



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES

JOSINETE MARIA DE MACEDO SILVA

INTER@TIVID@DE VIRTU@L: DIALOGANDO COM AS TIC NO @MBIENTE
ESCOLAR

CAMPINA GRANDE – PB

2014

JOSINETE MARIA DE MACEDO SILVA

**INTERATIVIDADE VIRTUAL: DIALOGANDO COM AS TIC NO AMBIENTE
ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Escola de Serviço Público do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientador: Prof. Ms. Rafael Francisco Braz

CAMPINA GRANDE – PB

2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S586i Silva, Josinete Maria de Macêdo
Inter@tivid@de virtu@l [manuscrito] : dialogando com as tic
no @mbiente escolar / Josinete Maria De Macêdo Silva. - 2014.
56 p. : il.

Digitado.

Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação:
Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual
da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à
Distância, 2014.

"Orientação: Prof. Rafael Francisco Braz, Departamento de
Letras".

1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2.
Letramento Escolar. 3. Prática Educacional. I. Título.

21. ed. CDD 004.6

JOSINETE MARIA DE MACEDO SILVA

**INTER@TIVID@DE VIRTU@L: DIALOGANDO COM AS TIC NO @MBIENTE
ESCOLAR**

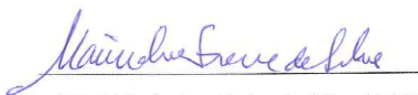
Monografia apresentada ao Curso de Especialização Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Escola de Serviço Público do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Aprovada em 18/10/2014.



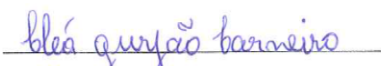
Prof. Ms. Rafael Francisco Braz / UEPB

Orientador



Prof.ª Dr.ª Marinalva Freire da Silva / UEPB

Examinadora



Prof.ª Ms. Cléa Gurjão Carneiro / UEPB

Examinadora

EDICATÓRIA

A Deus, a minha mãe, meu irmão (in memoriam), pai, esposo, irmãos, tios, sobrinhos e colegas com todo carinho

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que contribuíram na realização deste trabalho.

Ao Professor, Mestre, Amigo Rafael Francisco Braz, por sua disponibilidade em me auxiliar e conduzir-me neste trabalho.

Ao meu esposo, ao prof. Fernando Amâncio, que me incentivou a fazer este curso, a todos os meus colegas de classe, Jozenilda Joaquim representando os demais colegas que juntos caminhamos durante este tempo.

A todos os professores e funcionários que contribuíram direto ou indiretamente para o nosso conhecimento e formação.

“Sentido” quer dizer caminho não percorrido, mas que se deseja percorre, portanto, significa, projeto, sonho utopia. Aprender e ensinar com um sonho na mente, A pedagogia serve de guia para realizar esse sonho. (MOACIR GADOTTI)

RESUMO

As inquietações acerca das práticas educacionais sempre estiveram atreladas às práticas constitutivas dos saberes e dos usos das tecnologias. Assim, empreender um olhar investigativo acerca da tecnologia significa, sobretudo, contribuir para acionamento de práticas que se edificam e se mobilizam. Resultando assim, novas práticas e novas formas de uso das tecnologias em sala de aula. Vivemos em uma sociedade complexa, altamente tecnológica e marcada pela velocidade com que as informações se renovam. Esse cenário, que por um lado amedronta, é também pleno de possibilidades positivas. Nessa perspectiva, inspiramo-nos em MCLUHAN (1969), por afirmar que meio e mensagem são indissociáveis (Mcluhan, 1969, p 6) por isso defendemos que a contextualização da prática pedagógica com o uso das TIC deve ocorrer de forma inovadora, cooperativa e fértil em seu potencial criativo. Neste sentido, este trabalho tem como objetivo geral compreender como as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) diversificam as relações entre as pessoas e como essas mudanças afetaram nossos jovens na sua relação com a aprendizagem e com a escola. A sociedade nos desafia com cenários complexos e uma cultura jovem bastante diferente das gerações anteriores. Por isso, objetivamos também discutir a introdução das novas tecnologias da comunicação e informação no contexto escolar, bem como refletir sobre algumas consequências desse processo, levando em consideração os sujeitos envolvidos, em diferentes esferas, escola, alunos e governo. No entanto, fundamentamos nossa pesquisa à luz de Levy (2011), Rojo (2009) e Tanzi Nete (2013). A análise nos mostra que na sociedade atual as novas tecnologias estão presentes nas experiências diárias dos indivíduos. As TIC não são apenas meros instrumentos para comunicar este ou aquele conteúdo, mas sim em que favorecem determinados processos de aquisição/exploração do saber e da aprendizagem, interagindo com os sujeitos e com as estruturas das organizações e que ensinar e aprender, hoje, não se limita ao trabalho dentro da sala de aula, temos que modificar como podemos fazer dentro e fora dela, no presencial e virtual, fazendo estudo com pesquisa nos meios tecnológicos e colocando juntos em prática, acessando páginas na internet, pesquisando textos, jogando, recebendo e enviando mensagens, desenvolvendo o raciocínio criativo para construção de novos conhecimentos.

Palavras-chave: TIC; tecnologias da comunicação; práticas educacionais.

RÉSUMÉ

Les préoccupations concernant les pratiques éducatives ont toujours été liées à des pratiques constitutives de la connaissance et des utilisations de la technologie. Alors, prenez un regard d'enquête sur la technologie signifie avant tout contribuer à conduire les pratiques qui construisent et mobilisent. Ainsi résultant de nouvelles pratiques et de nouvelles façons d'utiliser la technologie dans la salle de classe. Nous vivons dans un complexe, hautement technologique et marquée par la rapidité avec laquelle l'information est renouvelée société. Ce scénario, qui effraie une part, il est aussi plein de possibilités positives. Dans cette perspective, nous sont inspirés MCLUHAN (1969), en déclarant que médium et le message sont inséparables (McLuhan, 1969, p 6) donc valoir que la contextualisation des pratiques d'enseignement utilisant les TIC devrait se produire dans une société innovante, coopérative et dans son potentiel créatif fertile. Ainsi, ce travail a pour objectif principal que de comprendre comment les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) de diversifier les relations entre les gens et la façon dont ces changements ont affecté nos jeunes dans leur relation avec l'apprentissage et l'école. La société nous interpelle avec des scénarios complexes et d'une culture de la jeunesse très différente des générations précédentes. Par conséquent, nous avons cherché à discuter également de l'introduction des nouvelles technologies de communication et d'information dans le contexte de l'école, ainsi que réfléchir sur certaines conséquences de ce processus, en tenant compte des sujets impliqués dans des sphères différentes, l'école, les étudiants et le gouvernement. Cependant, nous fondons nos recherches à la lumière de Levy (2011), Rojo (2009) et Tanzi Nete (2013). L'analyse montre que, dans la société d'aujourd'hui les nouvelles technologies sont présentes dans les expériences quotidiennes des individus. TIC ne sont pas seulement de simples outils pour communiquer tel ou tel contenu, mais ils favorisent certains processus d'acquisition / exploitation des connaissances et de l'apprentissage en interagissant avec les sujets et les structures des organisations et que l'enseignement et l'apprentissage aujourd'hui pas limitée à travailler à l'intérieur de la classe, nous devons modifier la façon dont nous pouvons faire à l'intérieur et au-delà de la salle de classe et virtuel, faire de la recherche dans l'étude des moyens technologiques et la mise en pratique ensemble, l'accès à des sites Web, la recherche de textes, jouer, se et l'envoi de messages, développer une pensée créative pour construire de nouvelles connaissances.

Mots-clés: TIC; technologies de la communication; pratiques éducatives.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 -	<i>Corpus</i> usado por Bieber (1988).....	31
FIGURA 02 -	Composição e extensão do <i>corpus</i>	32
FIGURA 03 -	Respostas dos participantes às três primeiras perguntas da pesquisa – parecer sobre tema, didática e qualidade da SD em IBook.....	41

LISTA DE SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem.....	37
CMC	Comunicação Mediada por Computador.....	30
DOC	Extensão de nome de arquivos do editor de texto <i>Word</i>	11
DOCX	Extensão de arquivo do <i>Word</i>	11
ENEM	Exame Nacional de Ensino Médio.....	35
EUA	Estados Unidos da América.....	29
IA	Inteligência Artificial.....	43
LDDI	Livro Didático Digital Interativo.....	38
LEC	Laboratório de Estudos Cognitivos.....	20
LISP	LISt Processing (lista de processamento).....	45
MEC	Ministério de Educação e Cultura.....	15
MOOC	Massive Open Online Course (Curso Online Aberto e Massivo).....	38
MUD	Movimento de Unidade Democrática.....	47
NIED	Núcleo de Informação Aplicada à Educação.....	20
PDF	Portable Document Format (Formato Portátil de Documento).....	40
PE	Portal Editora.....	37
PISA	Programme for International Student Assessment – Programa Internacional de Avaliação de Estudantes	35
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático.....	35
PNLEM	Programa Nacional do Livro Didático para o Ensino Médio.....	35
PUC/SP	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.....	20

RPI	Registros Pré-internet.....	31
SAEB	Sistema Avaliação da Educação Básica.....	35
SD	Sequência Didática.....	38
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.....	19
TXT	Arquivo de texto.....	40
UFGD	Universidade Federal da Grande Dourados.....	40
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul.....	20

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	15
1	O QUE É MESMO VIRTUAL?	17
1.1	Tratando de Tecnologia.....	18
1.2	O Atual e o Virtual.....	20
1.2.1	A Atualização.....	21
1.2.2	A Virtualização.....	21
1.2.3	Não estar presente: A virtualização como Êxodo.....	22
1.3	Novos espaços e novas velocidades.....	23
1.4	O Efeito Moebius.....	24
2	A LÍNGUA DA INTERNET	24
2.1	O desafio da linguística como internetês.....	24
2.2	A revolução de Gutemberg e os temores que ela despertou.....	25
2.3	Da palavra impressa ao internetês.....	25
2.4	O impacto do internetês e seus desdobramentos.....	26
2.5	Impacto da tecnologia sobre a Língua.....	28
2.6	Internetês e mudança linguística.....	29
2.7	A língua do Facebook.....	32
2.7.1	As redes sociais e as inovações discursivas.....	33
2.7.2	Configurações da linguagem informativa no Facebook.....	34
3	LETRAMENTO ESCOLAR, RESULTADOS E PROBLEMAS	35
3.1	O insucesso escolar no brasil do século XXI.....	35
3.2	Multiletramentos em ambientes educacionais.....	36
3.3	Ambiente educacional – AVA.....	37
3.3.1	Moocs: plataformas alternativas.....	38
3.4	Multiletramentos e materiais didáticos digitais aplicados no ensino da	38

	Escola.....	
4	EXPERTISE AGÊNCIA.....	42
4.1	O ethos de sistemas especialistas.....	43
4.2	O ethos dos agentes inteligentes.....	44
4.3	O mundo fechado como lugar de morada.....	46
4.3.1	A escrita numa cultura de simulação e ethos online.....	47
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54

INTRODUÇÃO

As inquietações acerca das práticas educacionais sempre estiveram atreladas às práticas constitutivas dos saberes e dos usos das tecnologias. Assim, empreender um olhar investigativo acerca da tecnologia significa, sobretudo, contribuir para acionamento de práticas que se edificam e se mobilizam. Resultando assim, novas práticas e novas formas de uso das tecnologias em sala de aula.

Vivemos em uma sociedade complexa, altamente tecnológica e marcada pela velocidade com que as informações se renovam. Esse cenário, que por um lado amedronta, é também pleno de possibilidades positivas. Nessa perspectiva, inspiramo-nos em MCLUHAN (1969), por afirmar que meio e mensagem são indissociáveis (Mcluhan, 1969, p 6) por isso defendemos que a contextualização da prática pedagógica com o uso das TIC deve ocorrer de forma inovadora, cooperativa e fértil em seu potencial criativo.

O Ministério da Educação (MEC) tem incentivado o uso e aplicação das novas tecnologias de informação e comunicação, apresentando vários projetos como o PROINFO, hoje composto de quatro modalidades: Inclusão Digital, Ensinando e Aprendendo com as TIC, Elaboração de Projetos e Redes de Aprendizagem, em parceria com as Secretarias Estaduais de Educação e Municípios na Formação continuada de professores das instituições municipais e estaduais. Há importância da tecnologia para a educação, e são muitos os educadores que não se prenderam em seus sonhos. Além de seus títulos e certificados, buscam essencialmente saberes necessários para aprimorar sua atenção na formação crítica e cidadã dessa e das futuras gerações. Educadores engajados em aproximar a escola da vida dos alunos, integrando as tecnologias digitais de forma significativa e útil para a resolução dos problemas e o desenvolvimento de habilidades diversas. Para o papel do educador é mais importante do que ter o conhecimento técnico é saber o que fazer com a técnica, e os jovens precisam dessa sua experiência. (Gadotti,2008,p.1)

A questão sobre as expansões tecnológicas e suas influências tem contribuído cada vez mais em nosso cotidiano, e também, em nossas práticas educativas. Assim, vida diária e acesso a internet, aparatos tecnológicos e conexão 24 horas por dia são hábitos rotineiros e já fazem parte do cotidiano escolar.

