

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA

IM/NCE-UFRJ

CYNTIA FERNANDA GOMES DOS SANTOS

FÓRUM VIRTUAL: uma nova espacialidade para a sala de aula, um novo olhar para o professor e uma forma de aprender interagindo.

Dissertação de Mestrado

Prof. Dr. Marcos da Fonseca Elia

Prof. Dr. Tamara Tania Cohen Egler

ÁREA DE PESQUISA: Informática, educação e sociedade

SETEMBRO

2007

Cyntia Fernanda Gomes dos Santos

FÓRUM VIRTUAL: uma nova espacialidade para a sala de aula, um novo olhar para professor e uma forma de aprender interagindo.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática, Instituto de Matemática, Núcleo de Computação Eletrônica, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Informática.

Orientador: Prof. Dr. Marcos da Fonseca Elia
Prof. Dr. Tamara Tânia Cohen Egler

Rio de Janeiro
2007

S_____

Santos, Cyntia Fernanda Gomes.
FÓRUM VIRTUAL: uma nova espacialidade
para a sala de aula, um novo olhar para o
professor e uma forma de aprender
interagindo. Cyntia Fernanda Gomes dos
Santos. Rio de Janeiro, 2007.

Dissertação (Mestrado em Informática) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Instituto de Matemática, Núcleo de
Computação Eletrônica, Rio de Janeiro, 2007.

Orientador: Prof. Dr. Marcos da Fonseca Elia
Prof^a. Dr^aTâmara Tânia Cohen Egler

1. Educação 2. Colaboração 3. Espaço –
Teses I. Elia, Marcos da Fonseca (Orient.). II.
Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Instituto de Matemática, Núcleo de
Computação Eletrônica. III. Título.

1.

CDD_____

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a toda a minha família, em especial ao meu pai Mauro, minha inspiração, minha mãe Irene, meu anjo da guarda, e minhas irmãs, de sangue Esmeralda Kristina, e de coração, Clara, minhas eternas amigas.

Para todos aqueles que, de uma forma ou de outra, me apoiaram e ajudaram a continuar o caminho, finalizar a pesquisa e concluir o trabalho.

AGRADECIMENTOS

Sou muito grata pelas pessoas que passam pela minha vida deixando marcas inesquecíveis.

Os amigos daqui e dali que se propuseram a dar suas contribuições. Agradeço carinhosamente a Alexandre Cantini, Elvis, Viviane Fernandes, Renata Vellozzo, Claudia Paranhos, Leila Andrade, Bruno Nascimento, Ricardo Marciano, Maria Tereza, Érika Cunha e, em especial, à Leonardo Rosa Zanette que, além do apoio como amigo, me ajudou com seus conhecimentos técnico na construção da ferramenta proposta pela pesquisa.

Agradeço ao apoio e dedicação dos professores, em especial a Prof^a. Claudia Motta e ao Prof. Fabio Ferrentini, sempre prestativos e prontos a ouvir e ajudar.

À professora Tamara Egler, por despertar em mim o interesse pela pesquisa e o olhar questionador perante o mundo e aos acontecimentos a minha volta.

Ao professor Marcos Elia, que me acolheu e estimulou. Por me ouvir com muita paciência e achar nas minhas palavras, expressão dos meus pensamentos, muitas vezes confusos, indícios de boas idéias e me ajudar a transformá-las em pesquisa.

Ao Colégio Vicente Jannuzzi, em especial à Professora Regina Canizio por me ceder tempo, espaço e boa vontade para a execução dos experimentos, e a todos os alunos participantes dos experimentos tanto o piloto como o confirmatório.

Ao NTE RIO1, em especial à professora Laura Coutinho, por intermediar o contato com a escola e por ajudar na manutenção da estrutura necessária para o desenvolvimento e conclusão das atividades.

A todos aqueles que não foram nominalmente citados aqui, mas sabem de sua sensível contribuição, podem se sentir agraciados.

EPÍGRAFE

*“Estou satisfeito por saber a metade das coisas
que imaginava saber quando tinha 17 anos.”*

Michelangelo Buonarroti.

RESUMO

SANTOS, Cyntia Fernanda Gomes dos. **Fórum virtual:** uma nova espacialidade para a sala de aula, um novo olhar para professor e uma forma de aprender interagindo,.Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestrado em Informação)- Instituto de Matemática, Núcleo de Computação Eletrônica, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

Este trabalho traz uma proposta de pesquisa-ação, cujo objetivo é verificar se a utilização de uma ferramenta virtual de comunicação escrita pode beneficiar o processo de ensino aprendizagem de português dentro do ambiente escolar. Para tanto, um experimento piloto foi realizado usando-se o fórum virtual do portal Orkut para a aplicação de exercícios. Os principais resultados do experimento referem-se ao aumento do grau de motivação dos alunos e quanto ao leque de possibilidades de benefício ao processo de avaliação dos alunos e da tarefa, a partir dos quais uma nova, quiçá, mais eficiente ferramenta foi proposta e testada num novo experimento, agora confirmatório, onde suas qualidades foram comprovadas. Apesar não terem sido testadas alguns dos atributos incorporados à esta ferramentas de fórum, como por exemplo o editor colaborativo, os bons resultados já comprovam e justificam sua utilização.

Palavra chave: Comunicação, aprendizagem.

ABSTRACT

SANTOS, Cyntia Fernanda Gomes dos. **Fórum virtual**: uma nova espacialidade para a sala de aula, um novo olhar para professor e uma forma de aprender interagindo. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestrado em Informação)- Instituto de Matemática, Núcleo de Computação Eletrônica, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

This essay brings a proposal of an action-research aiming to verify if the use of a virtual text communication tool can bring benefits to the learning process of language at school. To do so, firstly a pilot experiment was undertaken using a forum from Orkut website as the medium for applying school exercises. The main results to be described here refer to the evaluation of the students' reactions towards their tasks, as well as the main improvements for the second run experiment we learned from this pilot trial, including the developing of a more specific virtual forum tool for the project than tested in a new experiment, with good results.

