados, *browser*, software de apresentação, de correio eletrônico, entre outros. Produzido pela Sun Microsystems.

Wav: Formato dos arquivos de som do Windows.

Web: Forma abreviada de *Word Wide Web*.

WYSIWYG: Iniciais de *What You See Is What You Get*, que podemos traduzir como o que você vê é o que você terá. Termo utilizado para caracterizar programas que trabalham com a idéia descrita pela própria sigla.

WWW: *World Wide Web*, ou *Web* ou *W3*. Algo como teia global. A parte multimídia da Internet, responsável pela popularização da rede ao possibilitar o acesso através de interfaces gráficas de uso intuitivo. Serviço que possibilita o acesso, a navegação (através de *hiperlinks*), a recuperação e a troca de arquivos de forma gráfica, como se apresenta nos *sites* e páginas *Web*.

URL: Abreviação de *Uniform Resource Locator* ou Localizador de Recurso Uniforme, parâmetro que especifica a localização eletrônica (endereço) de uma página, pasta ou arquivo na Internet.

7.2 Depoimentos:

7.2.1 Jeremias Bernardes - Responsável pelo LIE

Novas práticas pedagógicas no LIE

Em 1996, na função de Diretor do Colégio Estadual “Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar”, instalamos a sala de informática que era uma reinvidicação dos professores e alunos. Após dois anos de atividades com o projeto ProEducar, estamos inovando com outros projetos. Um deles é o *Leitura e produção em meio eletrônico*, sob a coordenação do professor Luiz Carlos Neitzel e participação dos professores Adair de Aguiar Neitzel, Maria Lindamir Aguiar Barros e das escritoras: Clarmi Régis e Raquel Wandelli.

O objetivo deste projeto é trabalhar a produção do conhecimento em detrimento do conteúdo autoritário, quase sempre desenvolvido em sala de aula, em que o aluno só deve assimilar, mas produz muito pouco.

O projeto traz uma nova dinâmica, beneficiando o aluno e fugindo um pouco do esquema tradicional em que o professor detém o controle do saber. Este passa para a posição de mediador, coordenando os trabalhos e o educando para o centro do processo.

Como responsável pelo LIE¹⁰⁴, percebo que há um compromisso de ambas as partes com os conteúdos propostos e o aluno se mantém interessado.

Quanto aos demais professores do estabelecimento, está faltando motivação para aproveitarem os recursos didático-pedagógicos da informática.

Nossa sala de informática é de suma importância como instrumento pedagógico para a comunidade escolar, basta verificar que a maioria de nossos alunos e professores

¹⁰⁴ LIE, sigla de Laboratório de Informática Educativa.

aprendem seus primeiros passos em informática nesse laboratório, apesar de termos apenas 10 máquinas e o custo de manutenção ser muito onerosa para a escola pública que não tem recursos.

Mas a direção está nos apoiando e conseguimos manter a sala funcionando, o resultado está aqui, venha verificar. Conheça os resultados que estamos colhendo e colabore com nosso projeto. Sua participação pode ser significativa e para nós é de grande valia.

7.2.2 Maria Lindamir Aguiar Barros - Professora de Língua e Literatura

Alternativas para a leitura e produção de textos nas escolas públicas de SC

Com o avanço progressivo e tecnológico que o mundo vem sofrendo, faz-se necessário que a escola esteja inserida e inteirada nesse processo de inovação. Assim sendo, ao ser procurada pelos professores Luiz Carlos Neitzel e Adair de Aguiar Neitzel para desenvolver o projeto de leitura e produção em meio eletrônico aceitei de imediato. Como não era usuária da Internet nem tinha conhecimentos informáticos (nem do *Word*), recebi um curso de capacitação de ambos.

No início de maio de 1999, começamos a desenvolver o projeto. O ponto de partida foi o conto de Clarmi Régis, Madalena. A escolha deste, deu-se pelo fato que a escritora colocou-se à disposição para acompanhar os trabalhos, o que proporcionaria uma aproximação entre leitor e escritor, uma experiência inédita em nossa comunidade.

Vejo esse projeto como uma alternativa para amenizar a crise de leitura e produção de texto que permeia a escola. Como educadores temos que nos aperfeiçoar e buscar alternativas que aproximem cada vez mais nossos estudantes do progresso científico e tecnológico e os preparem melhor para o mercado de trabalho, o qual atualmente, exige destes, no mínimo, conhecimento básico de computação (*Word*).

Mas essa experiência extrapola esse objetivo. Não é um curso de informática com fins de atender o mercado de trabalho, mas é calcado em fins educativos. A interação e convivência com o escritor foi uma experiência rica. Essa proximidade entre leitor e escritor, o livro e a máquina, trouxe-nos grandes descobertas e incentivou dois processos tortuosos na escola, a escrita e a leitura. Sempre que eu iniciava as aulas de redação ou propunha a leitura de um livro, escutava um coro de lamentações. No

decorrer do projeto, os estudantes passaram a ler e a produzir intensamente, e sem queixas. Eles demonstravam interesse em descobrir leituras que pudessem inserir nas suas páginas e preocupavam-se bastante em não cometer erros ortográficos ou de concordância, pois seus textos estariam na *Web*. Este foi um projeto importante para o incentivo ao ato de ler e produzir, e sabemos que essas habilidades quando bem trabalhadas influenciam a vida do indivíduo.

Houve um relacionamento participante e autêntico entre professores e alunos, e percebo que as sementes plantadas estão germinando e a cada encontro notamos seu crescimento, pois estão buscando, procurando e construindo seu próprio conhecimento. Esse projeto veio ao encontro de meus anseios e sinto-me muito feliz e realizada por participar dele.

7.3 Contos:

7.3.1 Madalena

Clarmi Régis

Desligou o rádio. Abriu as janelas. Queria ouvir a noite. Chegaram até ele, acompanhando o cheiro da vegetação do mangue, o som comprido dos grilos e o tambor do sapo-boi, repetido por seu coro "foi-não-foi". Enovelado em seus pensamentos, o ar fresco que lhe bateu no rosto devolveu-lhe o sentido de realidade. A notícia que lhe trouxera o amigo, "É ela, sim. Tenho certeza! Amanhã vamos até lá!, precipitara-o no passado e nos sentimentos confusos que agora procurava dominar.