A internet é um meio onde as pessoas se conectam e estabelecem certos tipos de relações, relações estas, que utilizam formas diferentes de expressão, diálogo, maneiras de

dizer, surgem brincadeiras, movimentos sociais, grupos de discussão, etc. É possível afirmar, dentro deste contexto, que as próprias palavras ganham diferentes interfaces e sentidos, dependendo do ambiente em que se inserem.

A tecnologia mudou radicalmente a medida da escala espacial: O longe e o próximo não existem em termos virtuais. Deste modo, os professores e alunos podem desenvolver interações satisfatórias entre si, e entre outras escolas e instituições comunitárias entre autores e leitores, como na reflexão de Lévy, sobre os espaços de identidades do ser humano, considerando que a tecnologia digital e as redes de comunicação fizeram emergir um novo espaço antropológico, o Espaço do Saber, saber não apenas do conhecimento científico, mas do saber que qualifica o Homo Sapiens, um saber-viver, um saber coextensivo à vida, um espaço virtual-um não lugar, mas que já está presente, e é habitado e animado por intelectos coletivos com formas de comunicação inauditas (Levy, 1997, p.202).

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo geral compreender como as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) diversificam as relações entre as pessoas e como essas mudanças afetaram nossos jovens na sua relação com a aprendizagem e com a escola. A sociedade nos desafia com cenários complexos e uma cultura jovem bastante diferente das gerações anteriores. Por isso, objetivamos também discutir a introdução das novas tecnologias da comunicação e informação no contexto escolar, bem como refletir sobre algumas consequências desse processo, levando em consideração os sujeitos envolvidos, em diferentes esferas, escola, alunos e governo. Buscou-se desenvolver esta pesquisa, objetivando também um suporte para o entendimento de conceitos e de suas contribuições ao contexto educativo.

Através deste trabalho foi possível observar que há mais uma reviravolta em relação à escrita, à fala, às formas de comunicação, de comportamento e de convívio social. Revelou-se assim o poder e a dinamicidade da tecnologia e dos vários aspectos envolvidos com a rede.

Esta discussão foi levantada e embasada por importantes teóricos da área, como Pierre Lévy, Moacir Gadotti, McLuhan, Deleuze, Alvin Toffler, Maria Elisabeth, Judith Hoffnagel, Manoel Moran, Rajagopalan, Azzari, De Conti, Dolz e Schneuwly, Miller, Rojo, Tanzi Neto, e outros, sendo estruturado em quatro capítulos.

No capítulo 1, buscou-se situar o leitor a respeito deste trabalho, salientando o que é virtual, tecnológico e considerando o efeito *moebius*, um fenômeno advindo do uso da

internet. O capítulo segundo é direcionado à língua da internet, bem como os desafios da linguística e das relações entre língua escrita (tradicional) e internetês (a língua da internet). No capítulo 3, são apresentadas reflexões acerca do letramento escolar, seus resultados e problemas. No quarto capítulo são tecidas algumas considerações sobre o *ethos*, e o discurso cibernético, práticas tão comuns nos dias atuais, e mais especificamente, no lugar online.

1 O QUE É MESMO VIRTUAL?

O virtual existe em cada um de nós, depende como é que queremos este mundo tão cheio de realidade e viver num mundo de fantasia, de imaginação, o virtual é só imaginário, e quando tivermos consciência que precisamos viver o real, talvez possamos dar mais valor para quem está do nosso lado realmente.

Podemos considerar que o virtual é sem dúvida esquecer o real, pois o real existe, por exemplo, e pode ser: eu como pessoa, quando abraço, beijo, aperto a mão do outro, na rua, no trabalho, na igreja, também sou eu quando no ciberespaço cumprimento o outro, com abraço, beijo, aperto de mão no virtual, assim sendo faz sentido considerar que o virtual sem esquecer o real.

Podemos, ainda, nos questionar, já que vivemos numa sociedade virtual? E o que é sociedade? Numa resposta mais ampla e em linhas gerais podemos chegar numa conclusão que é um grupo de pessoas vivendo juntas numa comunidade organizada, só que este conceito está bem diferente da atualidade. Vivemos sim numa sociedade virtual, hoje, a sociedade não sabe mais viver sem este mundo tão amplo, juntando o real com o virtual, pois o mundo tecnológico facilita cada vez mais a vida das pessoas, temos pontos positivos e negativos, tudo tem seu lado bom e ruim, hoje cada pessoa na vida em sociedade vive de uma maneira ou outra conectada, fazendo uso das tecnologias e vivendo uma vida mesmo sem se dar conta que já não vivem sem estas redes sociais que podem lhe ajudar e, também, muitas das vezes lhe prejudicar, pois sem perceber vai se tornando escravo e deixando o que é real e o vício escravizando sua personalidade.

Hoje, temos e vivemos na companhia de várias redes sociais como, por exemplo: *Facebook*, *Whatsapp*, *Timble*, *Twitter*, porém, ainda podemos levantar os seguintes questionamentos: como estas redes estão presentes em nossas vidas? E, ainda, o que são estas tecnologias?

Facebook é uma rede social em que há uma maior comunicação entre os usuários, pois esta rede está disponível para todos que quiserem ter acesso: é só cadastra-se no aplicativo e começar a passar mensagens, fotos, vídeos, curtir e compartilhar com outros usuários. Portanto, devemos ter o conhecimento de como ele pode ser útil e, também, como pode nos prejudicar, pois muitos não sabem qual é a verdadeira finalidade desta rede e utilizam sem saber o que estão fazendo.

Esta rede social nasceu de uma brincadeira, em 28 de fevereiro de 2003, por um grupo de jovens universitários de Harvard. Era disponível apenas para os estudantes da própria

universidade. Chamado de *Facebook* em apenas 2 horas *Mark Zuckerberg*, *Dustin Moskovitz*, *Edu Hughes*, são os fundadores da maior rede social do mundo.

Virou febre entre os jovens do mundo todo, a ideia deles eram criar um site de relacionamento, onde eles pudessem compartilhar fotos, convidar alguém para sair, conhecer novas pessoas, entre outros. Só que esse site era o mais acessado entre várias instituições que em menos de um ano já tinha um milhão de usuários ativos.

Em um ano mais de 800 universidades, em 2005 expandiu-se para escolas internacionais, em 2006 para empresas e estudantes. Aos 23 anos *Mark Zuckerberg*, criador do *Facebook*, tornou-se o bilionário mais jovem do mundo. Hoje, muitos milhões de usuários acessam o *Facebook* em celulares, *smartphones* e *tablets*. Ela, hoje, é um pedaço da vida de milhões de pessoas que vivem em todas as partes do mundo.

Whatsapp Messenger é um mensageiro grátis fundamental para seu celular, um programa que permite enviar, gratuitamente, mensagens de textos, imagens, vídeos e muitos outros arquivos onde podemos usar a internet, onde eles, por *wi-fi*, 3G ou 4G e, hoje, ele está sendo bastante usado pelos usuários que tem acesso, em que eles trocam mensagens pelo celular sem pagar nada. Também podemos criar grupos e enviar mensagens ilimitadas incluindo imagens, vídeos e áudio.

Twitter na matéria da Revista ISTO É, edição 2050 de 25 de fevereiro de 2009, a mensagem, a qual o *Twitter* gerou mais visitas que o Orkut, pois era uma nova mania dele na internet e, hoje, o *Twitter* ainda é usado? No Brasil, sim, com 11,3 milhões de usuários seguido pelo Tumblr 7.9 milhões, etc. Conforme descreve o site <Canaltech.com.br/noticias/internet>.

1. 1 Tratando de tecnologia

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressões e comunicações, onde em outros tempos não existiam. A leitura e a escrita tradicional estão passando por questionamentos confrontadas com atividades como leitura *on-line*, a navegação hipertextual e a comunicação móvel.

Como diz Lemke (2002) sobre as TDIC, “tecnologias digitais de informação e comunicação introduzem novos modos de comunicação nas modalidades da escrita e da imagem e a combinação dessas modalidades, têm sido conhecidas como: multimodalidade ou hipermodalidade ficando integradas na hipermídia.” Estas modalidades ajudam no campo da educação tanto em conceituação e entendimento.

Alguns autores entendem que as facilidades de manipulação de textos, imagem passam a alterar radicalmente a linguagem verbal e visual, são produzidas, usadas, interpretadas e transformadas como afirma Snyder (2002:3) *“O que parece ser o mesmo texto ou gênero multimídia no papel ou na tela não são funcionalmente a mesma coisa. Eles seguem diferentes convenções significativas e requerem diferentes habilidades no seu uso bem-sucedido”*.

Na linguística Kleiman (1995), na educação Soares (1998), introduziram o conceito de Letramento eles fazem uma distinção entre a alfabetização, entendida como a aquisição da tecnologia do ler e do escrever, sem a apropriação da leitura e da escrita. O sujeito alfabetizado sabe decodificar os sinais gráficos do seu idioma, porém de modo superficial. Ele lê com dificuldades e é capaz de escrever textos simples como lista de compras e bilhetes. Já o sujeito letrado, não só adquiriu a capacidade do ler e do escrever, mas é capaz de usar esses conhecimentos em práticas sociais de leitura e escrita.

Portanto, vemos que há uma grande diferença entre alfabetizado e letrado quem é alfabetizado vai ter dificuldades com o uso das tecnologias digitais, já o letrado vai ter facilidades no uso das tecnologias digitais, sendo capaz de usar essas tecnologias em suas práticas sociais. No uso das TDIC que exigem novas habilidades, assim, é necessário trabalhar os diferentes letramentos, cria novos desafios educacionais que envolvam os alunos, educadores e pessoas em geral, devendo ter uma maior familiaridade com os novos recursos digitais: Processador de texto, e-mail, bate-papo, lista de discussão, hipertexto, blog, internet, web (Snyder, 2014). O processo de ensino-aprendizagem deve ser usado cada vez a TDIC para que os alunos e os educadores possam manipular e aprender a ler, escrever e comunicar-se usando essas novas modalidades e meios de expressão.

A integração desses meios ao currículo não tem sido uma tarefa fácil, como afirma Snyder (2004). Existem diversos grupos estudando e mostrando como essa integração pode ser feita e os benefícios pedagógicos que estes novos meios propiciam. Na linha do pensamento construcionista, Martins (2003) dialoga que integrou os meios com espaço escolar alternativos, crianças de 9 a 11 anos desenvolvem atividades com sentido para seu cotidiano que a disponibilidades dos diferentes meios de tecnologias que os professores entendam as especificidades e saibam usá-las como novos recursos pedagógicos.

Manovich (2001) diz que as novas mídias são como objetos culturais que estão sendo usadas como tecnologias de computadores digitais para distribuição e exibição de informações em distintas linguagens, ainda acrescenta que todas estas mídias tem em comum o fato de trabalharem com o dado digital que podem ser manipulados por *software* como o

"motor" da revolução da informação para a sociedade, que eles têm recebido pouca atenção dos professores. Mas o Núcleo de Informação Aplicada a Educação (NIED) Unicam, O Programa de Pós-Graduação: Currículo da PUC/SP e o Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), eles dizem que não é verdade, a análise dos *softwares*, ferramentas e interfaces e o que cada um permite em termos de contribuição para a aprendizagem e o ensino tem sido uma preocupação constante por parte dos pesquisadores e educadores que tem trabalhado com o uso das TDIC na educação.

Visto que a utilização das TDIC tem papel importante no processo de ensino e de aprendizagem, Manovich acrescenta em sua análise do uso dos *softwares* na educação é a certeza de que devemos cada vez mais estimular a interação do aprendiz com essas tecnologias sejam realizadas por intermédio de *softwares* que facilitam a explicação de processos mentais do ser humano, e não somente no produto que resulta do processamento de máquinas.

A preparação de educadores para desempenhar essas novas funções é outro grande desafio da educação, as TDIC estão chegando à escola em forma de *laptops* para uso individual de cada aluno, estando os mesmos conectados à internet, nas escolas já existem outras tecnologias digitais, através de câmeras e vídeos digitais, também, já existe profissionais mais preparados para lidar com esses recursos eles foram e estão sendo preparados através de formação continuada existentes no Brasil como os programas do MEC: Proinfo, TV Escola e outros, o problema é que estas tecnologias são usadas de forma isolada, quem sabe as utiliza e quem não sabe, não procura aprender e continua com seu método tradicional. Encontramos em nossas escolas professores que, quanto mais jovens, melhor seu desempenho com o uso das TDIC. Enquanto, aqueles que têm maior experiência profissional têm também dificuldades de utilizar as mesmas. Por isso, o grande desafio é como integrar a tecnologia ao currículo na escola e na prática pedagógica.

1. 2 O Atual e o virtual

A oposição fácil e enganosa entre o real e o virtual, a palavra virtual é empregada com frequência para significar pura e simples ausência da existência à "realidade". O real seria de ordem do "tenho", enquanto o virtual de ordem "terás", ou da ilusão. Ela possui uma parte de verdade quando falamos de virtualização, sabemos que o sistema operacional é uma tecnologia que vem ganhando espaço nos últimos anos, utilizando os recursos *hardware*, virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de vírus.

Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual não se opõe ao real, mas ao atual. Virtualidade e atualidade são duas maneiras de ser diferentes.