Keywords: Communication, learning

Lista de figuras

Figura 1 - Matriz de Referência da Pesquisa.	Pág.:18
Figura 2 - Matriz Metodológica da Pesquisa.	Pág.:41
Figura 3 - Ilustração do efeito esperado no estilo ABAB.	Pág.:49
Figura 4 – Esquema de rodízio $n+1$.	Pág.:51
Figura 5 – Esquema do rodízio $n=3$.	Pág.:52
Figura 6 - Telas do fórum híbrido construído.	Pág.:57
Figura 7 – Percepção inteligente dos usuários.	Pág.:59
Figura 8 - Mecanismos de colaboração.	Pág.:61
Figura 9 - Ferramentas para edição	Pág.:62
Figura 10 – Teclas de atalho.	Pág.:62
Figura 11 – Página principal da comunidade criada no Orkut.	Pág.:67
Figura 12 – Cenário 1 - tradicional – sala de aula .	Pág.:69
Figura 13 – Cenário 2 – sugerido - laboratório.	Pág.:70
Figura 14 - Processo de criação do texto no laboratório.	Pág.:73
Figura 15 Interação entre as duplas.	Pág.:74
Figura 16 - quadro geral do histórico das duplas.	Pág.:84

Lista de Gráficos

Gráfico1 – perfil de acessibilidade dos alunos.	Pág.:65
Gráfico2 – análise do grau de presença nos dois cenários.	Pág.:86
Gráfico 3 – grau de desempenho e motivação dos alunos.	Pág.:87
Gráfico 4 – Grau de satisfação dos alunos.	Pág.:88

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 PROBLEMA E DIAGNOSE	15
1.2 QUESTÃO DE PESQUISA E HIPÓTESE	16
1.3 MATRIZ DE REFERÊNCIA DA PESQUISA	18
2 CONTEXTO	20
2.1 GLOBAL: a TIC nas relações internacionais	21
2.2 LOCAL: a TIC no cotidiano da sociedade	26
2.3 TIC NA EDUCAÇÃO	30
2.4 A TIC NO COTIDIANO DO JOVEM	33
3 OBJETO	36
3.1 PROPOSTA DE PESQUISA	36
3.2 QUESTÃO DE PESQUISA	38
3.3 OBJETIVOS	39
3.4 METODOLOGIA	41
3.4.1 Definição do objeto de estudo	42
3.4.2 Estruturação da atividade	46
3.4.3 Instrumentos de pesquisa	52
3.4.4 Execução da atividade	55

4 ESTUDOS DE CASOS	64
4.1 ESTUDO DE CASO 1 – exploratório	66
4.1.1 Metodologia	66
4.1.2 Resultados	70
4.2 ESTUDO DE CASO 2 – confirmatório	78
4.2.1 Metodologia	68
4.2.2 resultados	84
CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS	95
REFERÊNCIA	98
BIBLIOGRÁFICA	98
ELETRÔNICA	100
ANEXOS	101

1 INTRODUÇÃO

Em meio ao atual contexto de uma sociedade cada vez mais estruturada sobre os alicerces das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), o presente trabalho busca estudar os efeitos da utilização destes novos artefatos no cotidiano do estudante, dentro e fora da escola. Propõe uma forma de utilizá-los de modo a contribuir com a educação e com o educador, tanto no processo de ensino aprendido, em si, como na formação destes estudantes para lidarem com os novos signos, significados e valores a que estão constantemente expostos.

As TIC têm mudado as formas de agir e pensar de boa parte da sociedade, apresentando modificações nos estilos de vida, nas relações interpessoais, sociais e nos sistemas de representação, rompendo fronteiras de tempo e espaço, causando uma integração global sem precedentes.

Se adotarmos a definição de Tamara Egler, do espaço formado a partir da interação entre seus três sub-elementos, definidos como: espaço construído, feito de cimento e tijolos, espaço simbólico constituído por símbolos que ditam, silenciosamente, as regras e padrões de comportamento, e espaço social, construído pela troca e interação entre as pessoas e, utilizando ainda, sua definição de espaço virtual como sendo a extensão do espaço real, construído essencialmente de interações e símbolos, seria relevante afirmar que a interação não acontece exclusivamente nos espaços, mas também entre eles, podendo ser encontrados traços e reflexos de um no outro. (EGLER, 1998)

É construída então uma extensão do espaço já conhecido e comum a todos. Uma versão virtual desprovida de fronteiras, permitindo que culturas isoladas ganhem o mundo, gerando uma polifonia cultural até então inédita, desenvolvendo novos hábitos, novos comportamentos e adotando até mesmo uma contagem de tempo única para todos.

A progressiva convergência para as TIC vem alterando além das relações sociais e econômicas, também as de trabalho, mudando não só o perfil do profissional desejado, como, muitas vezes, o perfil do profissional contratado.

São então levantadas questões acerca da qualidade da educação e capacitação profissional dos indivíduos, assim como sua permanente atualização, para acompanhar as contínuas mudanças no mundo do trabalho e nas relações sociais.

Neste contexto, o próprio avanço tecnológico produziu instrumentos para o atendimento das novas demandas: a Educação a Distância (EAD). Os principais representantes desta modalidade são os cursos de educação continuada, para atualizar os profissionais dentro da sua área de trabalho acompanhando as novas demandas do mercado, e nas universidades, principalmente cursos de extensão e pós-graduação, e mais recentemente, disciplinas de graduação.

No entanto, no que diz respeito à educação tradicional, a assimilação das TIC no processo de ensino aprendizagem tem sido lenta e demorada.

1.1 Problema e Diagnose

Alguns pesquisadores, como Tapscot e Nicolaci-da-costa, já despertaram para o fenômeno da Internet enquanto ferramenta de comunicação, e têm pesquisado as conseqüências, na vida dos jovens, da “exposição” à Grande Rede.

Apesar das deficiências demonstradas por muitos jovens na leitura, interpretação e escrita de um texto, tanto durante a execução de provas como o vestibular, como no dia-a-dia da sala de aula, estudos apontam para uma larga utilização por estes mesmos jovens de ferramentas virtuais de comunicação textual. (NICOLACE-DA-COSTA; ZAREMBA ; ROMÃO-DIAS, 2002).