Seria mesmo Madalena? Teria finalmente a possibilidade de reencontrá-la? Separados pela vida e pela inocência de seus poucos anos, perdera-a. Nos primeiros tempos, seguira seus passos. Sabia onde estava e o que fazia. Depois, mais nada ... Com o tempo, a impossibilidade de voltar a vê-la. Esquecera as pistas, ou as abandonara, para poupar-se da dor.

O amor que os unira parecia tê-los colocado numa atmosfera que a ninguém mais pertencia. Um espaço só deles, onde se sentiam protegidos do que o mundo lhes pudesse reservar. Viera então a separação, corte brusco que o deixara em suspenso por todos esses anos.

Iria de novo encontrá-la? Arrancar a angústia de seu corpo? Sabê-la perto de si...Seria isso possível novamente?

Um misto de pressa e temor amarrava-lhe os passos. "Não se inquiete, vá devagar", a voz do amigo dava-lhe a certeza de estar realmente atravessando o amplo gramado sombreado por árvores nativas, onde os internos repousavam aqui e ali. As plumas das

paineiras, parecendo flocos de neve, dançavam ao vento. Depois de brilhar por instantes contra o azul, iam repousar na grama. Nos muros caiados, a umidade traçava mapas desconhecidos.

Aproximou-se do local que lhe haviam indicado. Num banco de ferro, à sombra de uma galhada de flores, uma figura de mulher. “É ela, aproxime-se...”

Falou seu nome baixinho, o medo maior que tudo. Aumentou a voz, chamou de novo. Lenta, a cabeça voltou-se. O olhar passou por ele, atravessou-lhe o corpo, fixou-se no vazio. Em seguida, o pescoço se dobrou, os olhos procuraram o chão, um sorriso sem destinação congelou os lábios da mulher que não o percebera.

Em nada se assemelhava à mulher que ele conhecera um dia. Em vão buscava os traços que o haviam acompanhado nas noites de desesperança. Os cabelos, sem viço, secos e espetados, não cediam à mão que ela, numa triste sombra de vaidade, neles passava, de quando em quando, na tentativa de ajeitá-los. O rosto, flácido, perdera os traços; a boca, murcha e deformada, em que se prendiam os dentes gastos, assemelhava-se ao esgar de uma máscara sem vida. Os olhos, avermelhados e opacos, mantinham-se semicerrados, mesmo quando os fixava em algum ponto, servindo antes de obstáculo que de caminho para qualquer forma de comunicação. As juntas nodosas haviam-lhe transformado os dedos. Onde as mãos que ele acariciava na saudade?

Por que não somos como os répteis, que podem abandonar sobre a areia, com suas cicatrizes, a casca inútil, para iniciar a nova estação? Por que as lembranças queimavam ainda sua pele e, enroscando-se em seus pés, inutilizando seu esforço, não o deixavam caminhar?

Os contornos do rosto durante tanto tempo preservados, sem o referendo do real, desfaziam-se em nada. O vazio substituía a ansiedade. Enganara-se o tempo inteiro.

Deixara que uma ilusão lhe preenchesse a vida. Madalena não existia mais. Existira algum dia?

Com o contorno do rosto, perdera sua história. Uma máscara. Apenas isto. Mais nada.

Enquanto os homens se afastavam, Madalena se enroscou em sua solidão. Entrincheirava-se na indiferença. Esvaziada do sorriso, a boca desfazia-se em pregas. Apertando os olhos, fixou-se de novo na costura, os lábios murmurando uma canção. Saindo de um arbusto próximo, um gato veio acomodar-se-lhe entre os pés mergulhados em velhos chinelos de feltro.

Embalando o próprio corpo como um berço, cantarolava baixinho *Io che non vivo senza te.*

7.3.2 A dama e o general

Raquel Wandelli

Madrugada de segunda-feira. A viatura da Polícia Militar estaciona em frente a um prédio próximo ao viaduto do Centro com a sirene desligada. A cidade ainda está deserta. Três policiais descem do carro em direção à calçada.

“Carbonizados. Pela posição dos dois... será que estavam trep...”, o policial de farda, depois de retirar o lençol que cobre os cadáveres.

“Parecem velhos demais, sargento”, interrompe o P.M., cabo.

“Credo, quem seria capaz de uma maldade assim com esses pobres diabos?, um terceiro P.M., gordo, sacudindo as bochechas vermelhas e fazendo o sinal da cruz.

“Não sei porque o espanto. Já encontramos quatro corpos carbonizados esta semana. O pessoal do 5º achou um cara que foi queimado enquanto dormia dentro da Igreja”, o sargento.

“Céus...”, o soldado gordo, repetindo o sinal da cruz.

“Eles acendem o fogo para se esquentar, enchem a cara e acabam dormindo. A cachaça derrama e o estrago tá feito”, explica o segundo P.M.

“Quem não trabalha não merece viver. Vamos logo remover isto antes que amanheça e se forme uma multidão”, ordena o sargento, cobrindo novamente os cadáveres. “Leve este quepe ensebado também”.

Horas antes, escadarias da Catedral:

“Durma Brigadeiro. Eu vigio o seu sono”.

“Nada disso, Condessa, durma você. Eu vou ler até mais tarde”. Em um só gesto, tira o quepe e apanha uma folha de jornal.

“Então faço companhia”.

“Você viu os preparativos para o casamento da princesa do Japão?”, ele, sério e concentrado.

“Olhe essa carruagem, nós poderíamos morar lá dentro!”, tomando a folha do companheiro. “Aqui diz que o bolo terá 20 metros recheados com as mais finas iguarias do Oriente e os adornos serão sapecados de esmeraldas”.

“Só espero que os noivos não engulam as pedras”. De súbito, ele arregala os olhos, contrai os músculos do abdômen, rola no chão, engasgado, como se quisesse expulsar um lagarto da entrada do estômago. Tosse e escarra, asfixiando-se com a própria língua, até que solta um grunhido e cospe na mão um anel de vidro verde. A luta parece chegar ao fim. Brigadeiro arrota alto e acaricia o peito aliviado.

Ela ri um riso esgarçado. “Deixe de porcarias, você não está no circo, seu velho mandraqueiro. Vamos ver a página policial. Leia para mim, esqueci os óculos na confeitaria ontem”. Condessa tem um olhar altivo e gestos refinados. Ela ajeita a gola da blusa e o cachecol de lã vermelha tem a leveza de uma echarpe de seda pura. “Amanhã lembre-me de mandar o motorista buscá-los”, examinando as unhas.