Pierre Levy (1996) afirma que o virtual como uma função da imagem criadora, fruto do agenciamento, entre a arte e a tecnologia e a ciência, são capazes de criar novas condições de modelização do sujeito no mundo.

Há uma diferença entre o possível e o real, o possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza é um real fantástico só lhe falta à existência, porque vivendo no mundo tão virtual que esquecemos que o real existe. Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, pois para o virtual o que existe é a atualidade, vivenciamos a virtualidade em todos os momentos, em todos os lugares, esquecendo que o real está presente em nossa vida e não o virtual que são frutos de nossa imaginação.

1. 2.1 A atualização

A atualização aparece como a solução de um problema, ela é uma criação, uma invenção, para solucionar um problema existente, são novas ideias de transformar o problema em solução, a execução de um programa informativo, puramente lógico, tem a ver com o possível / real, a interação entre humanos e sistemas informáticos têm a ver com a dialética do virtual e do atual aqui cada equipe de programadores redefine e resolve diferentemente o problema ao qual é confrontado, onde cada um desenvolve seu trabalho em um grupo com suas competências e finalidades, resolvendo o problema do qual foi indicado, atuando de maneira que cada um resolva aquilo de que ficou sobre suas responsabilidades. O real assemelha-se ao possível, em troca o atual em nada se assemelha ao virtual.

1. 2.2 A virtualização

Agora compreender a diferença entre a realização (ocorrência de um estado pré-definido) e a atualização (intenção de uma solução exige por um complexo problemático). Mas o que é a virtualização? Não é mais o virtual maneira de ser, mas a virtualização com dinâmica ela pode ser definida como um movimento inverso da atualização, a mesma é uma passagem do atual ao virtual, a virtualização não é considerada uma desrealização, mas mutação de identidade dando exemplo como um caso, muito contemporâneo da "virtualização" de uma empresa aqui fazendo a comparação de seus empregados cada um em

seus locais de trabalho com seus horários específicos, com livros de ponto, entre outros, enquanto uma empresa virtual, em troca, serve-se, principalmente, de teletrabalho, substituindo a presença física de seus funcionários por uma rede de comunicação eletrônica, utilizando-se de recursos e programas que favoreçam a cooperação.

Assim o centro de gravidade não é mais um departamento de posto de trabalho e de livro de ponto, mas um processo de coordenação, redes distribuindo os diversos trabalhos em funções de diversas exigências.

A atualização passa de uma solução dada a outro problema. Então uma é o inverso da outra. Assim podemos dizer que se a virtualização fosse apenas à passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria desrealidade. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos. A virtualização é um dos principais condutores da criação de realidade.

1.2.3 Não estar presente: a virtualização como êxodo

Aqui nesta abordagem fala que o virtual com muita frequência "não está presente". A empresa virtual e seus elementos são nômades, dispersos. Uma hora está em um local e depois está em outro local, ocupa espaço físico, numa organização abstrata que se atualiza numa pluralidade de línguas, de versões, de edições, de tipografias, um texto passa a representa-se com atualização de um hipertexto de suporte informático.

Hoje, o hipertexto está presente em cada página que abrimos, ao fazer uma leitura pelos sistemas digitais encontramos vários links que ao clicar encontramos várias outras informações como novos textos, ou seja, um texto dentro de outro como: vídeos, som, imagens etc. Hoje, o sistema de hipertexto mais conhecido é o famoso WWW, (world wide web).

Temos a desterritorialização presente por inteiro nas versões de cópias e projeções onde temos o ciberespaço (espaço de comunicação que não necessita da presença física humana para constituir a comunicação).

O hipertexto contribui para produzir acontecimentos de atualização textual, de navegação e de leitura, o hipertexto não possui lugar definido.

O livro de Michel Serres, Atlas, ilustra o tema do virtual como "não presença". A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e de redes digitais. Ao desenvolver esse tema, o autor de atlas leva adiante, indiretamente, uma polêmica com a filosofia heideggeriana do "ser-ai". Ser-ai" é a tradução literal do alemão Dasein que

significa, em particular, existência no alemão filosófico clássico e existência propriamente humana - ser um ser humano - em Heidegger. Mas precisamente, o fato não pertencer a nenhum lugar, de frequentar um espaço não designável (onde ocorre a conversação telefônica?), de ocorrer apenas entre coisas claramente situadas, ou de não estar somente "presente" (como todo ser pensante), nada disso impede a existência. (LEVY, 2011, p. 20)

Uma comunidade virtual por organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos, onde os membros estão reunidos pelos mesmos interesses e problemas, a geografia e contingente esta comunidade está repleta de paixões e de projetos, conflitos e amizades ela vive sem lugar de referência estável.

A virtualização reinventa uma cultura nômade se interagindo na sociedade. Ela submete a narrativa clássica a uma prova rude: Unidade de tempo sem unidade de lugar o que passa a agir são as redes eletrônicas, as transmissões ao vivo, os sistemas de tele presença, numa sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão a unidade de tempo, mas nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeito.

Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal precisos, os coletivos mais virtualizados e virtualizastes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação.

1.3 Novos espaços e novas velocidades

Hoje, nos deparamos com esta pluralidade dos tempos e dos espaços. Não se pode mais considerar uma única extensão ou uma cronologia uniforme, mas uma quantidade de tipos de espacialidade e de duração cada forma de vida inventa seu mundo. São espaços específicos e próprio da cultura humana, dependendo de que local esta inserido os seres, como é o caso dos sistemas de comunicação e de transporte eles modificam o sistema das proximidades práticas para aproximar os humanos.

Sendo, assim, os vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos coexistentes. Portanto, de maneira semelhante entre os diversos sistemas de (transmissão, oral, escrita, registro, audiovisual, redes digitais) constroem ritmos velocidades as qualidades de histórias diferentes. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo em vez de acompanhamos um direcionamento, saltamos de uma rede a outra, os espaços se transforma e se separam a nossos pés, forçando-nos a viver de formas diferentes em vários lugares.

1. 4 O efeito *Moebius*

Falando de desterritorialização em outro caráter e associado à virtualização, a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior. Esse "efeito *Moebius*" entende-se privado e público, próprio e comum, autor e leitor etc. Entre os registros citados a relação de um ser o inverso do outro.

Como é dado o exemplo, por contraste o teletrabalhador transforma seu espaço privado em espaço público e vice-versa. Os lugares e tempos se misturam. Os sistemas interempresas de gestão eletrônica de documentos, como grupos de projetos comuns a várias organizações onde há a união passiva dos membros em uma mesma entidade.

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização que passa da problemática, deslocamento do ser para a questão é algo que, necessariamente, põe em causa a identidade clássica. Por isso, ela é sempre diferente onde haverá outro processo de acolhimento da alteridade.

2 A LÍNGUA DA INTERNET

2.1 O desafio da linguística como “internetês”

O internetês – linguagem ou linguajar que os internautas estão espalhando pelo mundo – está sendo objeto de desconfiança das gerações mais velhas e de grande familiaridade para os mais jovens, aqueles que vivem dos encantos da internet e suas múltiplas possibilidades. Como diz Mara Semira, no Portal Verdes Mares, Diário do Nordeste: “*Tb de bom p vc. Xau, bju*” t+!A gtn se fla por aki . Bjaum!’, Entendeu? Não! Então, é bom começar a estudar o internetês”

Em meio a controversas que, ainda, pairam sobre o assunto, nos momentos de imensa significância na história das invenções tecnológicas, revolucionando os modos de comunicação entre: pessoas, países, continentes. Sempre haverá porta-vozes de visões apocalípticas, existe pessoas menos pessimistas, manando-nos navegar contra a maré é mais sensato compreender que o internetês é marcado por uma série de características como, facilidade e rapidez de comunicação como uma forma de transmitir as mensagens.

Como tudo tem seu lado positivo e negativo, nos dias atuais a exemplo de título: Quem acredita piamente que o celular provoca câncer cerebral no usuário, onde todas as provas científicas disponíveis digam o contrário e impressionante é que as opiniões são nutridas e defendidas sem ter sustentação plausível, só que ninguém acredita que estes aparelhos não vão trazer benefícios à humanidade, pelo contrário, são maléficos, mas quem acredita que isso pode acontecer.

2.2 A revolução de Gutemberg e os temores que ela despertou

Gutemberg foi um marco na humanidade de criador da prensa móvel, em (1439) tornando possível o advento do **Iluminismo**, (Doutrina dos que se julgavam iluminados, inspirados). Já em 1833, *Thomas Carlyle* inventou a arte de imprimir. Só que a invenção de Gutemberg não foi aceita, pois muitos achavam que a imprensa era invenção do diabo, depois também veio à escrita que também era vista como uma revolução destrutiva, como disse (Stean, 1481:123) “*Desde aqueles tempos nós passamos por tantas revoluções para chegarmos a conclusão de todo meio de comunicação forma de arte única que dá saliência a um conjunto de possibilidade humana a custo de outros*”.

Em 1811, foram destruídos os maquinários que faziam as peças de vestuários em grande quantidade por um preço bem menor que o custo padrão da época e ficou conhecida como o termo “luddita” que significa pessoa avessa a novidade tecnológica, pois os mesmos sustentavam um ódio ideológico à tecnologia.

2.3 Da palavra impressa ao internetês

Se a passagem da escrita do manuscrito para o texto impresso causou consternação na época, alarmante está sendo o uso contemporâneo do internetês pelos usuários em vários lugares do mundo. Com o surgimento da imprensa os copistas viram o fim de sua profissão e dos privilégios que o ofício lhes propiciava. Com o uso da internet e o avanço do internetês, quem vê sua razão ser ameaçada foram os auto proclamadores guardiões da língua e os gramáticos, arautos das correções gramaticais.

Outros pensam com temor sobre o perigo de contaminação, mas, Pasquale Cipro Neto (2009), responde a pergunta feita pelo Site Educacional:

Que balanço você faz da assimilação do “internetês” no nosso idioma? Eu faço um balanço tranquilo. As coisas estão no seu devido lugar. A linguagem da internet é ótima na Internet. Ela não gastou status de língua padrão, porque representa um segmento deferente. É uma linguagem funcional cumpre o seu papel e deve ser vista assim. Os arautos da falsa modernidade diziam que essa linguagem iria tomar conta de tudo. Mas não há um jornal escrevendo em internets. Ainda há muito educador vendo isso com olhos tortos, o que é um problema muito sério, porque não se deve condenar essa linguagem. Só se deve dizer a garotada que essa é apenas “uma das roupas que é preciso ter no guarda-roupa”. Ou seja, que ela é adequada para uma situação, e não para todas. (CIPRO NETO, 2009, *apud* RAJAGOPALAN, 2001, p. 39)

Para alguns estudiosos de internet, o internetês é nada mais que uma forma de transmitir mensagens, reduzindo a escrita que pode prejudicar a juventude e pode viciar no linguajar da moda, impedindo de seguir com eficiência as regras da escrita curta. A pergunta a que devemos responder não é se deve ser reconhecida a existência de algo chamado internetês, mas se o surgimento do internetês ou sua simples ideia prenuncia mudanças significativas naquilo que vínhamos conceituando como língua.

2.4 O impacto do internetês e seus desdobramentos

Em 1839, o mundo conheceu a telegrafia, em que as mensagens eram transmitidas via mensageiros a cavalo, meio de transporte da época, no qual as mensagens deviam estar claras e concisas para não haver mal-entendidos e deviam ser curtas e diretas, também, criptografadas para não cair nas mãos dos inimigos.

A invenção da telegrafia resultou na época de telégrafos, da mesma forma a invenção do computador e *world, wide, web*, tornou possível a criação ou o surgimento do internetês, prevaleceu à necessidade de comunicação na rapidez do piscar de olhos moldando a mensagem.

McLuhan (1911-80) nasceu na época em que a comunicação telegráfica era prática rotineira, não viveu para ver a eclosão da internet em larga escala. Autor do termo “aldeia global”, ele fala que toda inovação tecnológica no reino midiático ia ser verdadeira intensão do próprio homem. Sua tese mais controversa está na frase “O conteúdo de um meio é sempre outro meio” Como a introdução de um novo meio, o meio utilizado é submetido a uma revisão radical.

O conteúdo do internetês, a primeira vista, o internetês tem como seu conteúdo não a mensagem, mas a escrita convencional. *“Mas o internetês não veio a existir para permitir a transmissão de mensagens de forma instantânea e desinibida? Mas o que existe de errado no conteúdo da mensagem que eles transmitem ou o que procuram transmitir? Será que McLuhan tinha razão quando afirmava como” O meio e a mensagem”*. (Rajagopalan 2001, p. 42) Vendo este vai e vem de querer achar a resposta para todas estas questões ficamos muitas das vezes sem respostas, querendo descobrir o que realmente tem sentido para tantas interrogações, após tudo isso vejo algo de positivo e se a mensagem for bom entendimento não vejo porque dizer que isto é negativo sabe que é negativa a maneira de como está sendo a escrita, mas positivo se a mensagem for bem e entendida então é positivo.

McLuhan fala que o internetês transmitiu mensagem precária, perigosa representando uma série ameaça à língua portuguesa (ou Qualquer outra língua “bem acentuada”). Muito ainda condenam o uso do internetês entre os jovens e adolescentes, mas estes estão sentindo-se “excluídos” por não acompanhar a rapidez com que o novo “linguajar” está se desenvolvendo.