Apesar da aversão, por parte desses jovens, pela escrita, na utilização das TIC ela se torna imperceptível, principalmente para fins sociais como, por exemplo, numa conversar entre amigos, para o envio de e-mails, fazer novas amizades etc. Além disso, estudos apontam para utilização destes mesmos artefatos para práticas educativas fora da sala de aula, como por exemplo: discutir exercícios com os colegas; formar grupos de estudo a distância; desenvolver uma pesquisa, realizar entrevistas a distância, requisitar informações a empresas, pesquisadores e instituições; etc . (NICOLACE-DA-COSTA; ZAREMBA ; ROMÃO-DIAS, 2002).

Dentro deste enfoque, algumas questões vêm à tona:

- Estaria a escola se adequando às novas demandas da sociedade e preparando seus alunos a lidarem com as TIC, seu signos, símbolos, lógica, valores e percepções?

- Estaria a escola dando suporte a estes alunos para lidarem com tudo ao que estão expostos no seu cotidiano fora da escola?

1.2 Questão de pesquisa e hipótese

Dentro deste contexto de contradições, onde se confronta o cotidiano e práticas dos alunos dentro e fora da escola, o presente trabalho se propõe a responder a seguinte questão de pesquisa:

- As TIC, utilizadas pelos alunos de forma espontânea fora do ambiente escolar, poderiam ser utilizadas ou adaptadas a um contexto de sala de aula, atribuindo-lhes um papel pedagógico de forma a contribuir com o processo de ensino aprendizagem de línguas, em particular, da língua portuguesa (redação, leitura e interpretação de texto)?

Assim sendo, este trabalho traz uma proposta de pesquisa-ação que visa verificar se as TIC podem ser vistas como um aliado no processo de ensino aprendizagem dentro do contexto escolar, onde a interação entre os atores da sala de aula, destes com o computador e com as novas ferramentas de comunicação, no desenvolvimento de tarefas cooperativas, se torna objeto central desta investigação.

Para tanto será utilizada como referencial uma estratégia pedagógica chamada de Aprendizagem Cooperativa Apoiada por Computador (CSCL – *Computer-Supported Collaborative Learning*), cuja proposta é utilizar o computador

para dar suporte, facilitar e auxiliar cada etapa do processo de execução e avaliação de um trabalho ou tarefa de forma cooperativa.

Tarefas ou atividades inspiradas nas propostas do CSCL fincam bases claras em algumas teorias de aprendizagem como o Sócioinacionismo de Vygotsky e Construtivismo de Piaget. (CASTRO, 2005)

Para a verificação da hipótese foram realizados dois estudos de caso utilizando-se como base uma atividade didática de construção coletiva de contos, chamada de "*Quem conta um conto aumenta um ponto*", tradicionalmente desenvolvida na sala de aula utilizando como base lápis e papel. Esta etapa de verificação foi dividida em duas fases:

- Na primeira, de caráter piloto, foram observados vários aspectos relativos à aplicação, na escola, de um projeto que utilize uma ferramenta virtual de comunicação escrita dentro da sala de aula como por exemplo: a espacialidade, os signos, condutas, interações, retorno pedagógico e o desempenho da ferramenta. Nesta fase foi utilizado o fórum virtual do portal de comunidades ORKUT.
- Na segunda fase, de caráter confirmatório, o contexto é repetido, ou seja, escola, turno e professor, mudando-se apenas a ferramenta utilizada, agora nova e adaptada para o contexto da sala de aula, visando potencializar o desempenho de uma ferramenta desta natureza na escola.

1.3 Matriz de referência da pesquisa

Na figura 1 vemos um quadro representativo da matriz de referência da pesquisa.

Figura 1 - Matriz de Referência da Pesquisa.

Matriz de referência da pesquisa
INTRODUÇÃO
CONTEXTO
Global – a TIC nas relações internacionais, analisando os efeitos das TIC no âmbito global. Local – a TIC no cotidiano da sociedade, analisando os efeitos das TIC do dia a dia da sociedade. TIC na educação – analisando as pressões que as transformações na sociedade local e global exercem sobre a educação tradicional, e a necessidade cada vez maior da educação continuada. A TIC no cotidiano do jovem , analisando os reflexos das TIC no dia a dia do jovem dentro e fora da escola.
OBJETO
Proposta de pesquisa , analisando o objeto de pesquisa, o problema encontrado e a hipótese formulada. Metodologia , descrevendo os estudos de caso realizados durante este trabalho, toda a metodologia utilizada, embasamento teórico, método, instrumentos etc.
ESTUDO DE CASO
Estudo de caso 1 – exploratório , descrevendo passo a passo sua execução, os dados levantados e os resultados obtidos. Estudo de caso 2 – confirmatório , descrevendo passo a passo sua execução, os dados levantados e os resultados obtidos.
CONCLUSÃO
REFERÊNCIA
ANEXO
1 - Questionário inicial 2 – Logs da ferramenta 3 - Ficha resumo estudo do caso confirmatório 4 - Detalhamento da ferramenta PC2 WIKI

A exposição e a análise do contexto em que se situa este trabalho (capítulo 2) têm como objetivo situar o leitor em relação às questões em que se baseiam o objeto de estudo, onde foi observado o problema, elaborada uma hipótese e construída uma proposta, cuja descrição encontra-se no capítulo 3.

O último capítulo é dedicado à descrição da aplicação da proposta, ou seja, os estudos de caso, piloto e confirmatório, executados no decorrer deste trabalho. Posteriormente a conclusão e a exposição da referência, bibliográfica e eletrônica, utilizada durante o estudo.

2 CONTEXTO

“(...) a técnica está longe de ser a explicação da história, mas ela constitui uma condição fundamental.”

Milton Santos

A cada dia, são criados projetos e formuladas estratégias para evitar ou superar as defasagens de acesso, assimilação e utilização da grande rede, de modo a lidar com as novas demandas do dia a dia trazidas com esta nova face virtual do espaço.

As TIC vêm estruturando cada vez mais a sociedade, ocupando um papel primordial na formulação de regras de comportamento. Podem ser percebidas e sentidas modificações não só no dia a dia, como nas relações sociais, afetivas e de trabalho, pois o indivíduo se encontra inserido dentro de um contexto onde constantemente se vê obrigado a lidar com novos signos, significados e valores.

Focando na questão local, podemos perceber vários reflexos destas demandas globais no cotidiano da sociedade, até mesmo nas ações mais simples como ir ao supermercado.