“Certo lady, cale a boca agora”. Brigadeiro retorna o quepe para a cabeça e vira as páginas do jornal com elegância de diplomata. A voz é ainda charmosa, de um timbre grave e aveludado. “Estão assassinando mendigos durante o sono no centro da cidade. Segundo a notícia o número de assassinatos dobrou depois que o inverno chegou...”

“É perigoso cochilar nestes tempos”, sumariamente. Deixe disso, esse assunto não me afeta, graças a Deus temos nosso lindo teto cravejado de diamantes. Veja que lua! Você não me convida para dançar? Nossos amigos já estão chegando ao salão principal”.

Ele se levanta e lhe estende a mão. Descem a escadaria da Catedral e vão até o largo da praça, iluminado por antigas lamparinas. Brigadeiro começa a tirar os acordes lentos e tristes de Noturno soprando uma folha de papel presa entre os lábios. Foi assim que ela o conheceu, tocando seu instrumento de papel na Praça da cidade. Enlaça sua cintura, segura-lhe a mão direita junto ao peito e ensaia passos delicados de valsa. Ela flexiona o corpo para trás e pede que rodem. Enquanto giram na rua deserta, os convidados deixam o salão. Acima de suas cabeças, a visão do casario sujo e descascado vai se apagando e sobra apenas o recorte do teto estrelado e do candelabro redondo de prata.

“Você dança divinamente, generaaaaaaaalll.....”

“E você está linda com esse vestido azul, minha condessa!”

Brigadeiro veste um fraque negro e faz parte da orquestra de violinos... monsieur de Blénac adora ouvir violinos, o jardim interno, choveu esta noite... o patrão vai chegar com mademoiselle, oui, monsieur, é preciso preparar os coquetéis, os violinos... tenho vertigens... “Basta, estou exausta!”, diz, repousando a cabeça no ombro do companheiro. Peça ao maestro para tocar Paganini agora, enquanto olhamos as estrelas na sacada principal. Afinal, somos os convidados de honra, não somos?”

Ele se irrita ao ouvi-la. “Não, condessa, você está caducando. Nós somos os anfitriões. E este deveria ser o salão do Country Club!”

“Pare com essa mania de me corrigir em público, seu velho estúpido! E eu já disse para você não me chamar de caduca”. Sua face está transtornada, ela avança soqueando-lhe o peito.

“Ah, então a dondoca se ofendeu! E quem foi que sentou em cima dos óculos que eu achei no bazar da Vila Chinesa?”

“Isso já faz dois anos. Não suporto sua deselegância”, choraminga. “Me leve para casa”.

Apanham suas coisas e caminham até o túnel que corta a avenida central da cidade.

“Descanse um pouco nesta poltrona”, ele, fazendo-a sentar junto de si sobre um cobertor no chão. Gosto de vir aqui na galeria de artes. A arte pós-moderna me comove, embora prefira os clássicos”.

Ela observa a longa fila de sem-tetos prostrada nas paredes de aço, com suas crianças movendo-se em volta como ratazanas em sacas de aniagem ...o tubo é a passagem secreta para a mansão do cônsul...os tapetes persas precisam ser estendidos ao sol porque ele virá para o jantar, tem que estar tudo em ordem, o cônsul odeia poeira, os gatos siameses largaram pelo por toda a casa, o cônsul adora gatos siameses mas não gosta de pelos em seus tapetes.

“Doem-me as costas. Estou velha”, geme. “General, conte-me uma de suas aventuras marítimas...”

Olha para o lado e vê que ela adormecera. “Venha”, sussurrou, acomodando-a sonolenta nos braços. “Encoste-se aqui”.

“Como você é valente meu brigadeiro...”, sem abrir os olhos, amortece-se, nos braços do seu general.

Um alvoroço dos vizinhos interrompe de assalto o sono recém-conciliado do general. “A rapa tá solta! Pegaram o Giló bem aqui perto. Vidal, acorde os outros, o negro e a dondoca também”, o jovem líder do batalhão de maltrapilhos. “Mais de 70% do corpo com-pro-me-ti-do, o médico da polícia disse”, soletra um pequeno mensageiro negro. “Será que escapa?”, uma jovem.

“Assim é melhor não sobreviver mesmo”, o mulato Vidal, apressando-se em alertar os demais que se enfileiram ao longo da galeria.

“Condessa, condessa!”, chama o Brigadeiro, sacudindo-lhe os ombros com firmeza. “Temos que sair!”.

“Está muito frio.... Não acredito, você vai querer trocar de hotel de novo? Bem, porque não tiramos umas férias e vamos...”

“Venha logo, garota, temos que procurar outro lugar”.

Um acesso de raiva desperta junto com a dama de cera. “Eu já disse, não saio de casa sem pelo menos escovar os dentes e passar meu blush. É uma questão de dignidade para uma dama, ouviu?”. Mas brigadeiro não a obedece. Já estão deixando o local quando ela se vira: “Temos que voltar, deixei minha bolsa!”

“Tudo bem, princesa, eu arranjo outra pra você mais tarde no bazar”, já impaciente e puxando-a pela mão. “Não vou à parte alguma sem minhas coisas!”, protesta. “Pare de espernear ou arrasto você pelos cabelos!”. Os dois atravessam o túnel em ritmo apertado, carregando uma trouxa de roupas e uma pilha de papéis. A pequena multidão ocre se move até a saída do túnel, onde se dispersa. General e condessa pegam a via expressa e alcançam o viaduto.

Já caminham há quase meia hora, quando ela diminui o passo...”Brigadeiro, eu preciso...”

“Claro madame, eu a acompanho até a toailete aqui perto”.

Ele lhe oferece o braço e a conduz a uma pequena depressão ao pé do barranco cavado embaixo do viaduto. Protegem-se atrás da viga de concreto que isola o cômodo da área descampada e do barulho da metrópole.

“Prefere usar o lavabo ou quer que prepare seu banho na suíte cor-de-rosa?”,
encoraja-a.

“Seria muito agradável neste momento un bain com aromas de rosa, mas estamos
atrasados”.