Também fazem semelhanças entre o internetês e a língua do pê, e o que nos diz essa semelhança? O que parece é que elas tem o mesmo sentido, que são frutos de trabalhos sobre a escrita usual para transmitir mensagens em ambos os casos precisam fazerem algumas adaptações em geral abreviações para reduzir o tamanho do recado transmitido, ou seja, a

“matéria prima”, que alimenta tanto as línguas artificiais como a língua do pê e o internetês é a própria escrita convencional.

Segundo a colocação neste texto, fala de forma claramente da diferença que existe entre o telegrafes, um importante aspecto dessa “Novi língua” está em fase de construção (Barton, 1998). Ele diz que os pontos de comparação são a rapidez da comunicação e não o desejo de ser compreendida por pessoas além do destinatário pelo número de palavras, pelo custo financeiro e pelas limitações impostas sobre o próprio meio.

A diferença é a rapidez com que a mensagem chega ao alcance do cidadão comum podendo se comunicar com pessoas em países distintos em continentes a milhares de quilômetros, longe de onde ele se encontra, outro fator que faz a diferença do seu antecessor, o telegrafes é que o internetês é a participação de usuários ativos com características diversas. Todavia, muitas mudanças inimagináveis estão ainda por vir, como Standage (2007) já alertava:

Foi o destino de a telegrafia ser ofuscada por muitas de suas proles, pelo telefone em particular, o qual foi considerado à época meramente uma pequena variação tecnológica (o “telégrafo falante”), Porém acabou sendo mais popular. [...] A mesma coisa está acontecendo com a internet, que está sendo incorporada a outros engenhos, em vez de ser acessível apenas mediante um PC. (STANDAGE, 1998, p. 216)

“O Meio do Netspeak” de seu livro *Linguaje and the internet*, Crystal (2001) que a “as opções comunicativas de um usuário [do internetês] são restringidas pela natureza do hardware requerida para obter acesso à internet” (Crystal, 2001:24).

Ele fala que não é uma ameaça para o ensino da língua, pois ela está em construção, sendo moldada de acordo com as necessidades e as conveniências que vão surgindo, movida e enriquecida constantemente pela criatividade e engenhosidade dos milhões de usuários.

2.5 Impacto da tecnologia sobre a língua

À medida que muda o meio, também, muda a mensagem, porque se a mensagem não mudasse conforme o meio que a carrega e transmite, ou se a tecnologia fosse tão somente um instrumento um meio encarregada de levar o conteúdo ao destinatário não haverá por que se preocupar tanto com inovações tecnológicas. “Na medida em que as tecnologias de comunicação se desenvolvem e se transformam, o mesmo acontecerá com as formas linguísticas e práticas comunicativas correspondentes” (Thurlow, 2001; 289).

Ao pensar sobre o funcionamento da linguagem é achar que é a disponibilidade de uma língua comum que possibilita a comunicação entre dois indivíduos aleatoriamente escolhidos, pois o que ocorre é o contrário. O desejo que um sente para estabelecer amizade com o outro, a língua é só uma consequência e quando há um desentendimento digamos seu vizinho é “O fulano fala outra língua”. Como acontece com todas essas novidades e mudanças, também acontece com a língua que sofre mudanças para se adequar melhor as novas necessidades de comunicação. (Rajagopalan, 2001, p. 46).

Hoje estamos passando por uma fase nitidamente no empirista como desencontro geral dos pesquisadores com maneira racionalista de teorizar a linguagem, partindo de cima para baixo. Como uma posição teórica bem-articulada par procurar no mundo real casos concretos que comprovaria aquela posição assumida no campo da linguística como resulta direto “revolução Chomskiana” dos anos 1950.

Os avanços na linguística de Corpus demonstram claramente. A maneira como o internetês está se espalhando no mundo com constante transformações que eles vem sofrendo.

Em 2011, aconteceu manifestações populares que sacudiram o mundo, Revoltas populares no Oriente Médio, conhecido como *Ocupe Wall Street em Nova York* se espalhando pelos quarto cantos do mundo, em diversos países, a internet teve papel preponderante e decisivo graças a conectividade digital. Entre pessoas desconhecidas entre si, mas unidos por um único objetivo. “Manifestações do povo desorganizados” Ferreira Gullar (2011).

O internetês não tem dono, nem uma academia que salvguarde as regras de boa conduta e a norma culta. Para Crystal (2010), A internet está transformando a nossa língua. Ele vê as mudanças em curso com naturalidade, não acredita que elas sejam drásticas, as mudanças afetam basicamente a escrita e a despesa de certos vocabulários.

Observadores do cenário preveem consequências mais alarmantes e sombrias. Carr (2010) defende que a internet veio a mudar nossa forma de pensar, ler e lembrar as coisas. O autor afirma em seu livro o seguinte:

O que tanto os entusiastas como os céticos [da internet] esquece é o que McLuhan percebeu: que em longo prazo o conteúdo do meio importa menos do que em si no que tange á forma como nós pensamos e agimos. Na qualidade de nossa janela parra o mundo e para nós mesmos, um meio popular molda o que se percebe e como é que se percebe - e, eventualmente, se o usamos por um período suficiente, ele transforma quem somos, quer como indivíduos, quer como sociedade. (CARR, 2010, p. 3).

2.6 INTERNETÊS E MUDANÇA LINGUÍSTA

Uma forma mais proveitosa de abordar a questão é perguntar quais os fatores que estão fazendo do próprio internetês algo volúvel, seu linguajar está evoluindo sem supervisão, não tendo nem um órgão fiscalizador. As inovações estão literalmente “brotando”. O único limite sobre a criatividade solta é a capacidade por parte do receptor é decifrá-la na medida em que os usuários se familiarizam com o novo “código” em construção.

No momento que teve início na Costa Leste dos EUA e espalhou-se pelo mundo. O que indica a língua que foi utilizada para divulgação das mensagens para a mobilização foi o inglês por um internetês com instinto em chamar Word English (Rajagopalan, 2004, 2005, 2011). Contudo a vontade de desafiar a rigidez das normas estabelecidas se tornou marca registrada do internetês de ficar e se comunicar com rapidez e com economia de palavras.

A “naturalidade” da fala é dessa forma contraposta á “artificialidade” da escrita. O fato inquestionável é que nem todas as formas da escrita demonstram a transição tão linear e tranquila de fala para escrita. Alguns estudiosos preferiram se esquivar, postulando uma escala de desenvolvimento cultural, começando pela escrita cuneiforme, até chegar ao sistema alfabético.

Graças a estudiosos como Derrida (1976, 1978), e Harris, (1981, 1986, 1995), hoje há quem julgue que a relação fala e escrita não é tão tranquila como se parece. Podemos ver que o advento da internet e a consequente mudança na velocidade, volume e forma de comunicação em massa.

Na internet, a escrita, a fala e a imagem se mesclam de forma, até pouco tempo atrás impensável, obrigando todos nós a revermos algumas de nossas crenças fortemente arraigadas dos tempos passados.

Na constituição de um texto, tornou-se ainda mais difícil de ser solucionada no contexto da Comunicação Mediada por Computador (CMC), uma vez que as possibilidades de links são infinitas, proporcionando ao usuário de “surfear” sem limites preestabelecidos,

Contudo que parece não se trata, nem de longe, de modismo passageiro. Pelo contrário, o internetês deve continuar vivo entre nós, sofrendo constantes mutações e se adaptando ás novas exigências comunicativas e mediáticas que vão surgindo no caminho. É preciso também rechaçar a alegação de que o internetês ameaça se tornar uma terra de ninguém, onde tudo vale. Neste “novo mercado bagunçado” (Blommaert, 2010).

A internet deu razão a novas formas de comunicação como: *e-mail*, *blogs*, *Twitter*, *Facebook*, e páginas da web, todas essas formas de comunicação é importante estas linguagens no mundo atual. Como afirma Crystal (2001, apud Sardinha, p.55), os estudos comparativos sobre as linguagens da internet, não há necessidade de descrições sistemáticas

dessas linguagens, oferecendo um estudo comparativo entre variedades textuais, digitais e dezenas de formas analógicas surgindo antes do advento da internet, como cartas, conversas telefônicas, artigos de jornais e revistas.

Com base na Análise Multidimensional (AMD), uma metodologia investigativa no âmbito da Linguística de corpus (Berber Sardinha, 2004, Biber, Conrad e Reppen 1998, Shepherd, Berber Sardinha e Veirano Pinto 2012, Sinclair 1991), Visa compreender os princípios subjacentes à variação em registros, são variedades de textos definidos situacionalmente no meio da sociedade, sendo variedades amplas, como “escritas acadêmica”, ou específicas como “editoriais de jornal”, sendo fator predominantemente em sua identificação: Escrita Acadêmica é um conjunto de práticas de produção textual pertencente a universidade, ciências, saber, etc escritos e lidos por seus usuários, jornalistas, escritores, leitores, etc. A diferença entre os dois registros e sua abrangência escrita acadêmica reúne vários registros distintos como artigos, as resenhas e as teses, enquanto editorial é um rótulo que se aplica somente a este registro específico.

O corpus empregado na pesquisa é composto pelos registros na tabela 2 (Biber 1995:87)

	Registros	Palavras (tokens)	Textos
1.	Biografias	30.000	14
2.	Cartas pessoais	6.000	6
3.	Cartas profissionais	10.000	10
4.	Conversa face a face	115.000	44
5.	Conversa telefônica	32.000	27
6.	Cultura popular	30.000	14
7.	Documentos oficiais	28.000	14
8.	Editoriais jornalísticos	54.000	27
9.	Entrevistas	48.000	22
10.	Ficção científica	12.000	6
11.	Ficção de aventura	26.000	13
12.	Ficção de mistério	26.000	13
13.	Ficção geral	58.000	29
14.	Ficção romântica	26.000	13
15.	Humor	18.000	9
16.	Palestras espontâneas	26.000	16
17.	Palestras preparadas	31.000	14
18.	Passatempos	30.000	14
19.	Prosa acadêmica	160.000	80
20.	Rádio e TV	38.000	18
21.	Religião	34.000	17
22.	Reportagens jornalísticas	88.000	44
23.	Resenhas jornalísticas	34.000	17
	Total	960.000	481

Figura 01- Linguística da Internet, SHEPHERD, T. G.; SALIÈS, T. G., p. 57.

O corpus de estudo é composto por cinco registros diferentes a saber: *e-mail*, *blogs*, *tweetes*, *mensagens de Facebook* e *web ages*, todos escritos em inglês, denominados de Ris (registro de Internet) em oposição aos RPIs (registros pré-internet), variedades textuais analisados por Biber (1988) os listados na tabela citada anterior.

Na pesquisa em Análise Multidimensional de alguns RIs é a definição de texto. O que é um texto de Twitter? Um *tweet* individual é um texto ou uma porção de *tweets* é um texto? Uma mensagem na *wall* do *Facebook* é um texto ou um site pessoal de *Facebook* é um texto? Um e-mail individual é um texto ou os eventuais respostas embutidas nele fazem parte do texto? Aqui vamos ver o resumo de unidade textual para: e-mail, Twitter, Facebook, Blog, Web Pager

- a) E-mail, uma unidade textual de e-mail corresponde a uma única mensagem originária da conta de um usuário.
- b) Twitter, a unidade textual de twitter tem como base o tweet, que é uma mensagem de até 140 caracteres postado no twitter.com.
- c) Facebook, a unidade textual de Facebook baseia-se nas mensagens postadas de facebook.com, não há limites de caracteres para as mensagens.
- d) Blog, a unidade textual é a página inicial dos sites listados em uma página que elenca os blogs mais popular de internet.
- e) Web ages, a unidade textual é a página inicial e site, foram coletados de uma página que lista os mil websites mais visitados na internet.

Registro	Textos	Palavras	Tamanho médio dos textos (em palavras)
Blogs	104	287.502	2.764
Webpages	182	116.702	641
Facebook	72	8.592	119
Twitter	72	2.191	30
E-mails	70	9.602	137
Total	500	424.589	

Figura 02- Linguística da Internet, SHEPHERD, T. G.; SALIÈS, T. G., p. 61.

2.7 A língua no Facebook

“A língua não é nunca feita, pela simples razão de que não está nunca feita e sim está sempre a se fazer e a se refazer, em outros termos, é uma criação permanente e uma incessante destruição” (Coseriu, 1979:32), análise de algumas configurações da mídia informativa, são notícias recentes nas redes sociais, esta análise tem duas partes, a Primeira é uma reflexão sobre o uso da linguagem na internet e suas implicações sociais e a segunda análise algumas representações da linguagem informativas no Facebook.

Crystal (2005) observa o uso da linguagem no século XXI, relatando as mudanças trazidas pela comunicação eletrônica, suas ideias nos ajudam a manter uma postura equilibrada diante das mudanças geradas pelo uso dos meios digitais, os estudiosos da Análise Semiolinguística do discurso não se preocupam com a relação entre as manifestações do discurso em suas diversas situações de comunicação.