Dentre as principais demandas trazidas pelas TIC temos a educação, tanto continuada, para que os indivíduos já empregados possam acompanhar as necessidades e o perfil desejado pelo novo empregador, como na própria

educação “tradicional”, cujo papel é preparar seu alunos para atuar ativamente na sociedade, tanto profissional como socialmente.

2.1 Global: TIC nas relações internacionais

Várias nomenclaturas estão sendo dadas à nova sociedade estruturada, ou que vem se estruturando, sobre os alicerces das TIC. Diferentes perspectivas sobre o mesmo fenômeno podem ser apreendidas, como podemos observar na lista elaborada pelo decano da Faculdade de Informática da Universidade Pontifícia de Salamandra, Luís Loyanes Aguillar, ao redigir o prefácio do livro Sociedade Bit de Almeida: (ALMEIDA, 2004)

“(...) sociedade pós-industrial (Bell e Touraine), sociedade Tecnocrônica (Brizenzinski), sociedade informatizada (Nora e Ninc), sociedade interconectada (James Martins), sociedade pós-capitalista (Ralf Dahrendof, Peter Drucker), estado telemático (Román Gubern), aldeia global (McLuhan) e sociedade digital (Negroponte, Terceiro, Bustaminte), cybersociedade (Joines).”

Com exceção das mais conhecidas nomenclaturas, que serão posteriormente tratadas com maior atenção, poderia ser acrescentada a esta lista apenas a definição de Castells, sociedade em rede, afinal, suas reflexões ajudarão a estruturar boa parte deste trabalho.

Dentre as mais conhecidas, temos a sociedade da informação, concebida por Daniel Bell. Em 1960, ele definiu a sociedade como pós-industrial, por não considerá-la mais uma sociedade caracterizada pela teoria do valor do trabalho,

mas pela teoria do valor do conhecimento, já que as fundamentais fontes de mudanças sociais eram, e ainda são, antes de tudo, científicas e tecnológicas.

Posteriormente, ao final dos anos 70, ele chegou a uma nova expressão, sociedade da informação, quando escreveu: "*Cada sociedade é uma sociedade da informação e cada organização é uma organização de informação, na mesma medida em que cada organismo é um organismo de informação*". (BELL apud ALMEIDA, 2004)

Em 1993, Peter Druker volta ao valor do conhecimento, trazendo o binômio informação/conhecimento com base na sociedade em desenvolvimento.

No entanto, só no ano de 2000 temos oficialmente nomeada a sociedade do conhecimento, quando, entre outros acontecimentos, o então primeiro ministro português, António Guterres, convoca seus colegas europeus com a seguinte mensagem: "*Um novo paradigma está a emergir: o da economia da inovação e conhecimento que se está a converter na principal fonte de riqueza das nossas nações*" e continua seu discurso "*A Europa está a ficar significativamente para trás e deve definir o seu próprio rumo para uma nova e mais competitiva plataforma lutando contra os novos riscos de exclusão social*" (GUTERRES apud ALMEIDA, 2004)

Ainda no mesmo ano, temos como um dos principais objetivos do projeto impulsionado por Erki Liikanen (o então comissário europeu para a sociedade da

informação) que previa a e-Europe¹ como uma sociedade da informação para todos, converter a economia europeia na mais competitiva e dinâmica do mundo e estabelecer o uso da Internet de forma mais rápida, barata e segura, declarando-a como um serviço universal.

Pode-se dizer que o plano de ação da e-Europe contemplava o conceito da sociedade da Informação e do conhecimento. (ALMEIDA, 2004)

Observa-se então que, o acesso e domínio das TIC têm atuado como um divisor de águas, refletindo na política, economia, credibilidade e desenvolvimento de um país, definindo inclusive que lugar ocupa no mundo.(CASTELS, 1999)

(...) divisória digital, ou seja, a idéia de que a Internet está criando um mundo dividido entre os que têm e os que não têm Internet.(...) os territórios não conectados à Internet perdem competitividade econômica internacional e, por conseguinte, formando bolsões crescentes de pobreza, incapazes de somar-se ao novo modelo de desenvolvimento. (CASTELS, 1999)

No Brasil, vários projetos de Inclusão digital têm sido criados e realizados com o objetivo de democratizar o acesso às TIC, tais como os projetos EDUCOM, PROINFO, Computadores Populares, entre outros. Estes projetos visam não só facilitar o acesso à tecnologia, como incluí-la no dia-a-dia do indivíduo e da escola, integrando-a ao processo de formação tradicional e continuada, tentando, desta forma, manter o país e seus indivíduos inclusos e participantes do processo global constante de construção e reconstrução da rede.

¹ E- Europe: projeto cujo principal objetivo era fazer frente à defasagem econômica existentes com os Estados Unidos, introduzindo a Europa no mundo das novas tecnologias e Internet.

Podemos perceber a preocupação com o lugar que ocupamos perante a economia mundial nas palavras do então candidato e agora presidente da República, Luis Inácio Lula da Silva, em carta destinada à Sociedade Brasileira de Pesquisa Científica, enviada em Julho de 2002:(REZENDE, 2003)

Vejo hoje com tristeza o país se inserindo de forma subordinada no contexto internacional, o que lhe reserva certamente um papel secundário e dependente do ponto de vista científico e tecnológico. (SILVA, 2002)

Assim, vê-se que a sociedade do conhecimento não veio sozinha, trazendo consigo algumas questões como a democratização da informação e inclusão digital, que se tornaram temas de muitos fóruns e congressos, nacionais e internacionais, e base de inúmeros projetos governamentais.

Mais recentemente, foi incorporada a esta rede de conceitos, definições e perspectivas, a Sociedade Bit², que parte da idéia de que a Sociedade da Informação confere conhecimento e a sociedade do Conhecimento confere competências, desenvolvendo não só a gestão de 'triviais' recursos humanos, como das pessoas como um todo.

A , agora, chamada Bit estaria incorporada no meio deste processo *“ao qual pertencem todos os que, de uma forma ou de outra, são envolvidos no mundo tecnológico e têm sua existência orientada por dígitos binários, 0 e 1, sem o*

² Bit – Binary DigIT – sendo o significado desta sigla estendido, pelo autor, a : Binário da Informação e da Tecnologia, Binômio da Informação e da Tecnologia, Bilateral da Informação e da Tecnologia, Bagagem da Informação e da Tecnologia e Bateria da Informação e da Tecnologia.

saberem ou disso terem consciência quando fazem os mais banais atos da vida social” (ALMEIDA, 2004).