“É verdade. O almirante nos espera para o almoço”, diz ele, alcançando-lhe papel.
“Ele quer me mostrar a coleção de armas que trouxe de sua residência na Escócia”.
Brigadeiro fala sobre a visita, tentando disfarçar o interesse pelas pernas nuas da
companheira...as coxas estão flácidas, mas ainda são bem torneadas, como devia ser
desejável, quantos homens amaram seu sexo e quantos cuspiram nele depois de se
saciar. Olha seus olhos de andarilha...quanto vazio... Ela puxa a calcinha e as pregas da
parte interna do antebraço tremem. Como agradece a deus por não tê-la conhecido
jovem, por já tê-la encontrado nas ruas assim, faminta, sem clientes, esvaindo-se como
uma nuvem de poeira... uma boca de lixo inflada de dignidade, certa altivez, bendita
empáfia, que a pior tragédia humana não consegue dissipar. Continuou pensando na sua
sorte...um homem que não faz escolhas na vida não pode se diferenciar de um verme.
Ele a escolhera, pela primeira vez fizera uma escolha. Entrara no circo para seguir o pai
e saíra da companhia quando o pai brigou com o proprietário. Alistara-se na guerra
porque o governo o obrigara, nem mesmo a miséria era sua opção... Como é feliz de
poder amá-la profundamente, com todas as cicatrizes dos seus seios flácidos.

Condessa está descendo as roupas quando percebe o olhar terno do companheiro e se
detém a fitá-lo com as saias suspensas pouco acima dos joelhos. ...porque não me
repreende? porque não se recompõe rápido, como de costume? porque não está
agressiva? Ela, então, o surpreende: “Você me ama profundamente, não é?”

Andam mais alguns metros depois de deixar a toailete e é ela novamente quem rompe o silêncio:

“Brigadeiro, você acha que valeu a pena ter sobrevivido naquele naufrágio durante a guerra?” ela, ofegante.

“Não fique tão tensa”. Eles se encaminham para a frente de um prédio.

“Sempre se quer sobreviver. Deus é sádico”, sentando-se ao seu lado.

“Você ainda tem os recortes de jornal sobre sua vida no picadeiro?”

“Dois ou três, por quê?”, entorna um demorado gole pelo gargalo e passa a garrafa para ela.

“Háhh! O licor está forte”, degusta. “Cai muito bem depois dessa refeição. E as fotos do seu filho?”

“Foram-se no último furto”.

“Há bem pouco tempo eu tinha medo de morrer sem deixar sinais. Eu disse isso para um jornalista e ele então me aconselhou a escrever um diário. Lembro-me de ele ter dito algo profundo como: ‘A escrita é o lugar em que se marca as linhas da vida’”.

“E onde está o seu diário? Por que nunca me falou dele?”

“Anotei tudo por alguns meses. A infância no interior, o trabalho de governanta nas mansões, o brilho dos cabarets, o cheiro de urina misturado à lavanda nos quartos de bordel. Por vezes confundia tudo. Já teve a impressão de que sua vida não tem uma seqüência como no cinema? Para que serviria uma vida sem seqüências? Um dia dei o diário e a caneta para um garotinho de rua desenhar. Ele saiu saltitando e nunca mais o vi. Estar nas ruas é como andar em um trem sempre em movimento. Não se pode parar o trânsito”.

“O que tinha na sua bolsa de valioso?”

“De valioso nada... um batom, minha carteira de identidade...”

Ele procura os recortes na sacola de plástico. Prepara-se para riscar um fósforo, mas ela o detém:

“Fogo não. Jogue no Lago Delphy”, sugere. Eles se aproximam do canal com as mãos e os olhares entrelaçados como se firmando um pacto silencioso. O embrulho de papéis faz pouco ruído ao cair na água e em segundos desaparece na correnteza do esgoto pluvial.

Brigadeiro estica os braços fortes e respira fundo, tentando animar-se. “Pode ser fascinante mesmo essa idéia de passar pelo mundo sem deixar marcas, nada que não seja apagável. Já me sinto leve... sou uma pluma!...”, ele ensaia um vôo pela calçada.

Os olhos da dama procuram tristes a praia além do horizonte de concreto. “Algo como se atirar ao mar sem olhar para trás, partir sem pegadas na areia”.

“Você e sua obsessão por naufrágios. Prefiro que dois anjos venham me buscar durante o sono e que deus me aguarde nas nuvens com um par de pantufas e uma xícara de chocolate bem quente”. Ele percebe-a emocionada e muda o tom da conversa. “Aonde vamos agora?”

“Já caminhamos tanto pelas ruas que poderíamos ter chegado à Inglaterra”, ela, se recompondo.

“Londres, Paris, Tóquio, Amsterdã, Roma, África do Sul... é só escolher minha rainha! Partimos em excursão esta madrugada!”

“Chega por hoje. A única coisa que me falta fazer realmente com você é dormir. Você já se deu conta de que nos conhecemos há tanto tempo e ainda não conseguimos dormir junto?”, acomodando-se ao seu lado.

“Quase nos estrepamos há pouco por isso...”, lembra. “Não, não. Isso é cochilar e acordar a qualquer momento para bater em retirada. Falo de um sono profundo, compartilhado, sem medo. Acho mesmo que não me importaria de morrer depois de dormir uma noite com você”.

Ele se acomoda melhor para ouvi-la. “Acho que quando duas pessoas que se amam dormem juntas, seus sonhos, figados, o pâncreas, o cérebro, os sexos, todos os seus órgãos internos funcionam sincronizados e então é como se a alma dos amantes se desprendesse e se encontrasse em outra dimensão”.

“Hummm....As ruas deram aula para minha prostituta filósofa...”

“Não seja odioso, repreende-o.” “Eu nunca permiti que os homens que se deitaram comigo dormissem ao meu lado. Tinha medo que levassem minha alma enquanto”.

Ele olha com ardor sua face murcha, ajeita-lhe os cabelos longos e sem vida e pouca os lábios roxos sobre suas mãos cor-de-manhã. “Abrace-me meu brigadeiro. Você está exausto. Há quanto tempo não dorme de verdade...”, acaricia o terno xadrez.

“Descanse condessa”. Os dois beijam-se longamente e adormecem, sobre o forro prateado da nave estelar.

* * *

7h30 de segunda-feira, no Instituto Médico Legal.

Políciais civis desenrolam o lençol, exibindo os corpos queimados ao delegado que acaba de chegar. Um deles fala sem parar:

“Um morador do Centro fez a denúncia anônima para a Polícia Militar. Quando os homens chegaram ao local os corpos já estavam carbonizados há pelo menos uma hora. O informante disse pelo telefone que conhecia o casal. Eram visto de vez em

quando no depósito de lixo da Vila Chinesa catando bugigangas. Parece que ele era um negro andarilho, metido a artista, e ela, uma prostituta aposentada”.

“Certo, manda enterrar como indigentes. Mais um acidente com essa raça...”