No seu relato Crystal (2005), aborda a linguagem da internet sem nenhuma sombra de preocupação sobre a permanência das palavras e seu significado explorando sobre tudo, a ideia de que internet é uma forma nova de comunicação que vem fazendo uma revolução na linguagem, ele argumenta que a comunicação mediada pelo computador tem característica diferente da fala, mesmo nos e-mails. São mensagens completas, unidirecionais, sem a ajuda da entonação, nem da expressão facial, sendo uma forma de comunicação muito mais lenta na troca de informação do que a fala.

A grande preocupação é que hoje existem muitas abreviações na escrita que pode prejudicar as crianças não saberão escrever no futuro pela quantidade e abreviações usadas hoje, mas que elas sempre foram usadas na língua, sem terem interferido para dificultar a comunicação. Devemos ter o cuidado para estas novas abreviações sejam usadas apenas na comunicação via computador e não sejam adotadas na escola, pois a língua tem determinados registros que devem ser respeitadas.

Crystal, também, cita o novo vocabulário que está entrando para as línguas de todo o mundo através da internet, cujo forte é o inglês, citando alguns exemplos como: “*customizar*”, “*linkar*”, “*formatar*” e “*deletar*” torna-se assim um dos mais criativos domínios lexicais das línguas contemporâneas, ele admite que o inglês tornou-se a língua dominante no mundo novas tecnologias.

A revolução da linguagem no século XXI é um tripé: (predomínio do inglês linguagem da internet) e no desaparecimento das línguas das minorias que não acompanharam o desenvolvimento nem incorporaram mudanças.

2.7.1 AS REDES SOCIAIS E AS INOVAÇÕES DISCURSIVAS

As redes sociais popularizaram-se rápida, trazendo muitas novidades no campo da comunicação, pois os *Sites* de relacionamento congregam pessoas, que criam perfis virtuais para se mesmos, acrescentando informações a seu respeito nas redes, onde elas se agregam de acordo com seus interesses em comum, esse tipo de Site atua como representação virtual dos relacionamentos entre os seres humanos em seu mundo real, através dos textos e discussão.

Existem vários tipos de redes sociais que se organizam em torno dos interesses dos sujeitos inscritos: A Wikipédia funciona como uma enciclopédia virtual. O Facebook é, atualmente, a mais popular, rede de relacionamento do Brasil, congrega pessoas de diferentes idades, classes sociais, graus de instrução, sem criador Mark Zuckerberg aos 27 anos, teve a criação avaliada em cem bilhões de dólares, no Brasil 75 em cada 100 usuários da internet conectados a web, entram no Facebook. Subindo na Índia e Estados Unidos para 80 usuários, apenas a China vetor seu uso, mesmo assim somou-se 845 milhões seus adeptos em todo globo. Essa não foi a primeira rede social, mais tornou-se a mais atraente como afirma a reportagem Revista Veja (8 fev.2012)

Para o educador e pensador Paulo Freire, o conceito de comunicação estão a interação e o dialogo entre os sujeitos de uma sociedade. O estudioso combate as ideais behavioristas de comunicação como transmissão da informação, dizendo que a comunicação é a coparticipação de sujeito no ato de conhecer (Freire, 1971:22), a tese principal de Freire na obra remetida, a de que o conhecimento e o pensamento são constituídos a partir das relações entre os seres humanos no mundo. São como situações sociais onde as pessoas criam o conhecimento juntos

2.7.2 CONFIGURAÇÕES DA LINGUAGEM INFORMATIVA NO FACEBOOK

As redes sociais configuraram o circuito quando os próprios usuários podem se tornar enunciadore são, também, os veículos do texto possível perceber que as redes proporcionam uma aproximação entre o enunciador e o receptor da mensagem pela natureza dos relacionamentos nas redes sociais.

A publicidade na internet traz marca de sua profunda diferença com as demais mídias sua extrema mobilidade. Na internet o público-alvo é setorizado e diferenciado. As peças publicitárias são acessadas por público que tem interesse direto no produto. A mensagem é,

intencionalmente, dirigida ao público-alvo e pode ignorar diferentemente da TV, da mídia escrita ou do outdoor, memorização de slogans, é uma estratégia de *marketing* do que uma simples mensagem publicitária, ela permite o acesso à compra, com as vantagens anunciadas, preços modelos e pontos de vendas etc.

Com tantas redes sociais, mostrando as mensagens e mesmo sem saber passamos a ser mais um enunciador de mensagens recebidas como mostram os vários fragmentos do texto. Por muito tempo, já vivemos nos meios sociais, onde as pessoas já fazem as interrogações, como dos aparelhos que possuímos, perguntando que redes sociais você acessa, daí vem a necessidade de possuir um aparelho mais sofisticado, acesso a internet com mais velocidade e assim por diante. Não podemos mais viver sem todas essas atualidades no nosso dia a dia.

Com todas estas informações o autor chega no final de seu texto colocando que a internet é uma mídia que ainda vai provocar muitas modificações no processo de comunicação entre as pessoas, estamos entrando nesta nova era que o Brasil, teve início em 1996.

Em relação à internet no início do século XXI nós não desvendamos com segurança as possibilidades desse meio de comunicação revolucionário na produção e propagação de saberes. Não sabemos o que acontecerá o que podemos é traçar caminhos em linhas gerais, baseando-nos no conhecimento que temos hoje conforme disse Rajagopalan, neste volume (2001).

3 LETRAMENTO ESCOLAR, RESULTADOS E PROBLEMAS

3.1 O insucesso escolar no Brasil do século XXI

Na última década, o Brasil conseguiu garantir o acesso universal de todos os alunos de 7 a 11 anos a vaga no ensino fundamental público, apesar de não rezar na Constituição de garantir a educação básica para todos, com acompanhamentos de outros programas como: PNLD (Programa Nacional do Livro Didático), PNLEM (Programa Nacional do Livro Didático para o Ensino Médio), PNBE (Programa Nacional Biblioteca na Escola), merenda escolar, bolsa família, manutenção das crianças na escola, aumento de acesso ao ensino médio e superior, por meio do Pro Uni– Programa Universidade para todos e das cotas para negros e estudantes de baixa renda.

Hoje, os alunos da educação básica têm participado de diversos programas/sistemas de avaliação entre eles o ENEM (Exame Nacional de Ensino Médio), o SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica), e o PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes). Para medir os resultados da educação básica em termos de construção de capacidades e competências pelos alunos, a principal competência fundamental são as capacidades leitoras. Segundo Jurado (2002, p. 7 apud Rojo, p. 31) existem “três capacidades básicas – localização, identificação e recuperação de informação”. O relatório PISA 2000, dentre alunos de 15 anos de 32 países diferentes, os brasileiros foram os que obtiveram os piores resultados nas capacidades de leitura (Jurado, 2000: 9).

Jovens de 15 anos que estão na escola 10% não chegaram a alcançar o nível 1, 35% conseguiram alcançar o nível 2, 19% o nível 3, 5% o nível 4 e, somente, 1% chegaram ao nível 5. 65% entre os níveis 1 e 2) mal conseguem localizar informações como reconhecer a ideia principal em um texto. São, ainda, piores na leitura de gráficos, mapas e diagramas isto porque destes gêneros tem pouca circulação na escola, e quando circulam não são objetos de ensino.

3.2 Multiletramentos em ambientes educacionais

Nestas análises foram discutidas as possibilidades de ensino/aprendizagem e a necessária atenção ao papel das linguagens (verbal / hipertextual / hipermídica) e como esses ambientes podem favorecer os multiletramentos e, também, os níveis de interação, de possibilidades de colaboratividade e a flexibilidade dos ambientes educacional.

Para entender o multiletramentos devemos entender o seu conceito que para Kalantzis e Cope (2001), enfatiza duas mudanças a primeira e o crescimento da importância dada a diversidade linguística e cultural e a segunda é a influência da linguagem das novas tecnologias dos modos variados, escrita, imagens, movimentos e áudio.

Segundo Kalantzis e Cope (2001) afirmam que o aprendiz neste mundo global digital enfatiza em aprendizados cotidianos são diferentes de aprendizados escolares: os primeiros envolvem movimentos endógenos eles são involuntários, inconscientes, casuais, indiretos, já os segundos são exógenos, conscientes sistemáticos, explícitos estruturados e orientados. São os que eles estão ligados ao aprendizado, aqueles de ordem cultural, com inúmeros fatores voltados para constituição das identidades, fazendo parte da construção do conhecimento levando conta três elementos: Os modos de aprendizagens, os conteúdos de aprendizagem e o grupo envolvido ou o contexto estabelecido no processo da aprendizagem.

Para os pesquisadores com os custos de objetos para serem usados pelos professores e alunos, ainda, existe muitas instituições escolares que continuam mantendo a tradição em vez de usar estas novas ferramentas e dispositivos digitais para ensinar seus alunos com estas novas formas de construção colaborativa, levando os a se tornarem produtores e não apenas consumidores de conhecimentos. Eles sugerem que nas novas possibilidades de ensino contemporâneos, busque uma pedagogia para os multiletramentos, utilizando todas as formas de linguagem para o aprendiz que passa a ser o protagonista do conhecimento e não um simples reprodutor de saberes (Cope e Kalantzis 2008a).

Dos grandes desafios que os novos letramentos e os multiletramentos nos impõem centra-se na profusão de definições: mídia, meio, modo, multimídia, texto, hipertexto, suporte, ferramenta. Não apresenta conceitos acabados proporcionando respostas que atendam as nossas ansiedades contemporâneas.

Os ambientes de aprendizagem têm passado por grandes modificações, baseados em materiais autodirigidos e autossuficientes, com análise de caso e aprendizagem por resolução de problema, colaborativa e representação visual (Coll e Moneras, 2010). Os ambientes virtuais de aprendizagem tiveram seu início na educação por meio de fichas de autoavaliação, com grande crescimento das tecnologias móveis *smartphones*, *ipad*, *iphones*, *ipod*, ganhando espaço no campo educacional reutilizável.

Nos ambientes virtuais de aprendizagem os seres humanos usam suportes e interfaces para transmitir e comunicar ideias com um simulador (tutor) que corrige, explica, responde para o aprendiz. O que chamamos “o aprender do computadores” e, também, estes ambientes virtuais de aprendizagem são baseados no trabalho em grupo e na aprendizagem colaborativa.

3.3 Ambiente educacional – AVA

Ele foi criado com base nos sistemas de gerenciamento de aprendizagem para permitir a comunicação entre os usuários do ambiente e a publicação de conteúdos, seus objetivos são fornecer ferramentas aos participantes de um curso possibilitar o compartilhamento de informações e material de estudo discussão entre os usuários, e registro de notas. Estes ambientes estão abertos a um usuário pouco letrado digitalmente e aos pouco ele irá se adaptando e aprendendo.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) no processo de aprendizagem esta organizados em três eixos: ferramentas de coordenação, de comunicação e de administração, ele contempla seu uso em cursos de formação continuada a distância, tendo como público alvo o professores com pouco ou nenhum letramento digital, fica contraditório, irá contribuir pouco para atuar com os nativos digitais, mas é necessário que todos aprendam e tenham o conhecimento nestas formações para a familiarização dos usuários com um ambiente de aprendizagem.

Nestes ambientes têm suas limitações de uso, onde depende do que estamos lendo, escrevendo e postando não pode ser assuntos que não está contextualizado dentro do curso, existe o uso específicos de ferramentas como fórum, bordo, portfólios, bate-papo, etc, como são ambientes virtuais de aprendizagens baseados na análise de casos e de resolução de problemas.

Aqui neste ambiente PE (Portal Editora) cita como objeto de análise uma editora de uma coleção de livros didáticos de língua portuguesa onde pretende integrar o material impresso a atividades digitais, somadas aos materiais didáticos que integram e que podem ser associados à ótica dos multiletramentos. Não existe um portal específico para cada coleção, às coleções ficam disponíveis no PE.

Santella (2004) classifica dos tipos de usuários, que navegam com cautela e procura aprender com experiências. Em módulo o PE apresenta os conteúdos disponíveis, agrupadas por disciplinas e níveis de ensino que podem ser acessados por meios de links, módulo composto de vídeos de canais parceiros e publicações várias do grupo editorial onde o usuário pode tirar dúvidas e estabelecer contatos. Outro módulo com indicação para construção de temas especiais para enriquecimento e ampliação das possibilidades de ensino- aprendizagem em sala de aula com infográficos animados, sites, artigos, imagens etc.

Outro módulo é a página destinada ao professor onde ele atua sobre o ambiente fazendo suas próprias coleções e registros. Porém, ainda assim os dois ambientes ainda oferecem poucas oportunidades de trabalhos interativos, uma vez que seu uso ainda é muito restrito.

3.3.1 MOOCS: PLATAFORMAS ALTERNATIVAS

A ideia de que uma plataforma programada com esse fim pudesse servir como ponto de ancoragem dos Cursos Online Abertos e Massivos (MOOCs – Massive Open Online Course) e permitir sua aproximação de um modelo institucionalizado de educação foi suficiente para que universidades tradicionais, percebessem a viabilidade de incorporar esse paradigma livre e gratuita a um padrão de suporte econômico que já funcionava para elas. Siemens aponta que no 1º semestre cerca de cem milhões de dólares foram dedicados a MOOCs. Foi o bafafá do ano. Em seus discursos ele faz diagnóstico do crescente distanciamento entre, mercado, sociedade e educação institucionalizada.