Esta nova expressão retrata principalmente a preocupação em torno do uso dado às novas tecnologias que vigiam, descrevem e discutem o mundo como os cartões de crédito, Banco de dados, Correios eletrônicos, câmeras digitais, fóruns virtuais, comunidades virtuais etc.

É produzida, então, uma nova demanda aos poderes públicos, às organizações e empresas, às autoridades acadêmicas, aos professores etc.

Muitos pensadores e analistas se dividem sobre as conseqüências de uma sociedade em rede, cujo desenvolvimento de bens simbólicos passa a ser tão importante (muitas vezes mais importante) quanto a produção de bens materiais. De fato as tecnologias digitais permitem agilizar serviços, aumentar a velocidade dos negócios, desterritorializar o comércio e o trabalho, além de possibilitar uma maior transparência aos governos e seus processos. Por outro lado, a comunicação em rede superdimensiona velhos problemas e cria alguns novos. A antiga questão da privacidade ganha outra dimensão. (AMADEU, 2005)

Partindo destas novas demandas, algumas questões relativas à Ética no espaço virtual têm sido discutidas e trabalhadas, tratando do que pode e do que não pode ser feito, onde termina o direito de um e onde começa o do outro dentro deste novo espaço, da punição de novas formas de executar velhos crimes como a pedofilia e exposição negativa da imagem de terceiros, entre outras.

Temos também a questão dos direitos autorais, tratando da publicação ou utilização das informações obtidas na Internet, e questões sobre a proximidade entre governo e sociedade e da transparência dos processos políticos e governamentais.

É interessante observar que muitas dessas questões estão longe de serem novas ou então de terem nascido com a Grande Rede. A democratização da informação, por exemplo, é discutida desde a Grécia Antiga, nos tempos da Ágora. A liberdade de expressão então, já inspirou muitos compositores na autoria de músicas e versos ao longo dos tempos. O direito do autor é anterior ao "*copy and paste*", ou, até mesmo, tão antigo quanto a escrita. A ética já tirava o sono de muitos pensadores e filósofos. A transparência no governo é algo pelo qual sempre se lutou.

Lembrando Tamara Egler, o espaço virtual é uma extensão do espaço real (EGLER, 2002), sendo assim, não devemos esperar novas questões. Muitos problemas, soluções, discussões e conceitos são herdados do real e não inventado no plano virtual, talvez apenas reinventados ou rediscutidos.

2.2 Local: TIC no cotidiano da sociedade

As TIC vêm afetando a sociedade não só de forma global, como também local, uma vez que mudam não só a relação do lugar com o resto do mundo, mas também a deste com as próprias pessoas que nele habitam, modificando seu modo de vida, sua relação com o espaço e com o outro.

Podemos tomar como um bom exemplo do reflexo local de demandas globais o plano de revitalização da zona portuária. Com a diluição das fronteiras, internacionalização dos mercados e modificações das formas de comércio, de

compra e estoque de produtos, estimuladas pelas TIC, muitas das edificações, essenciais à antiga lógica de funcionamento dos portos, acabaram ficando sem função como os enormes galpões projetados para a guarda de grandes estoques de produtos, hoje, não mais necessários.

Muitos países realizaram planos de revitalização de regiões portuárias, onde, na maioria dos casos, foram transformadas em centros gastronômicos e culturais, afetando radicalmente a vida dos moradores e, em sua grande maioria, trabalhadores locais, que também sentiram no trabalho os efeitos deste processo.

Houve, com isso, uma redução drástica da mão de obra portuária com a modificação do comércio local, além da valorização do espaço e conseqüente aumento no custo de vida, com o IPTU mais caro e a necessidade de comprar em grandes redes ao invés do comércio local, muitas vezes sufocado ou eliminado do novo contexto.

Em outro enfoque, a grande rede não afeta apenas a vida de quem navega diretamente por seus domínios. Uma dona de casa, por exemplo, que nunca teve uma aula de informática ou ligou um computador, pode mesmo assim ser beneficiada pela tecnologia Internet.

A agilização dos processos gerenciais de um supermercado, proporcionada pela crescente integração de seus diversos departamentos através das tecnologias de Internet, gera a redução dos custos dos produtos, o que pode se refletir no preço de venda ao consumidor.

As políticas de inclusão digital contribuem para o processo em curso de popularização desses novos meios de comunicação, não só nas empresas, como em residências.

Um dos reflexos deste processo de inclusão em curso é o número cada vez maior de pessoas ingressando no espaço virtual, onde podem se integrar nas chamadas “cibercomunidades”, comunidades virtuais constituídas por pessoas que interagem se valendo de variadas ferramentas de comunicação: correio eletrônico, salas de bate papo, sistema de mensagens instantâneas, ambientes 3D, ou de Realidade Virtual etc.

Este crescimento demográfico pode ser constatado em estatísticas de portais de comunidades como o Orkut (que já possui mais de 1.400.000 membros, sendo desse total, mais de 56% brasileiros), ou de jogos multiplayer virtuais de RPG, onde cada jogador exerce um papel e interage com os outros on-line, como o World Of Warcraft com 6,5 milhões de usuários em todo o mundo, cuja previsão atual é de dobrar a cada dois anos.

Este último vem sendo alvo, até mesmo, de estudos de macroeconomia, levantando-se dados como PIB, inflação, produtividade e salários, e posteriormente comparando-os com os respectivos dados de países reais. Alguns chegam a ser tão grandes e complexos, que servem de palco para estudos de teorias econômicas e sociais.

Mecanismos de hierarquização e segregação, normalmente verificados na dinâmica social no espaço concreto, agora podem ser constatados também no

ciberespaço como, por exemplo, quando um participante não está familiarizado com emoticons ou acrônimos³ utilizados em conversas virtuais, ou ainda aqueles que não se expressam corretamente na língua inglesa, são, muitas das vezes, discriminados.

No caso de fóruns de discussão, por exemplo, quando as atenções estão voltadas para o assunto em pauta, os signos identitários utilizados pelos mecanismos de hierarquização serão de outra natureza, como a fluência nos assuntos concernentes ao tema em discussão (BOURDIEU, 1989).