EDUCAÇÃO

Alunos do Colégio Astrogildo Aguiar têm oportunidade de ler e produzir no computador

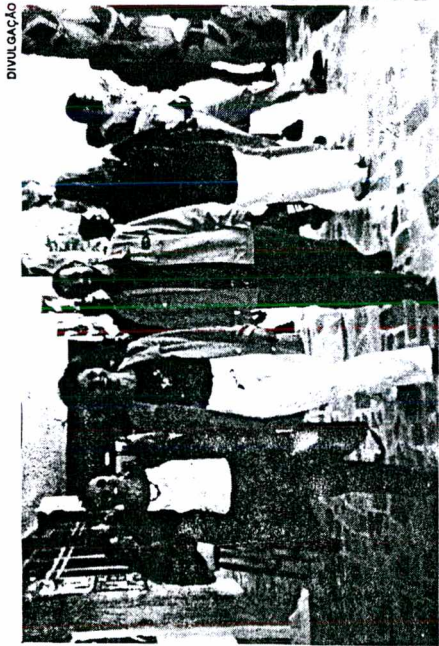
"LEITURA E PRODUÇÃO em meio eletrônico" é o projeto elaborado pelos professores Adair de Aguiar Neitzel e Luiz Carlos Neitzel, que pretende fazer com que alunos desenvolvam *homepages* com contos literários para a Internet

Barra Velha - Os alunos do 2º série do 2º grau do Colégio Estadual C. A. O. Aguiar foram contemplados com o projeto intitulado "*Leitura e produção em meio eletrônico*". O objetivo do projeto é utilizar os recursos que o Laboratório de Informática do Colégio oferece para leitura e produção nas aulas de Língua Portuguesa. Os alunos deixam de ler e escrever apenas no papel, e passam a utilizar o computador para leitura e produção de textos.

Os estudantes deverão desenvolver *homepages* a partir de contos de Clarmi Régis, passados da edição impressa para o computador (uma *homepage* é uma página em linguagem de Internet com recursos visuais, textos e som, caracterizada por links eletrônicos em imagens e palavras-chave que levam o leitor automaticamente para outras *homepages* relacionadas). Em determinadas palavras do

conto de Clarmi os alunos inserem links que os transportarão para outra página, formada por eles. Nesta segunda página eles anexarão poesias de cânones da literatura mundial, como por exemplo Fernando Pessoa; da literatura brasileira como Carlos Drummond de Andrade, Vinícius de Moraes, Paulo Leminski, Mário Quintana; poetas catarinenses como Osimar Pizzani, Rodrigo de Faro, Lindoif Bell, assim como produções próprias.

Esse projeto foi elaborado pelos professores da rede estadual Luiz Carlos Neitzel e Adair de Aguiar Neitzel. Ele conta com a participação especial das professoras Maria Lindamir Aguiar Barros e Clarmi Régis. Luiz Carlos Neitzel faz atualmente mestrado em Engenharia de Produção na UFSC, área Mídia e Conhecimento e Adair de Aguiar



DIVULGAÇÃO

Adair Neitzel ao lado da escritora Clair Régis e Luis Carlos, na UFSC

Neitzel faz doutorado em Literatura Brasileira, na mesma universidade. Clarmi Régis é professora aposentada do Colégio de Aplicação da UFSC, além de ser escritora. Maria Lindamir Aguiar Barros, habilitada em Letras, é professora da rede municipal de Barra Velha e atualmente trabalha no Colégio Astrogildo.

A primeira etapa do projeto já foi realizada com a capacitação da professora de Língua e Literatura Maria Lindamir Aguiar Barros, que obteve noções básicas do Word, Internet, confecção de *homepages*. A segunda etapa

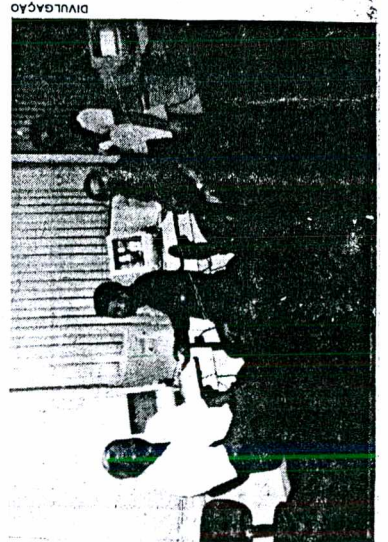
compreende a extensão desse mesmo curso de capacitação aos alunos. Na última sexta-feira do mês de maio (28/05), foi iniciada a terceira etapa, que foi centrada no processo de leitura. Os trabalhos foram acompanhados pela escritora Clarmi Régis.

A professora Adair de Aguiar Neitzel enfatizou que um projeto dessa envergadura foi viabilizado graças ao apoio e interesse dos diretores da instituição Carlos Castilhos Wolf e Roseméri Spézia Régis, bem como do professor responsável pelo Laboratório de Informática Jeremias Bernardes. Eles perceberam a importância

dos alunos terem esse tipo de experiência nas condições atualmente exigidas pelo mercado de trabalho. A disposição e interesse da professora da turma, Maria Lindamir Aguiar Barros, também foi fundamental para a escolha desta instituição para a implantação do projeto.

A equipe deseja oferecerão alunos do Colégio uma formação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico segundo objetivos educacionais. É a oportunidade do estudante adquirir mais competência frente a sociedade em que vivemos, cada vez mais informatizada.

Os professores Jeremias, Lindamir, Luiz Carlos e Adair no Laboratório do Colégio do Colégio Astrogildo Aguiar



DIVULGAÇÃO

7.4.3 Jornal do Comércio de 26 de junho de 1999

Jornal do Comércio, 26 de junho de 1999.

Escritora lança livro em Barra Velha

Os diretores do Colégio Estadual Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar, Carlos Castilho Wolf e Rosiméri S. Régis, estão organizando um evento cultural em Barra Velha. Trata-se do lançamento do livro da escritora catarinense CLARMI RÉGIS, "Sombras e Silhuetas", editado pela UFSC. A noite de autógrafos está marcada para o dia 19 de julho, às 19:30 horas no próprio colégio, aberta ao público em geral.