3.4 MULTILETRAMENTOS E MATERIAIS DIDÁTICOS DIGITAIS APLICADOS AO ENSINO DA ESCOLA

A introdução da tecnologia e dos materiais didáticos digitais em sala de aula, marca a inclusão definitiva e necessária da escola no contexto tecnológico intrínseca a sociedade contemporânea, na qual a informação se propaga de forma rápida, interativa e por meio de textos e designs multimodais. Neste estudo, uma experiência com duas sequências didáticas (SDs) desenvolvidas para a utilização do livro digital interativo (LDDI) em aulas de português e inglês. Com alunos do ensino médio com o material apresentado e suas reflexões acerca da utilização dessa tecnologia de ensinar e aprender línguas.

Estruturar práticas e leitura que contemplem o ensino-aprendizagem de gênero, seja na língua materna ou estrangeira, com atividades organizadas em um trabalho com sequências didáticas (SDs) Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011[2000]:81) as DSs deveriam

Permitir o ensino da oralidade e da escrita a partir de um encaminhamento de um só tempo, semelhante e diferenciado; propor uma concepção que englobe o conjunto da escolaridade obrigatória; centrar-se, de fato, nas dimensões textuais da expressão oral e escrita; oferecer um material rico em textos de referência, escrito e orais, nos quais os alunos possam inspirar-se para sua

produção, e ser modular, para garantir uma diferenciação do ensino e favorecer a elaboração de projetos de classe. (p. 81)

Uma boa educação linguística deve exercer papel de fornecer as competências e conhecimentos de que os alunos necessitam para atuar na contemporaneidade, procuramos trabalhar a leitura e a produção textual sob a perspectiva dos multiletramentos. “Um conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através do uso de tecnologias matéricas particulares” (Lemke 2010, p. 2).

No conceito convencional de letramento, uma educação linguística que dê conta dos novos letramentos implica uma “reconfiguração de valores” em relação a uma pedagogia convencional a fim de atender às necessidades do alunado pertinente à sociedade contemporânea, na qual a informação se propaga de forma rápida e interativa.

Para Lemke (2010), a multimodalidade está cada vez mais presente na construção de significados, criados através do texto escrito que engloba outras modalidades de linguagem como imagem e som. Foram preparados duas SDs, para o ensino médio: Uma para aulas de língua estrangeiras (inglês) oferecidos pelo livro didático digital interativo.

Estas SDs foram focadas em gêneros nas aulas de língua no ensino médio por Bakhtin (1997). Visando enriquecer a experiência multimodal e atender aos requisitos de uma educação linguística multiletrada lançamos mão dos recursos oferecidos pelas LDDI (Livro Didático Digital Interativo)

O LDDI, elaborado através do uso dos aplicativos como o Book Authors distribuído gratuitamente pela *MacApp Store*, permite idealizar SDs multimodais e interatividades, as possibilidades de uso de dispositivos digitais móveis como *tablets* em sala de aula. Esses dispositivos, como telas sensíveis ao toque, possibilitam uma maior interatividade entre leitor e texto, reunido recursos que vão muito além de um simples virar de páginas com o toque dos dedos e, assim, é possível navegar por hipertextos e explorar hipermídias, acessar vídeos e gravações de áudio, que requer letramentos múltiplos.

O governo brasileiro visa introduzir o uso de *tablets* em escola públicas, será cada vez mais necessário atender a formação do professor para o uso de tal tecnologia e de seus recursos, esta matéria foi ilustrada por Breno Costa e Renato machado, publicado na Folha de S.Paulo em primeiro de fevereiro de 2012.

O MEC (Ministério da Educação) vai gastar cerca de R\$110 milhões na compra de tablets para serem usados em sala de aula sem ter produzido um estudo definitivo sobre o uso pedagógico dos aparelhos. Conforme a Folha revelou ontem. O MEC iniciou na semana passada, sem alarde, uma licitação para a aquisição de 900 mil tablets. (“**sem saber como usar**”, Folha de São

Paulo *Online*, São Paulo, 1 fev. 2012. Disponível em <http://www.folha.uol.com.br/fsp/cotidiano/23424-mec-gasta-r-110-mi-em-tablets-sem-plano-pedagogico-previo.shtml>, acesso em 17jun. 2013).

A informação divulgada no site do MEC é de que haverá cursos sobre as novas mídias oferecidos a professores por especialistas de universidades federais, além de acervo de materiais disponíveis a todos os profissionais da educação no portal do professor. Só que ainda não tem nada certo sobre estes cursos, ainda é muito restrita a utilização desses *tablets*, como leitores de arquivo de texto (PDF, DOC, DOCX, TXT) e que ainda, na mesma reportagem da Folha de S. Paulo, a pesquisadora da (UFGD), Léa Fagundes, afirma que a discussão sobre a compra do aparelho poderá não incluir a instauração de novos paradigmas.

A única audiência pública realizada pelo MEC para subsidiar a compra, em agosto, envolve só aspectos técnicos, como sistema operacional e tamanho de tela, e não as questões educacionais. O receio dela é que o *tablets* seja usado para reforçar o padrão educacional existente. “tenho medo é de que os governos estejam comprando porque nele cabem 300 livros didáticos. Então o paradigma não muda”, diz. (Sem saber como usar”, Folha de S.Paulo *Online*, São Paulo, 1 fev. 2012. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidiano/23424-mec-gasta-r-110-mi-em-tablets-sem-plano-pedagogico-previo.shtml>, acesso em jun.2013.

Os SDs “flexíveis e de estrutura varada” Rojo (2012), as atividades elaboradas, integram textos escritos, imagens, infográficos e vídeos sobre uma mesma temática. Na Sds para aula de língua inglesa, incluímos ainda o trabalho com estratégias de leitura, como a influência de vocabulários, também proporcionar a prática de gênero orais, como o debate, motivado a partir da discursão de vídeos.

O desfecho das SDs consistiu em atividades de produção de textos de gêneros tradicionais, como carta do leitor, dissertação, novos gêneros oriundos da web. Exemplo: um Tumblr, um fórum e discursão na internet e a elaboração e edição de vídeos. A inclusão desses gêneros digitais permite a produção colaborativa atendendo ainda à perspectiva de uma educação linguista multiletrada.

Nos estudos feitos com uso *tablets*, foi visto pelos alunos com 14 e 15 anos como um meio bom e viram mais vantagens do que desvantagens no uso destes recursos em sala de aula.

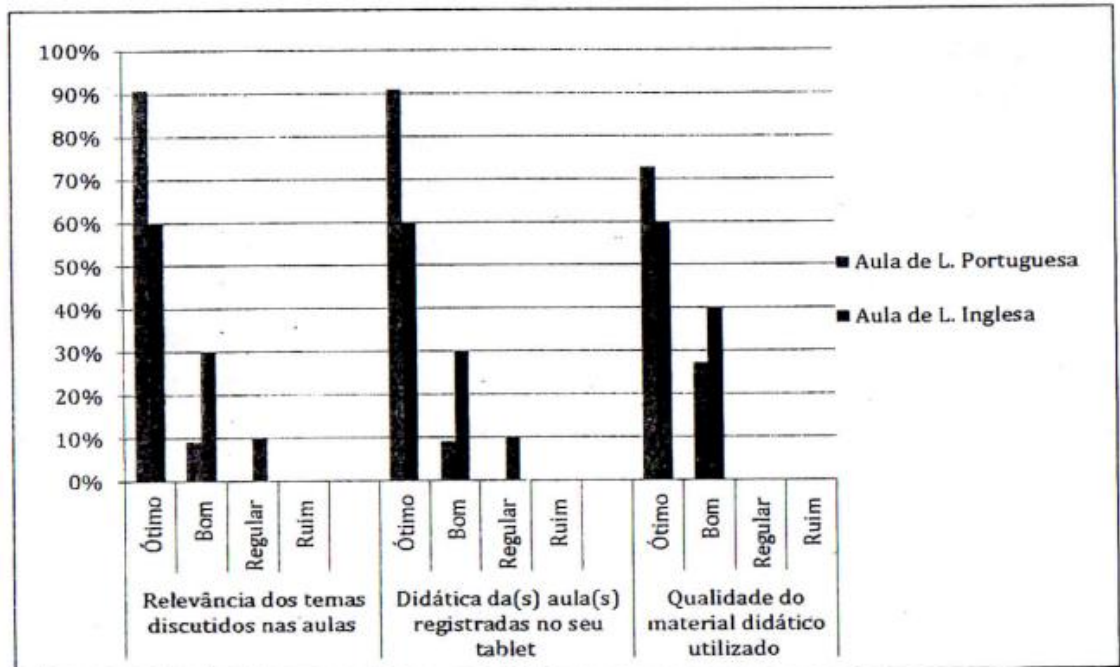


Figura 03 - Multiletramentos e as TICS - Escolas Conectadas, ROJO, R. p. 204

Como foi discutido, anteriormente, já há uma preocupação por parte do poder público em incluir as escolas no circuito das tecnologias digitais. É preciso fornecer as escolas e aos alunos e os professores, mais do que um dispositivo como *tablets*. É preciso capacitar ambos, estudantes e mestres para que possam usufruir ao máximo das possibilidades de aprendizagem colaborativas e interativa proporcionadas para esses dispositivos digitais, é possível despertar o interesse de jovens alunos para a leitura e a produção multimodais, capacitando-os para construir significadas de forma crítica ao navegar pelos enunciados digitais, hoje mais “fora do que “dentro” da escola.

Espera-se que a educação seja capaz de suprir a necessidade de capacitação de jovens alunos para a atuação efetiva em uma sociedade globalizada, em que a circulação da informação exige o domínio de multiletramentos, para que esses jovens sejam mais do que meros expectadores.

4 EXPERTISE E AGÊNCIA: TRANSFORMAÇÕES DO ETHOS NA INTERAÇÃO SER HOMEM COM O COMPUTADOR

Paul Edwards (1996) considera os computadores “máquinas e metáforas na política e na cultura” da guerra fria. Em sua opinião, o desenvolvimento da tecnologia computacional teve seu papel significativo na formação da ideologia da guerra fria, a essa ideologia introduziu-se nos computadores em processo de reforço mútuo, o autor também explora o modo como esses desenvolvimentos políticos e tecnológicos afetaram a consciência social através de ficções populares com a trilogia “Guerra nas Estrelas”, “O Exterminador do Futuro”, “*Blade Runner*” e outros filmes.

A cultura computacional produziu dois discursos: discurso de mundo fechado e discursos cibernéticos, o primeiro refere-se às linguagens, as tecnologias e as práticas que deram suporte as visões de um poder global controlado, e os discursos cibernéticos, desenvolveu-se a partir do discurso de mundo fechado, este se concentra, nos aspectos psicológicos, metafóricos e filosóficos do uso do computador, sua metáfora central é a do computador como mente, que incentiva a integração entre o ser humano e a máquina.

Os sujeitos que habitavam os campos de batalha eletrônicos da guerra fria global, os discursos colaboravam como a política, e a psicologia de um momento cultural (Edwards, 1996, p.26-27 apud Miller, p. 138). Edwards compreende discurso como um meio de conhecimento, auxiliado por metáforas, tecnologias paradigmáticas e potencialmente incorporado em instituições sociais (1996, p. 34), com base em Foucault, Edwards afirma que o discurso produz tanto poder quanto conhecimento na forma de comportamento, fatos e lógica individual e institucional.

O discurso, assim concebido, delineia uma comunidade. Retórica e, conseqüentemente, um *ethos* – *um sensus communis e um locus communis*—um lugar em que os interlocutores permanecem sobre o qual debatem e do qual derivam apelos. Aqueles que se detêm em uma comunidade retórica adquirem dela seu caráter como participantes retóricos, à medida que são educados e socializados, o termo *ethos* pode ter um uso tanto normativo quanto descritivo.

Para Aristóteles, disse que *ethos* possui um valor descritivo, uma vez que as cidades-estados da Grécia antiga tinham diferentes costumes e leis, o filósofo advertiu que “devemos ter consciência dos tipos de caráter distintivo de cada forma de constituição; pois o caráter distintivo de cada um é necessariamente mais persuasivo para cada um” (Aristóteles, 1991:1. 8.6). Edwards (1996), nos alerta para possibilidade de haver duas maneiras pelas quais a

tecnologia computacional pode influenciar o caráter retórico contemporâneo-dois modos de interação humano-computador.

Tanto os sistemas especialistas quanto os agentes inteligentes obscurecem os limites entre ser humano e máquina, gerando “híbridos”. Esses híbridos de humanos-computadores transferem para o computador alguns aspectos do caráter humano e exigem alguma adaptação da parte do Interact ante humano gerando um “sistema” ou um lugar de morada, em que ambos tem que viver.

Aristóteles trata o *ethos* como um apelo racionalizado distinto, para Jakob Wisse com um ethos de confiabilidade ou fidelidade, para Cicero e Quintiliano, chama o ethos de simpatia. Além do mais, as dimensões normativas do *ethos*, nos alerta para aspectos de nosso caráter comunal que asseguram nossa vigilância.