A progressiva convergência para as TIC vem alterando não só as relações sociais como também as de trabalho. A superação das barreiras físicas, com a internacionalização dos mercados, provoca o aumento da competitividade, com conseqüente pressão sobre o trabalhador pela diminuição do tempo de produção.

Muda-se, com isso, o perfil do profissional desejado, que não é mais apenas o especialista, detentor do conhecimento, mas, além disso, aquele capaz de buscá-lo, averiguá-lo, apropriá-lo e utilizá-lo.

Embora, muitas vezes, as mudanças ocorram, também no sentido inverso, no profissional contratado, levando à adaptação e reavaliação de valores e processos dentro das empresas, que se adaptam à novas formas de trabalho, liderança, cooperação e interação trazida com as TIC.

³ Os acrônimos são abreviações de palavras muito usadas, na rede, onde muito do que –e escrito, principalmente em conversas informais, é abreviado ou simplificado.

Num mundo de crescente convergência para as mídias eletrônicas de comunicação e disseminação da informação, torna-se imperativo discutir e implementar medidas que visem a inclusão digital, sob pena e risco não apenas de aumentar o apartheid profissional entre incluídos e alijados da informática, mas o próprio apartheid social, ao se formar jovens despreparados para lidar com as novas demandas da própria sociedade. (REZENDE, 2003)

São então levantadas questões acerca da qualidade da educação e capacitação profissional dos indivíduos, assim como sua permanente atualização, para acompanhar as contínuas mudanças no mundo do trabalho e nas relações sociais, levando-nos a lembrar e nos questionar, antes de tudo, sobre o cumprimento do principal papel da escola: formar cidadãos capazes de tomar uma postura ativa frente às demandas da sociedade seja profissional ou socialmente.

2.3 TIC na educação

O próprio avanço tecnológico produziu instrumentos para o atendimento das novas demandas da sociedade, com custos suportáveis para ela, no caso, os meios de comunicação, onde o conhecimento pode ser levado ao cidadão onde quer que se encontre, a partir da base logística onde estão armazenados.

São largamente utilizados o correio, a televisão, o vídeo, o CD-Rom, o DVD e, mais recentemente, a Internet. Trata-se da EAD - Educação a distância, em versões analógica e digital, sendo que nesta última, as aulas podem ser ministradas de duas maneiras: on-line e mista.

Nos cursos on-line a sala de aula localiza-se estritamente no espaço virtual, sendo totalmente a distância e as discussões e interações estabelecidas virtualmente.

Quando mista as aulas são ministradas total, ou parcialmente, no espaço real, de forma presencial, e apenas complementadas pelo espaço virtual. Neste caso, o novo artefato é utilizado como suporte às aulas presenciais, para registros, interações, discussões, desenvolvimento de tarefas, disponibilização de material didático etc.

Estas ferramentas podem ser utilizadas de forma isolada, fazendo uso do que se encontra disponível na rede como e-mails, comunicadores instantâneos, Blogs entre outros, ou em conjunto, através das chamadas plataformas, ambientes construídos especificamente para este fim, onde várias ferramentas são integradas para dar suporte à atividades pedagógicas.

Esta mediação do computador no processo de ensino aprendizagem tem sido bastante aplicada principalmente em cursos de educação continuada e na execução de cursos isolados, de extensão ou pós-graduação, nas universidades, e mais recentemente, em disciplina na graduação.

No que diz respeito à educação continuada, o investimento por parte das empresas no desenvolvimento de tecnologia e ferramentas virtuais para estruturar e dar suporte à cursos desta natureza, a distância, não só implica na atualização dos funcionários, como também, em economia no final do processo.

Uma sessão de vídeo-conferência, ou um projeto de produção, desenvolvimento e manutenção de um ambiente virtual de aprendizagem, pode significar uma economia de milhões para uma empresa, em termos de deslocamento e hospedagem de funcionários para cursos e conferências.

No entanto, no que diz respeito à educação tradicional, este processo tem se mostrado bem mais lento, apesar dos projetos que foram e que estão sendo desenvolvidos pelo governo no sentido de promover e estimular a inclusão das TIC no processo de ensino aprendizagem.

Estes projetos visam ao mesmo tempo estimular a utilização dos novos artefatos - computador e Internet - como um facilitador no processo de aprendizagem, assim como dar acesso aos alunos mais carentes às tecnologias e incluí-los digitalmente.

Apesar da lentidão e insuficiência de máquinas fornecidas por estes projetos governamentais, a questão social, ou seja, interesse, iniciativa e comprometimento, tanto da diretoria como do corpo docente, tem sido uma das principais barreiras encontradas por iniciativas neste sentido, problema este também observado em escolas particulares.

Não são suficientes a construção de laboratórios, compra de equipamentos e computadores, nem qualquer tipo aporte técnico, pois, se não houver o real interesse e participação da diretoria e professores o processo não acontece, não se torna verdadeiro.

2.4 TIC no cotidiano do jovem

“Embora estas tecnologias [computacionais e de multimídia] estejam presentes em vários segmentos da nossa vida, nos contextos educacionais percebe-se ainda uma distância entre o que é usado nas escolas e os referenciais culturais que integram o cotidiano do aluno.”
(VALENTE e MARTINS, 2000)

Alguns pesquisadores já despertaram para o fenômeno da Internet enquanto ferramenta de comunicação, e têm investigado as conseqüências na vida dos jovens da exposição à grande rede.

Ferramentas como correio eletrônico, fóruns de discussão, salas de bate papo, comunicadores instantâneos etc., são utilizadas por pessoas de diferentes culturas e países que, por seu intermédio, podem se comunicar sem a interferência de mediadores institucionais, como ocorre no caso de veículos como a televisão e o rádio. É então configurada, na Internet, uma relação chamada por Castells de bipolar, entre o global e o local. (CASTELLS, 1999)

O contato com pessoas de outro país, cultura e língua, estimula, segundo Tapscott, a afirmação da personalidade em outros cenários sociais, não só nos virtuais como nos “reais”. (TAPSCOTT, 1999).