Clarmi Régis nasceu em Campos Novos e passou a infância e a adolescência em Joaçaba. Florianópolis tornou-se seu lar a mais de trinta anos. Ela é professora desde os catorze anos e atualmente vem acompanhando o projeto "Leitura e produção em meio eletrônico" desenvolvido no Colégio Astrogildo. A arte, em especial a pintura e a literatura, pontilharam de imagens sua vida, determinando as escolhas que traçaram seu caminho. Sobre o ato de escritora ela declara: "O contato continuado e instigante com o texto literário, os trabalhos de pesquisa, a intensa troca que a profissão permite com os seres humanos levaram-me a registrar retalhos de vida que hoje aparecem aqui e ali na publicação de meus contos. Escrever é um ato contraditório de prazer e sofrimento, mas é também libertação, porque nos faz participantes da vibração do universo".

É a oportunidade da comunidade de Barra Velha conhecer de perto a literatura catarinense e manter um contato pessoal com a escritora, bem como inserir Barra Velha na rota dos lançamentos dos livros editados pela UFSC.



Ivete N. Gonçalves, Clarmir Régis, Adair Aguiar Neitzel e Maria Lindamir A. Barros

7.4.4 Jornal Página Popular de 26 de junho de 1999


JORNAL PÁGINA POPULAR
 SÁBADO, 26 DE JUNHO DE 1999 • PÁGINA 12

■ COLÉGIO ASTROGILDO SEDIARÁ NOITE DE AUTÓGRAFOS

Escritora Clarmi Régis lança Livro em Barra Velha

JUVAN



A ESCRITORA Clarmi Régis (com o buquê), ao lado das professoras Ivete Neitzel e Adair e Lindamir Aguiar em visita ao Colégio Astrogildo

Barra Velha – Barra Velha já entrou na rota dos livros editados pela Universidade Federal de Santa Catarina. No próximo dia 19 de julho, o Colégio Estadual Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar promove o lançamento do livro “Sombras e Silhuetas”, da escritora Clarmi Régis, que comandará a noite de autógrafos a partir das 19h30min. Os diretores do “Astrogildo”, Carlos Castilho Wolf e Rosiméri Régis, estão organizando o evento cultural e convidando a comunidade para o lançamento.

É a oportunidade de Barra Velha conhecer de perto a literatura catarinense e manter um contato pessoal com a escritora. Clarmi Régis nasceu em Campos Novos e passou a infância e adolescência em Joaçaba. Florianópolis tornou-se seu lar há mais de 30 anos. Ela é professora desde os 14 anos e atualmente vem acompanhando o Projeto “Leitura e Produção em Meio Eletrônico”, desenvolvido no Colégio Astrogildo. A arte, em especial a pintura e a literatura, pontilharam de imagens sua

vida, determinando as escolhas que traçaram seu caminho. Sobre o ato de escrever, ela declara: “O contato continuado e instigante com o texto literário, os trabalhos de pesquisa, a intensa troca que a profissão permite com os seres humanos levaram-me a registrar retalhos de vida que hoje aparecem aqui e ali na publicação de meus contos. Escrever é um ato contraditório de prazer e sofrimento, mas é também libertação, porque nos faz sentir participantes da vibração do universo”.



■ ESCRITORA LANÇARÁ SEU LIVRO EM BARRA VELHA

Clarmi Régis escreve texto exclusivo para Página Popular

Barra Velha – Clarmi Régis, escritora catarinense, lançará em Barra Velha seu livro *Sombras e Silhuetas*, dia **15 de julho**, às 19h30min, no Colégio Estadual Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar. Ela escreveu um artigo especialmente para o **Jornal Página**

Popular, falando de sua experiência com os alunos do Colégio Astrogildo, no decorrer do Projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, desenvolvido em conjunto com os professores Luiz Carlos Neitzel, Lindamir Aguiar Barros, Adair de Aguiar Neitzel e Jeremias Bernardes.

Uma relação vampiresca

Aos que se irritam com o riso espontâneo e a sinfonia, às vezes dissonante, com que os jovens acompanham seu cotidiano, respondo com meu entusiasmo e gratidão. Entusiasmo, porque neles encontro a verdadeira expressão de compreensão e cumplicidade; a abertura de alma capaz de abrigar sentimentos solidários; a vontade de ação que pode transformar sonhos em realidade. Gratidão, porque, na constatação dessa verdade, posso restabelecer minha crença na vida e na humanidade.

Meu convívio com jovens e adolescentes, que fez o cotidiano de minha vida funcional, ergueu em mim a convicção de que a vida sempre vale a pena: vale a pena ver o brilho no olhar de cada criança que descobre o mundo, vale a pena a luta pela manutenção desse olhar luminoso, mesmo que precisemos desafiar nossa própria acomodação e descrença.

Meu contato com os alunos da 2ª série do 2º grau do Colégio Estadual C. A. O. Aguiar, no desenvolvimento do projeto *Leitura e produção em meio eletrônico*, mais uma vez me trouxe um infinito prazer. Sua disponibilidade para o trabalho, sua curiosidade, a pertinência de suas perguntas, a prontidão com que desenvolveram os



CLARMÍ RÉGIS

exercícios e o carinho com que estabeleceram uma relação afetiva com o texto que lhes apresentávamos criaram um clima de afeto e produtividade.

Deixo-lhes aqui meu agradecimento e minha ternura. Ao mesmo tempo, volto a afirmar que, se lhes entrego o resultado de uma vida de buscas e de pesquisas, é neles que encontro a razão para continuar. O eco de suas risadas é meu alimento.

Clarmi Régis

7.4.6 Jornal Página Popular de 13 de julho de 1999


JORNAL PÁGINA POPULAR
 SÁBADO, 13 DE JULHO DE 1999 • PÁGINA 8

CULTURA

Clarmi Régis lança seu livro em Barra Velha

EVENTO ACONTECEU no Colégio Astrogildo Aguiar; escritora também conversou com alunos da rede municipal no início de julho

Barra Velha – O dia 15 de julho reservou para estudantes, professores e direção do Colégio Estadual Conselheiro Astrogildo Odon Aguiar um evento profundamente cultural. Nesse dia aconteceu o lançamento do livro “Sombras e Silhuetas, da escritora Clarmi Régis, que autografou várias obras, ao lado do esposo Sérgio Régis e do artista Sérgio Stäehlin, que ilustrou o livro de contos da escritora. Vários trechos da obra, editada pela Editora da Universidade Federal de Santa Catarina, foram encenados pelos alunos, que também apresentaram números de Música Popular Brasileira. Clarmi Régis desenvolve no “Astrogildo” o Projeto “Leitura e Produção por Meio Eletrônico”, com a ajuda da direção e da Professora de Língua e Literatura, Maria Lindamir de Aguiar Barros. O objetivo do diretor do colégio, Carlos Castilho Wolff e da equipe responsável pela vinda de Clarmi para Barra Velha é trazer no próximo semestre o escritor Salin Miguel ou Eglê Malheiros, que têm se destacado na literatura catarinense. “Com o evento, conseguimos produzir reflexões acerca da cultura, numa cidade que não conta com uma biblioteca pública em funcionamento, e cujas



ARQUIVO

CLARMI RÉGIS e Professora Neusa, orientadora educacional: escola “Antônia Gasino de Freitas” recebeu visita da escritora

bibliotecas escolares suprem a necessidade da comunidade”, lembra a Professora Adair Aguiar Neitzel, colaboradora do projeto.