4.1 O *ethos* de sistemas especialistas

Os sistemas especialistas são tipos de inteligências artificiais (IA) projetadas para imitar ou mimetizar as habilidades de especialistas humanos, eles “tratam de problemas que, como normalmente se imagina, exigem especialistas humanos para sua solução”. Edward Feigenbaum, desenvolvedor do primeiro sistema computacional desse tipo nos anos de 1980 (Miller, 2009: 140). Com um programa de computador que traz embutido o conhecimento e a capacidade que lhe possibilita operar no nível de um especialista.

Os sistemas especialistas adquirem a autoridade e a credibilidade de um especialista humano, às quais se acrescentam as virtudes de uma máquina: velocidade, consistência, precisão, infatigabilidade. Dessa forma adquire um caráter particular, ou *ethos*, e pressupõe uma comunidade em que sua expertise será valorizada. Os sistemas fazem parte da sistematização geral das tomadas de decisão no decorrer dos séculos XIX e XX.

Theodore Porter (1995) explicita a busca pela objetividade na tomada de decisões públicas através de uma variedade de técnicas de quantificação aplicadas à economia, à engenharia, à contabilidade, à medicina e a outras áreas. A objetividade foi perseguida, onde os tomadores de decisões eram responsáveis por problemas técnicos. Ela era vista como uma estratégia retórica que opera especificamente com vistas a produzir um *ethos* que intensificará a credibilidade das reivindicações nestes ambientes retóricos.

Entre os sistemas que foram criados foram citados vários com muito sucesso, sistema especialistas como o primeiro sistema comercialmente bem sucedido o XCON (eXpert CONfigurer), em 1980 ele reduzia o tempo de configuração outro sistema como o MUDMAN

que analisa os ruídos na perfuração de poços de petróleo foram muitos os sistemas criados para auxiliar o ser humano em suas experiências diárias, Feigenbaum escreveu diversos livros para o público não especializados, explicando os sistemas especialistas e documentando seu sucesso. “Lembrando as grandes máquinas usadas para auxiliar a força física humana [...] podemos pensar nos sistemas especialistas de hoje e de amanhã como ferramentas para o trabalhador do conhecimento, ferramentas para auxiliar a mente e não os músculos” (Feigenbaum, McCorduck e Nii, 1988: 6).

O engenheiro do conhecimento, afirma Feigenbaum (apud Miller 2009, p. 145) tem de “tomar o conhecimento, a experiência, as instituições duramente adquiridas pelos especialistas e transformá-las em programas de computador”. O trabalho dele se complica quando mais de um especialista é consultado, uma vez que os especialistas nem sempre estão de acordo (Davis et. al. Apud Miller 2009).

Para os cientistas e engenheiros da computação que embarcaram-na, a qual sistemas especialistas nos anos 1980, o conhecimento era uma mercadoria, um recurso que podia ser dominado, formatado e melhorado pela modelação computacional. A máxima de Feigenbaum “o poder está no conhecimento” O papel dos computadores e dos cientistas da computação em dominar “questões fundamentais para a natureza do conhecimento, tanto dos sistemas de representação formal, como em sua qualidade de fenômeno essencialmente social. Barr e Feigenbaum, 1982:79) .

As premissas do mundo fechado constituem o *ethos* da cultura da tecnologia da guerra fria- o conhecimento especializado gera o progresso a mecanização aperfeiçoa a expertise, a expertise implica autoridade, a autoridade especializada convence o racional. O esforço de automatização da expertise é uma das expressões extremas desse momento cultural. Esse esforço é uma excelente ilustração de como o *logos* e o *ethos* estas relacionadas no discurso de mundo fechado. A comunidade tecnológica tem uma antiga preferência pelo *logos* em detrimento de *ethos*. Uma das principais estratégias para se obter esse delicado equilíbrio é transformar *ethos* em *logos*.

Podemos concluir que na retórica aristotélica o *ethos* substitui a expertise, pois a retórica ocorre em situações em que o conhecimento completo não existe ou a audiência não é adequadamente inteligente ou competente.

4.2 O *ethos* dos agentes inteligentes

Daniel Crevier, em sua história da IA, destaca que onda inicial dos sistemas especialistas utilizava dispendiosas plataformas de hardware dedicadas e a linguagem de programação especializada LISP - LISt Processing (lista de processamento).

No final dos anos 1980, microcomputadores desktop produzidos em massa é de baixo custo, tornando se comum, podia trabalhar em rede , ao contrário das máquinas LISP, em 1990, os sistemas especializados foram adaptados para o ambiente de microcomputadores, mas muitas empresas relutavam em usar os termos “IA”, por causa das “cicatrices psicológicas”, suficiente para a diminuição de seu sucesso, pois ele foi muito bem-sucedido no período pós-guerra imediato.

Com o fim da guerra fria, o mundo fechado certamente teria sido transformado. A política e a retórica do controle especializado e centralizado não tinham mais o escopo e a segurança que tiveram um dia. As tendências que surgiram nos anos 1960, incluindo a perda da confiança nas elites, a suspeita em relação às instituições e a diversificação dos mercados e da informação, combinadas com o avanço contínuo da tecnologia, Anthony Giddens descreve o mundo contemporâneo ”como estar a bordo de uma carreta em disparada [...] e em um automóvel cuidadosamente controlado e bem dirigido” (Giddens, 1990:53). Um resultado foi uma grande e perceptível perda de confiança--nas instituições, na tecnologia e na expertise.

Os sistemas especialistas foram amplamente sucedidos por uma espécie de programas de IA “agentes inteligentes”. Esses agentes interagem com seus ambientes, eles precisam ser capazes de perceber o ambiente e iniciar uma ação nele. Nos “agentes inteligentes” se aplica a softwares robôs, chamados de “*softbots*” entre estes agentes incluem-se alguns vírus de computador, muitas ferramentas de busca e indexação na internet e sistemas mais recentes para controle de tráfego aéreo, controle de manufatura e gerenciamento de transações financeiras.

Um agente inteligente deve possuir “habilidade social” e “adaptabilidade”, são níveis mais sofisticados de organização para os sensores e atuadores na interface do sistema com o ambiente. Obviamente, a capacidade social requer “algum tipo de linguagem de comunicação para o agente”, e a adaptabilidade permite ao sistema aprender e adaptar-se nas situações. “Os agentes inteligentes exemplificaram a metáfora cibernética do computador como mente e trabalham arduamente para torná-la, mas tiveram sucesso apenas na medida em que são ‘amigáveis com o usuário’. Os agentes se encaixam na descrição que Edwards faz dos dois robôs de tipo ciborgue do primeiro filme “Guerra nas Estrelas” talvez melhor do que os próprios robôs: trata-se de “subjetividades corporificadas que [são] amigáveis, familiares, não ameaçadas e pessoais” (Edwards 1996, p.336 apud Miller)

4.3 O mundo fechado como lugar de morada

Para Edwards (1996), o discurso cibernético não é uma maneira de sair do mundo fechado, mais uma estratégia para nos acomodar a ele. Edwards observa:

A política de outros desencarnados e diluídos espelhava a política da própria guerra fria - uma grandiosa luta entre Nós e Eles. A IA corporificada chegou para ficar como outra maneira de habitar no mundo fechado, aceitando seus termos, mas buscando ativamente construir novas e coerentes posições de sujeito dentro dele [...] uma espécie de distensão literal nas relações ser humano-ciborgue (EDWARDS, 1996, p. 340).

O mundo fechado continua poderoso, capaz de apropriar ou absorver alternativas, tais como as do “mundo verde”, uma comunidade aberta, centrada no humano, no natural, contudo mágica e espiritual, que Edwards encontra representada nas tradições literárias mais antigas e em algumas ficções científicas contemporâneas, bem como em alguns movimentos sociais marginais como o animismo, a bruxaria feminina, a ecologia profunda e coisas semelhantes (Edwards, 1996, p.13,350 apud Miller, p. 350).

Contudo, o autor enxerga alguma esperança de fuga dos determinismos do mundo fechado nas possibilidades “recombinantes “do ciborgue:” reconstruções dos relacionamentos tradicionais entre racionalidade, inteligência, emoção, gênero e corporificação (p.350) Podem “cruzar e recruzar as paisagens de neon do ciberespaço” e “encontrar uma habitação de um lar, dentro do mundo fechado” (Edwards, 1996, p.13,350 apud Miller, p. 158).

Dois casos, os sistemas especialistas e os agentes inteligentes, que Edwards descreve. O discurso cibernético trabalha para melhorar as crises que o discurso de mundo fechado criou e instituiu, embora não possa oferecer nenhuma certeza de que a confiança não esteja mal empregada.

O *ethos* da confiabilidade racional e o *ethos* de simpatia não são apenas estratégias retóricas, mas também modos retóricos de ser, cada um com suas limitações. E o discurso cibernético dos agentes inteligentes cria um espaço aparentemente simétrico e amigável, onde se buscam sentimentos e respostas. Que têm que ser oferecidos, cegamente, para um agente que nunca foi descoberto, que permanece desconhecido, não revelado.

A crítica retórica de ambos os espaços é uma crítica ética: tanto o *ethos* logocêntrico dos sistemas especialistas quanto o *ethos* dos agentes inteligentes precisam ser contrabalançados do areté, com o componente especificamente ético do *ethos*. A virtude

moral, o lócus regulador do objetivo da intencionalidade, está grandemente ausente tanto do ethos dos sistemas especialistas quanto do *ethos* dos agentes inteligentes.

Talvez a virtude não possa ser captada por sistemas computacionais. Embora esse esforço venha a ser feito. Se a retórica é uma arte — um esforço considerável, produtivo, de construir a nós mesmo e ao mundo — como Aristóteles pensava, um produto artificial, e a inteligência artificial poderá um dia produzir uma virtude artificial.

4.3.1 A escrita numa cultura de simulação e *ethos online*

Hoje, os computadores estão cheios de programas como este que está no início deste texto, como este de Julia, é um tipo de software robô, um agente chamado de chatterbot. Julia foi programada por *Michael L Mauldin* da Universidade *Carnegie-Mellon*, no começo dos anos 1990 e opera lá um computador conectando-se aos servidores MUD.

Como um cliente, é usado nas salas virtuais, a localizar ou passar mensagem para outros jogadores, para muitas outras tarefas, também para ser testadas em Turing (Mauldin 1994, p.2.1). Este teste Turing, proposto por Alan Turing em 1950, no início da era da informática, “Máquina podem pensar” Essa pergunta não poderia ser respondida. Ela propôs um método operacional para testar certas máquinas.

Um interrogador questiona das fontes ocultas, um ser humano e outro o computador, as duas sendo encarada como humanas em 1950 Turing recomendam o uso de uma “impressora de tela”, em 50 anos será possível programar computadores, estes ano já se passaram e muitos programas já passaram no teste de Turing. Julia e o teste de Turing podem acreditar nos ajudam e entendem algumas coisas sobre a escrita em novos ambientes tecnológicos chamados de “cultura de simulação” (Turkle, 1997). Para ele os computadores são paradigmáticos da cultura da simulação.

Os softwares hoje ela funciona emergindo o usuário numa versão de uma atividade real que aparece na tela, como jogar golfe, voar, pintar, desenhar, escrever, calcular o imposto de renda (p.60). Ele compra a cultura de simulação com a “cultura de calculo”, essa cultura de calculo valorizam o entendimento e o controle mecanístico, os primeiros usuários de computador aparecem como computadores funcionaram escrevendo seus próprios programas (p.23).

O teste de Turing, que pode ser aplicado em qualquer uma dessas situações, representa fortemente a questão cada vez mais evidente de como os humanos e os computadores se relacionarão ou interagirão um com o outro. Também chama a atenção para os mistérios da

confiança e do caráter na interface da interação humana, mistérios destacados numa cultura de simulação e problematizados pela interação com um computador. O teste de Turing não é um teste de inteligência, mas um teste de ethos retórico, a qualidade do discurso pela qual inferimos o caráter do nosso interlocutor.

A relevância do teste de Turing para a exploração da escrita numa cultura de simulação é destacada pelo fato de que Turing o chamou de “jogo da imitação”. O texto continua dando exemplo como que Julia fosse humana, que os jogadores do MUD interagem com ela da mesma forma como fazem com outros jogadores, chamando, cumprimentando, interrogando, não tem nenhum a pista que ela não seja uma pessoa, ela é antropomórfica (semelhante ao macaco que se aproxima de forma humana).

Não se sabe quantas pessoas ela consegue enganar ou durante quanto tempo. Um de seus jogadores como Barry desconfiou foi que ela digitava suas respostas muito rápida e não respondia com clareza suas perguntas e muitas outras como Robin que sentiu saudades quando ela ficou desconectada por manutenção em várias semanas.

Eles desenvolveram um tipo de programas chamados de agentes, ou seja, é um programa que ajuda um ser humano a fazer uma tarefa melhor não simplesmente por ser uma interface fácil de usar.

Forner (1999, apud Miller, 2009, p. 153) assinala que temos de ser capazes de colaborar com o agente através de alguma forma de interação cooperativa, ela chama isso de “discurso”. Se Julia não tivesse sido antropomorfizada por Mauldin, os usuários não sabiam como fazer o agente trabalhar por eles sem a leitura da documentação, das funções e das estruturas de comando do agente, os jogadores interagem com Julia como qualquer outro jogador. Os ambientes visuais online estão sendo desenvolvidas, claro, nas quais os jogadores escolhem um avatar, uma representação visual para si próprio (Mauldin, 1994^a, par.2.0,4.2) Observa que um MUD é “um mundo cheio de pessoas que se comunicam teclando” pessoas que constituíram “um grande grupo de potências juízes” (par 2.1). Ele inseriu Julia num teste de Turing mais formal o campeonato de Loebner. Que acontece anualmente tem seu patrocinador Hugh Loebner, empresário de Nova York, com um prêmio de US\$ 100.000,00 desde 1991, até agora ninguém ganhou o premio, só chegaram ao terceiro e quarto lugar entre 1991- 1994.