Outros autores afirmam que a vivência no espaço virtual traz outras conseqüências profundas para seus usuários, como o desenvolvimento de um “forte senso de independência e autonomia” (ibid.), em grande parte devido à postura ativa na busca de informações, se contrapondo à postura passiva de recepção, reproduzida em outros ambientes como em casa e na sala de aula.

O acesso ao grande volume de informação disponível na rede não só estimula como demanda um senso de questionamento e o desenvolvimento da capacidade de discernimento, com desenvolvimento dos padrões de busca, filtragem e síntese.

Estudos indicam que esta nova geração utiliza-se de muitas dessas ferramentas para práticas educativas em casa, como, por exemplo, para fazer uma pesquisa, discutir trabalhos com os colegas, produzir debates virtuais etc.

Outro indicativo é uma tendência ao abandono do manuscrito que, segundo os jovens, é muito lento e o resultado estético final não muito bom. Preferem, pois, digitar, sendo essa preferência, pelo ato de teclar, associada, por alguns pesquisadores, ao ato de jogar, tornando a tarefa mais prazerosa. (NICOLACI-DA-COSTA, ZAREMBA e ROMÃO-DIAS, 2002).

Vale lembrar que a busca pelo lúdico nas práticas educativas não é algo novo, até mesmo por iniciativa dos próprios professores como tática pedagógica. Quem não se lembra desta variação do verso de Gonçalves Dias utilizados por muitos professores de Geometria para ajudar os alunos a gravar seno e co-seno: "Minha terra tem palmeiras onde canta o sabiá, seno A co-seno B, seno B co-seno A."?

No seio desta ebulição encontra-se a escola diante do dilema de ter que escolher entre a inércia de um sistema que já formou milhões, e a coragem de romper paradigmas, diante da pressão provocada por alunos que cada vez mais participam da tal Revolução Digital, e sofrem os reflexos da interação com sistemas hipertextuais de disponibilização da informação na Internet e das novas práticas sociais que advém de suas ferramentas de comunicação. (REZENDE, 2003)

A escola agora é alvo dos olhares da sociedade, não só avaliando seu trabalho até aqui e a forma como tem, ou não, se adaptado às novas demandas, como fazendo pressão para uma adaptação dos seus métodos, assimilando as TIC e ensinando seus alunos a utilizá-las, a lidar com seus signos, significados e valores.

3 OBJETO DE ESTUDO

Diante do contexto levantado, um problema foi constatado e uma hipótese formulada. Para a sua averiguação, uma metodologia elaborada e aplicada na execução do estudo exploratório e confirmatório.

A seguir, cada etapa deste processo de definição e estruturação do objeto de estudo será descrita, sendo relatada e detalhada cada decisão tomada, ainda que tenha sido abandonada ou modificada durante a execução de uma etapa ou então utilizada em apenas uma delas.

3.1 Proposta de pesquisa

Relatos de adolescentes em pesquisa realizada pelo departamento de Psicologia da PUC – RIO apontam para certa aversão à matérias como Português e Redação, alegando não gostarem de escrever. No entanto, estes mesmos jovens admitiram escrever até 20 e-mails por dia, e utilizar com frequência e constância as salas de bate-papo e comunicadores instantâneos, como MSN e ICQ, todas ferramentas de comunicação textuais (NICOLACI-DA-COSTA, ZAREMBA e ROMÃO-DIAS, 2002).

A princípio, poder-se-ia considerar uma contradição no discurso quando, simplesmente, não lhes é perceptível nem maçante o ato de escrever quando estão se comunicando.

O espaço social é construído essencialmente pela comunicação e interação, por troca de palavras, no caso de sua versão digital, em sua maioria escritas. Os jovens não querem escrever, mas sim se comunicar, construir o espaço social e integrar-se a ele. Sendo assim, o ato de escrever é o meio pelo qual se comunicam, se tornando, neste contexto, algo prazeroso e imperceptível.

“(…) é possível entender-se que a língua (especialmente a tida como monolítica) pode sustentar a identidade de uma sociedade e frear sua fragmentação, mas, por outro lado, pode-se entender que a diversidade social há de configurar uma língua não monolítica, a serviço da diversidade, sem se estabelecer uma relação necessária com a fragmentação” (MOURA apud RUBIN, 2005)

Por ser o principal meio de comunicação da internet, a escrita encontra-se em constante transformação, em sua maioria, feitas por jovens internautas, sendo criadas novas formas de falar, escrever ou abreviar uma palavra ou expressão: o chamado “internetês”.

Sendo assim, estes jovens estão sempre interagindo, seja de forma certa ou errada, mas, incontestavelmente, de forma espontânea com a língua portuguesa. O que cabe observar é o que fazer com este estímulo, recriminar o erro, ou estimular o acerto.

A questão do acesso a muitos sites e portais de comunidades como o orkut, em muitas escolas, tornou-se um tabu, chegando, até mesmo, a ser proibido.

Muitos professores usam como justificativa o *internetês*, alegando ser uma prática errada de escrita que não deve ser incentivada. No entanto, outros profissionais como o professor de Português do Sistema Anglo de Ensino Eduardo Antonio Lopes, em entrevista à revista *Época* na edição 381 de setembro de 2005

declara que "o temor em torno do internetês é um exagero. Em vez de inimigo, ele pode se tornar um aliado em sala de aula. 'É uma oportunidade a mais que o professor tem para trabalhar a linguagem em sala de aula."

Próximo ao contexto da pesquisa, temos a iniciativa dos próprios professores de português colaboradores do projeto, professora Regina Canizio, regente das turmas envolvidas nos estudos de caso, e seu marido, também professor de português João Carlos, um dos professores escalados pela escola para monitorar o laboratório de informática na ocasião do estudo de caso confirmatório.

Ambos desenvolvem projetos cuja a principal ferramenta é o blog, onde os alunos postam pesquisas, discutem temas, expressam pensamentos etc. Segundo os próprios professores, os resultados têm sido positivos, revelando alunos mais motivados e muitas surpresas positivas em termos de participação e de qualidade de expressão escrita.

3.2 Questão de pesquisa

Aparentemente, tais ferramentas de comunicação escrita servem de estímulo para a construção do hábito de escrever. Partindo desta constatação, o presente trabalho propõe a seguinte questão de pesquisa:

- Estas mesmas ferramentas poderiam ser adaptadas a um contexto de sala de aula atribuindo-lhes um papel pedagógico, de forma a contribuir com o

processo de ensino aprendizagem de línguas, em particular, da língua portuguesa (redação, leitura e interpretação de texto)?