CLARMI TAMBÉM VISITOU ESCOLA MUNICIPAL

A escritora Clarmi Régis também visitou a Escola Básica Antônia Gasino de Freitas, da rede municipal de ensino, no dia 2 de julho (duas semanas antes de

lançar seu livro em Barra Velha). No núcleo de ensino, Clarmi conseguiu extinguir a barreira entre leitor e escritor, e conversou com alunos da 8ª série, a maioria, moradores do Bairro São Cristóvão, no qual está localizada a escola. A escritora veio a convite da Professora Maria Lindamir de

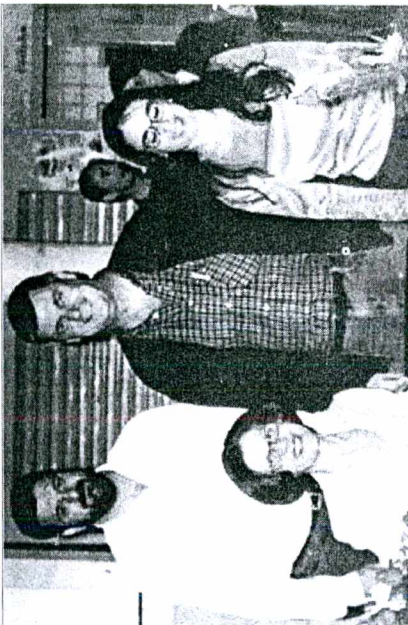
Aguiar Barros, que ofereceu aos seus alunos “o ensino baseado na experiência, na construção coletiva e não em fórmulas vazias”.

NOITE DE AUTÓGRAFOS COM CLARMI RÉGIS

"DIA 15 DE JULHO CLARMI RÉGIS FEZ O LANÇAMENTO DE SEU LIVRO SOMBRA E SILHUETAS NO COLÉGIO ESTADUAL C.ASTROGILDO O.AGUIAR (BARRA VELHA). UM EVENTO CULTURAL QUE FEZ PARTE DO PROJETO "LEITURA E PRODUÇÃO EM EMO ELETÔNICO".



Sérgio Régis (esposo da escritora), Sérgio Stähelin (ilustrador) Adair A. Neitzel, Luiz C. Veitzel, Roseméri S. Régis, Carlos C. Wolf, Clarmi Régis e Maria Lindamir Aguiar Barros.



Carlos C. Wolf, José Carlos Nene de Oliveira, Adair A. Veitzel e Clarmi Régis.

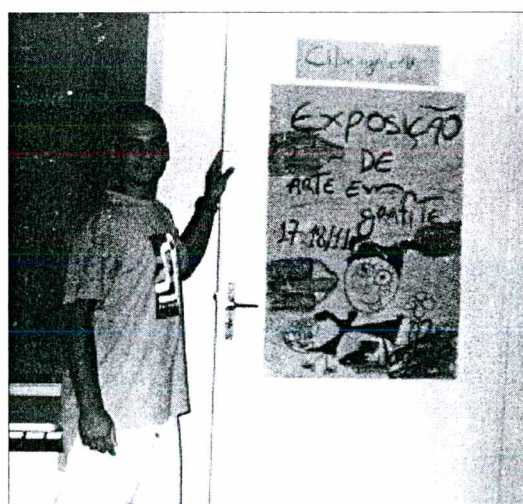
"Uma nação constrói-se com livros e homens". Monteiro Lobato nessa frase demonstra de imediato a preocupação que deveria ser de todo o cidadão: edificar uma nação de homens cultos. Preocupados com os escassos eventos culturais que são oferecidos à população de Barra Velha, e conscientes que a escola deve ser o espaço que também propicia atividades culturais, os diretores do Colégio Estadual: Carlos C. Wolf e Roseméri S. Régis, juntamente com a professora de Língua e Literatura Maria Lindamir Aguiar Barros e demais integrantes da equipe que desenvolvem o projeto Leitura e produção por meio eletrônico, promoveram

o lançamento do livro de Clarmi Régis, Sombas e Silhuetas. O artista Sérgio Stähelin acompanhou Clarmi e fez uma exposição das ilustrações que elaborou para o seu livro. O evento teve a participação efetiva dos alunos que declamaram poesias, um conto de Clarmi e apresentaram o melhor da Música Popular Brasileira, bem como dos professores, APP e pessoas da comunidade que reconheceram a necessidade e a importância do cultivo da boa leitura. A iniciativa é louvável porque, além de incentivar a cultura numa cidade que não conta com uma Biblioteca Pública em funcionamento, e cujas bibliotecas escolares suprem a necessidade da comunidade, promove a circulação do livro e reflexões acerca da leitura. Proporcionar à sociedade o contato com o escritor é instigá-la a leitura, e portanto investir no cidadão. A equipe organizadora promete trazer para o próximo semestre Salin Miguel ou Eglê Malheiros, o "peso pesado" da literatura catarinense. Destacamos que o evento contou com a participações de autoridades locais: vereador José Carlos Nene de Oliveira e o Presidente da Câmara de Barra Velha Carlos César de Borba (representado por sua esposa Nilma), que pelo visto conhecem e compartilham a idéia inicial de Monteiro Lobato.

7.4.8 Jornal do Comércio de 27 de novembro de 1999

I EXPOSIÇÃO DE ARTE EM GRAFITE: Virtual e Presencial

O Colégio Estadual "Conselheiro A.O. Aguiar", através da equipe que desenvolve o projeto Leitura e Produção em Meio Eletrônico (<http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990/>), ofereceu aos seus estudantes a oportunidade de conhecer e apreciar a produção em grafite, cera e carvão de um de seus ex-alunos, JOÃO PAULO AZEVEDO. A exposição deu-se de duas formas: virtual (as imagens foram digitalizadas para os computadores) e presencial. Esse jovem de 17 anos ilustrou um livro de contos da jornalista e escritora Raquem Wandelli, *A Dama e o General*. A escritora compareceu no



evento, dia 17 de novembro, na abertura da exposição. O trabalho de João Paulo está disponibilizado na Internet: <http://www.geocities.com/Soho/Canvas/5538/JoaoPauloArte.htm>.