Há muita discussão na comunidade de IA (Inteligência Artificial) sobre o valor do teste de Turing. Muitos filósofos de mente resistente fazem a pergunta “máquinas podem pensar”? O famoso experimento de John Searle faz parte dessa resistência, sobre o pensamento a “sala chinesa”, ela é habitada por alguém que não sabe chinês. A tarefa dessa

peessoa é dar respostas em chinês par perguntas feitas em chinês consultando um livro de regras chinesas. Essa pessoa na sala chinesa, assim como um computador, tem uma sintaxe, mas não a semântica correspondente.

Joseph Weizenbaum ficou impressionado com a credulidade dos usuários de ELIZA, (assim como Julia), Ficou inquieto ao saber que se tratava de um programa, passavam horas com ele, exigiam privacidade dos textos transcritos. (Weizenbaum, 1976).

Fiquei surpreso em ver que rapidez e profundidade as pessoas que conversavam com ELIZA se envolviam emocionalmente com o computador e como, de forma inequívoca, elas o antropomorfizaram. O que eu não tinha percebido foi que uma exposição extremamente curta a um programa de computador relativamente simples poderia induzir um pensamento ilusório poderoso em pessoas normais (Weizenbaum, 1976, p. 67).

O livro de Weizenbaum é basicamente um argumento de que antropomorfizar computadores é cometer um erro de categoria moral, que leva as pessoas a deslocar a autoridade de tomada de decisão e da responsabilidade moral. Ele acha, por exemplo, que os computadores não deveriam ser substituídos por qualquer função humana “que envolva o respeito, a compreensão e o amor entre as pessoas” (Weizenbaum, 1976: 269).

Outra defensora é Brenda Laurel, que também defende o antropomorfismo por motivos prático: o design que se vale das nossas habilidades naturais de comunicação capacita os agentes a serem mais funcionais. Ela assinala que estamos sempre fazendo inferências sobre as qualidades humanas internas (conhecimento e pensamento) com base nas qualidades externas (aparência, ação, som). Esse processo de inferência, ou “atalho cognitivo”, forma a base de nossa interpretação dos personagens construídos em ficção, drama e filme (Laurel, 1997: 211).

Na conclusão de (Nass et alii, 1997) que chegaram é que as qualidades humanas dos computadores são uma atribuição pragmática feita por pessoas no desenrolar da interação social. Considerando que as respostas sociais podem ser elicitadas com poucas pistas, elas enfatizam que o antropomorfismo de computadores deve ser tratado não como uma qualidade do computador, mas como uma atribuição feita pelas pessoas que interagem com ele (Nass et alii, 1994:557).

Em sua universidade, eles desenvolveram um agente pedagógico animado capaz de usar a locomoção, o olhar e os gestos para atrair a atenção de uma criança, regular a troca de turno num diálogo, de demonstrar ações e de informações com base nas respostas. Eles testaram o agente em cinco versões. Ao avaliar o quanto os estudantes aprenderam ao interagir com o agente e quão úteis, credíveis e interessantes eles acharam que os agentes

eram os pesquisadores identificaram o que chamam de “efeito persona”: O agente antropomorfizado teve um efeito positivo sobre a percepção dos estudantes relatando suas experiências.

O pensamento retórico antigo sobre o *ethos* pode, acredito, nos ajudar a entender o motivo pelo qual a *ethopoeia* se tornou tão importante em nossa cultura da simulação, como também nos lembra de que “o jogo de imitação” não é uma ideia nova. Ele também pode nos ajudar a entender toda a complexidade das atribuições que fazemos.

Um logógrafo bem sucedido, como Lísias, poderia criar num discurso preparado um caráter efetivo para o acusado que, de fatoalaria as palavras (Kennedy, 1963:92, 136): foi talvez a verdadeira separação do escritor do falante o que permitiu o reconhecimento da *ethopoeia* de como uma técnica. Isócrates, o grande mestre de retórica ele perguntou: “Quem não sabe que palavras carregam uma convicção maior proferidas por um homem de boa reputação do que quando ditas por homens que vivem sob suspeita e que o argumento feito pela vida de um homem tem mais peso que aquele feito por palavras?” Isócrates, 1929, par.278). Aristóteles deu três passos importantes diante em sua *Retórica*, tornando o *ethos* um fenômeno integral à ação retórica, e não como um epifenômero. Ele percebeu que todo retór. está engajado na *etopoeia*, e não apenas os logógrafos que escrevem para alguém.

Ele viu que Turing e Nass têm percebido—nossa interpretação de caráter é mais do que nosso conhecimento da reputação anterior de alguém, mas é também de modo importante, um produto da própria performance corrente, feito na hora, no decorrer da interação.

O *ethos* não pode ser uma qualidade absoluta, ele tem que ser uma representação e como tal de ser interpretado. Aristóteles subestima os risco a da *ethopoeia*. Já Platão não pensava assim, ciente da miríade de possibilidades de fraude e engano, além de estar convencido de que camadas de representação nos separam de todas as certezas. A representação, a imitação, a mimese--Platão se sentia por uma cultura da simulação, um mundo na qual a realidade era remota.

Platão achava essencial que as palavras mantivessem uma ligação próxima com a alma de quem as enuncia.” Quando ouço um homem discursar sobre a virtude ou qualquer outro tipo de sabedoria, alguém verdadeiro e merecedor desse tema, me deleito em demasia e comparo o homem com suas palavras e percebo a harmonia e a correspondência que existem neles” (Platão. 1961 par.188 c-d).

Vivendo no limite entre a cultura oral e a literária. Platão desconfiava da escrita, do discurso, da declaração, da recitação, da escrita-fantasma, de qualquer tipo de comunicação que distancie uma alma da outra, assim, aumente as possibilidades de erro ou encobrimento e

engano, ele valorizava um método mais antigo de comunicação que ele chamava de dialética. Assim como Platão, Baudrillard contrasta as simulações que nos cercam com uma realidade que não está disponível, (embora sua análise dos motivos seja bem diferente da de Platão). Ele lamenta uma perda, mas parece não encontrar solução para a interminável mediação de signos e imagens que não mais representam, mas simplesmente substituem a realidade comum a simulação depois da outra (Baudrillard, 1994).

Embora a nova mídia possa desafiar nossos poderes de interpretação e possa nos oprimir com novas possibilidades, nos beneficiaremos mais se virmos a simulação como uma capacidade natural humana do que ganharíamos ao tentar fugir dela ou evita-la. Assim como é de natureza humana fabricar ferramentas e usar a linguagem, é de nossa natureza similar: imitar, representar, construir, inferir. E até onde a troca direta de significados é impossível, é nossa condição que as simulações da linguagem sejam tudo o que temos para criar um mundo social.

As novas tecnologias informam e transformam nosso entendimento das mais antigas. Parece que qualquer tipo de escrita é mais parecida com a conversação face a face do que imaginamos. O avivamento da retórica torna-se possível—talvez necessário — pela nova cultura da simulação. A retórica, afinal. É uma arte da simulação pelo qual criamos mundos alternativos de crença. Mas a retórica bem é uma arte de cooperação, e o corolário do princípio de cooperação é de caráter é uma exigência primária da interação comunicativa.

A ethopoeia é essencial ao desenvolvimento do caráter e à interação humano, e fazemos o teste de Turing diariamente na medida em que nossas palavras se encontram. Estamos sempre brincando de imitar, quer na conversação face a face quer na lenta forma de impressão gráfica, ou no mundo veloz da comunicação medida por computador. Não perguntamos se existe um computador do outro lado da cortina, mas, perguntamos sim, que tipo de caráter está por traz das palavras: alguém em quem podemos confiar? Com quem podemos aprender? Alguém que se parece conosco ou que é estranho e desafiador? Alguém que podemos dominar ou que vai tentar nos dominar? Alguém que cativar, encantar ou causar náusea?

No mundo online, o etos continuará a ser uma qualidade essencial da retórica, talvez até mais importante do que nunca. Se um computador chegar a passar sem restrições no teste de Turing será porque um programador terá criado um algoritmo para a ethopoeia. Se quisermos ser juízes qualificados e perceptivos no contínuo teste de Turing que modela nossas interações online ou não, precisamos cultivar nosso próprio caráter mesmo quando damos atenção constante aos que estão a nossa volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta análise nos mostra que na sociedade atual as novas tecnologias estão presentes nas experiências diárias dos indivíduos. As TIC não são apenas meros instrumentos para comunicar este ou aquele conteúdo, mas sim em que favorecem determinados processos de aquisição/exploração do saber e da aprendizagem, interagindo com os sujeitos e com as estruturas das organizações.

As tecnologias dos bits trouxe-nos o ambiente da comunicação virtual, a possibilidade de aceder ao mundo das informações e de estabelecer relações interpessoais e colaborativas. A geração anterior, em que o saber era construído por comunidades vivas, só que agora o território destas comunidades é o ciberespaço, um espaço onde o indivíduo pode descobrir e construir os seus saberes de forma personalizada e partilhada.

As características das atuais TIC proporcionam um espaço de profunda renovação da escola, como verdadeira comunidade de aprendizagem. Para o sistema educativo e seus agentes existe um grande desafio: compreender a chegada do tempo destas tecnologias que permitem passar do modelo que privilegia a lógica da instrução, da transmissão e memorização da informação para um modelo que se baseia na construção colaborativa de saberes, na abertura aos contextos sociais e culturais, a diversidade dos alunos, aos seus conhecimentos, experimentações e interesses (Silva 1999, p. 208).

O MEC tem oferecido os cursos à distância em parcerias com a UNDIME (União Nacional dos Dirigentes Estaduais). Faz a adesão com formação continuada para professores, gestores e secretários, na formação tecnológica para o aperfeiçoamento e utilização destes recursos que tem chegado às instituições de ensino.

Ensinar e aprender, hoje, não se limita ao trabalho dentro da sala de aula, temos que modificar como podemos fazer dentro e fora dela, no presencial e virtual, fazendo estudo com pesquisa nos meios tecnológicos e colocando juntos em prática, acessando páginas na internet, pesquisando textos, jogando, recebendo e enviando mensagens, desenvolvendo o raciocínio criativo para construção de novos conhecimentos.

Essa pesquisa é uma contribuição da área da educação, com uso nos ambientes digitais tais como: computadores e internet e suas possibilidades de uso e acesso ao conhecimento. Assim possibilitando trocas entre os participantes no processo de ensino e aprendizagem. São muitas as atividades que podem ser realizadas em sala de aula, melhorando seus conhecimentos com o uso dessas novas tecnologias em favor da educação dos cidadãos, na

formação de um futuro promissor, com oportunidades de uma sociedade mais igualitária para todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZZARI, E. F.; LOPES, J. G. Interatividade e tecnologia. In: ROJO, Roxane. (Org.). **Multiletramentos e as TICS - Escolas Conectadas**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 193-209
- CARVALHO, N. KRAMER, R. A Linguagem no Facebook. In: SHEPHERD, T. G.; SALIÈS, T. G. (orgs.). **Linguística da Internet**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 77-92.
- DE CONTI, D. F. Moocs: Alternativa ao capitalismo rápido ou seu subproduto? In: ROJO, Roxane. (Org.). **Multiletramentos e as TICS - Escolas Conectadas**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 159-173
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: Apresentação de um procedimento. In: **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução Roxane Rojo e Glais S. Cordeiro. 3ª Ed. Campinas: Mercado de Letras. 2011[2000]. p. 81-108.
- GADOTTI, Moacir. **Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido**. São Paulo: Instituto Paulo Freire. 2008.
- LÉVY, Pierre. Trad. Paulo Neves. **O que é o virtual?** 2ª ed. São Paulo: Editora, 2011. 34 p.
- MILLER, C. R. A escrita numa cultura de simulação: o ethos online. In: MILLER, C. R. **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009ª. p. 115-136
- MILLER, C. R. Expertise e agência: transformações do ethos na interação ser humano-computador. In: MILLER, C. R. **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2009ª. p. 151-176
- ˆ-RAJAGOPALAN, K. Como o internetês desafia a Linguística. In: SHEPHERD, T. G.; SALIÈS, T. G. (orgs.). **Linguística da Internet**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 37-53.
- ROJO, R. O insucesso escolar no Brasil do século XX: Um processo de exclusão social. In: ROJO, R. **Letramentos múltiplos: escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009. p 13-39.
- SARDINHA, T. B. Variação entre registros da Internet. In: SHEPHERD, T. G.; SALIÈS, T. G. (orgs.). **Linguística da Internet**. São Paulo: Contexto, 2013. p. 55-75.
- TANZI NETO, A. et al. **Multiletramentos em ambientes educacionais**. In: ROJO, Roxane. (Org.). **Multiletramentos e as TICS - Escolas Conectadas**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 135-157