No final da primeira semana de dezembro, o jovem barravelhense estará expondo no Núcleo de Tecnologia de Joinville. Suas ilustrações podem ainda ser observadas nos sites: <http://cce.ufsc.br/~wandelli/literatura> e <http://www.cce.ufsc.br/~neitzel/literatura>



LITERATURA

• ESCRITORA e jornalista
 • veio conhecer de perto o
 • projeto "Leitura e
 • Produção em Meio
 • Eletrônico"; Raquel
 • também é poetisa e tem
 • vários livros publicados
 • em Florianópolis

Escritora Raquel Wandelli visita Barra Velha

Barra Velha – Mais um nome da literatura catarinense marca presença em Barra Velha. Trata-se da escritora e jornalista Raquel Wandelli, de Florianópolis, que nos dias 17 e 18 de novembro visitou o Colégio



Estadual Astrogildo Odon Aguiar e a Escola Básica Municipal Antônia Gasino de Freitas. Os alunos das duas escolas trabalharam no segundo semestre com contos, crônicas e poesias da escritora, e produziram material variado a partir da obra de Raquel.

Na Escola Antônia Gasino de Freitas, os alunos entrevistaram a escritora, declamaram suas poesias, fizeram a encenação do conto "A Dama e o General" e produziram novos textos. Mesmo numa época em que se fala em crise educacional, foi possível desenvolver trabalhos que aproximam a escola da vida, do lazer e do prazer, restituindo a aura de

competência que outrora possuiu a Escola Pública.

No Colégio Astrogildo Odon Aguiar, uma turma da 8ª série, coordenada pela professora Ereni Telles, e duas turmas do segundo grau (2º ano 2 e 3º ano 1), coordenadas pela professora Maria Lindamir de Aguiar Barros, discutiram com a escritora aspectos de sua obra, dando enfoque ao conto "A dama e o general". A vinda de Raquel a Barra Velha integra o projeto "Leitura e Produção em Meio Eletrônico", iniciado em maio deste ano, por uma equipe de educadores da Secretaria de Educação e mestrandos e doutorandos da UFSC.

No final do segundo dia de visita, Raquel Wandelli declarou-se emocionada. "Saí de Barra Velha com a impressão de que levava muito mais do que deixava e de que ganhara muito mais do que dera em troca", garante. "Pouquíssimos escritores tiveram ou terão a oportunidade de um contato tão próximo e enriquecedor com seu público".

Segundo o professor Luiz Carlos Neitzel, coordenador do projeto, os alunos do 2º grau desenvolveram trabalhos muito criativos e que podem ser observados na Internet, no endereço



RAQUEL e a professora Lindamir Aguiar na Escola Antônia Gasino de Freitas, no Bairro São Cristóvão: verificando a produção de textos baseados em sua obra literária

<http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990>. Mais do que prepará-los para o mercado de trabalho, o projeto propõe um ambiente escolar lúdico, um ponto de encontro com escritores, oportunizando o contato com diversas obras da literatura brasileira. Uma das alunas do 2º grau,

Roberta Tathiana Duarte, acentua a importância de se desenvolver projetos como este nas Escolas Públicas. "Quando lemos as obras, fazemos interpretações desta, e quando trocamos essas impressões surgem pontos e influências que às vezes até o próprio escritor desconhecia".

Exposição presencial e virtual de arte em grafite é prestigiada pela escritora

Além da visita de escritores catarinenses ao município, o Projeto "Leitura e Produção em Meios Eletrônicos", desenvolvido no Colégio Estadual Astrogildo Odon Aguiar e que pode ser conferido na Internet (<http://www.geocities.com/Athens/Pantheon/2990>), também valoriza a produção de alunos e ex-alunos. Um exemplo é a exposição dos trabalhos em grafite de João Paulo Azevedo, de 17 anos de idade, que aconteceu no dia 17 de novembro, com a participação da escritora e jornalista Raquel Wandelli. Além da exposição das obras de João Paulo no laboratório de informática do colégio, a grande novidade foi a inclusão dos desenhos do artista na Internet. A obra de João Paulo – que ilustrou um dos contos de Raquel, "A dama e o general" – pode ser conferida no endereço <http://www.geocities.com/Soho/>



O ARTISTA João Paulo Azevedo mostra suas ilustrações em grafite, que também estão na Internet. Ele ilustrou um dos contos de Raquel Wandelli

Canvas/5538/JoaoPauloArte.htm. Nesta primeira semana de dezembro, o jovem barravelhense estará expondo no Núcleo de Tecnologia de Joinville. Suas ilus-

trações podem ainda ser observadas nos sites <http://www.cce.ufsc.br/~neitzel/literatura> ou <http://www.cce.ufsc.br/~wandelli/literatura>.

Gênero preferido é a poesia

Raquel Wandelli é natural de Florianópolis e jornalista de profissão. É casada, tem dois filhos e atuou durante quase 10 anos em jornais diários de Florianópolis, nas editorias de Cultura e Geral. Raquel já publicou várias obras como os livros de poemas "Rede", "Ao Vento", "Diário de Pedra", "Versinhos para um Velhinho", "Dentro", "Medusa", "No Fundo", "Estação", "O Outro", "Devir", "Margens", "As Mãos de Cézanne" e também contos como "A Dama e o General", "Conto de uma Vida Resignada" e "A Cidade e o Mar", além de "Cidade do Horizonte e Confissões Provincianas" (crônicas). Sua obra já lhe rendeu prêmios como o Franklin Cascaes de Literatura (Crônicas 1996), Menção Honrosa no concurso de contos Paulo Leminski 1997 e seleção para a coletânea do Concurso Nacional de Poesia Via Verso, da Prefeitura de Ourinhos (SP) e para o 3º Concurso Estadual do Conto e Poesia, de Florianópolis. Raquel é também a autora de "50 Anos da Propaganda em Santa Catarina" e assina a monografia "Literatura dos Excluídos – consagração e exclusão na literatura", entre outros. A escritora faz questão de revelar seu gosto pela ficção e seu gênero favorito: a poesia.