Tomando como ponto de partida o contexto apresentado no capítulo 2 e a questão acima exposta, foi elaborada a seguinte hipótese de pesquisa:

- A utilização de uma ferramenta virtual de comunicação escrita, como suporte a exercícios de português dentro do ambiente escolar, pode beneficiar o processo de ensino aprendizagem, quer no interesse, motivação e participação do aluno durante a execução da tarefa, quer nos resultados pedagógicos e desempenho na disciplina, quer na interação dos alunos, do professor com aluno e com o desenvolvimento da tarefa.

3.3 Objetivo

Com o intuito de validar a hipótese formulada no item 3.2, foi elaborado um projeto nos moldes de uma pesquisa-ação em torno de uma atividade de produção coletiva de textos escritos utilizando recursos da TIC, como parte das atividades curriculares da disciplina de português em turmas do ensino médio.

Intitulada de “Quem conta um conto aumenta um ponto” a dinâmica desenvolvida durante o experimento, consiste na redação coletiva de contos, um exercício já usualmente realizado na sala de aula com o suporte de lápis e papel.

O objetivo deste tipo de atividade didática é avaliar a capacidade de leitura, interpretação e redação dos alunos, principais deficiências dos jovens constatadas, por exemplo, entre aqueles que participam de provas como as do vestibular.

Busca-se aqui também, estimular a construção e utilização de um novo espaço social, agora expandido virtualmente, redimensionando a relação espaço temporal escolar, o que abre o leque de aplicações e de discussões de atividades.

Objetiva-se não só promover uma maior aproximação entre o cotidiano escolar e extra-escolar do aluno e da sociedade, como também melhorar a relação do aluno com a escola, colegas e sala de aula de forma a oferecer um novo olhar sobre o ato de estudar.

A escolha desta atividade em particular se deve não apenas por estimular, ao mesmo tempo, os três pontos fracos dos jovens - leitura interpretação e escrita - mas pela ludicidade de sua dinâmica, criando-se, com isso, um ambiente descontraído, lúdico e competitivo, uma vez que a participação de cada aluno pode ser criticada e até mesmo superada pelo próximo.

Foram então realizados dois estudos de caso: um de caráter piloto e outro de caráter confirmatório, ambos no mesmo contexto, na Escola Estadual Vicente Jannuzzi, localizada no Recreio dos Bandeirantes – RJ, com o apoio do Núcleo de Tecnologia Educacional – NTE Rio1, no período de Junho a Agosto de 2005 o piloto e de Agosto à Dezembro de 2006 o confirmatório.

Participaram dos experimentos quatro turmas do ensino médio do turno da noite, totalizando 47 alunos na fase piloto e 45 na fase confirmatória. Sempre com o apoio, supervisão e participação da professora de Português Regina Canizio.

3.4 Metodologia

Na figura 2 a matriz de referência descreve a organização metodológica da pesquisa para a atividade pedagógica “Quem conta um conto aumenta um ponto”.

Figura 2 - Matriz metodológica da Pesquisa.

METODOLOGIA DE PESQUISA	
Definição do Objeto de Estudo	
Atividade	“Quem conta um conto aumenta um ponto”
Fundamentação teórica	Sóciointeracionismo – Vygotsky
Estilo	Pesquisa-ação
Técnica pedagógica	Aprendizagem Colaborativa apoiada por computador (CSCL - <i>Computer-Suported Collaborative Learning</i>)
Estruturação das Atividades	
Formação das unidades de observação (duplas)	Embasada por componente conhecedor da tecnologia
	Livre
Sessões de Nivelamento	Diminuir a defasagem de conhecimento da tecnologia aplicada (intenet) e ambientação com o ambiente proposto.
Lógica de execução	“N + 1” (N= no. de fases do processo = no. de duplas)
	“N = 3” (N= no. de fases do processo = no. de duplas)
Estratégia	“ABAB”
Cenários	Cenário1 – Real – Sala de aula
	Cenário 2 – Real/virtual – Lab. de Informática
Instrumentos de Pesquisa	
Levantamento de dados	Questionário de perfil
	Questionário de opinião
Avaliação de desempenho dos	Formativa

	Somativa
	Auto-avaliação
Diário das sessões	Registro das observações empíricas de cada sessão feitas pela pesquisadora durante a execução da tarefa.
Execução da tarefa	Fórum do orkut
	Nova ferramenta

3.4.1 Definição do objeto de estudo

Esta atividade inspira-se no estilo de investigação social que tem sido denominado de pesquisa-ação. Segundo Thiollent, trata-se de um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e, no qual, os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLLENT, 1986)

Categorizada na linha interpretativa, a pesquisa-ação possui uma natureza argumentativa focada na observação da realidade e ações transformadoras. Sua escolha como a metodologia a ser seguida neste projeto se deve à importância da presença, observação e participação do pesquisador durante a execução da tarefa, já que, precisam ser observadas e interpretadas ações e trocas durante todo o processo produtivo, assim como assimiladas e levantadas a reação e a impressão dos alunos quanto ao ambiente, processo e artefato, além da formulação de mudanças e adaptações da ferramenta para potencializar o processo.

São importantes, também, a parceria e participação, tanto da escola como da professora de português, não só para fazer a avaliação e o contraponto do desempenho dos alunos antes e durante o experimento, como para dar continuidade ao projeto. Isto contribui para o processo de ensino aprendizagem da língua portuguesa, trazendo ganhos na aprendizagem e motivação dos alunos na disciplina e ajudando a fazer um proveitoso uso do espaço informatizado da escola, além de redimensionar a espacialidade da sala de aula.

Inspirada no sociointeracionismo, esta proposta valoriza e estimula o trabalho cooperativo, partindo da idéia de que toda a interação, troca e argumentação estimulam e provocam o aprendizado. Segundo Vygotsky, trabalhar de forma cooperativa pode oferecer dois grandes benefícios: o desenvolvimento mais acelerado e uma aprendizagem da vida em sociedade. (Vygotsky, 1988)

Além dos benefícios pedagógicos, o trabalho em grupo, muito utilizado no cotidiano da sala de aula em tarefas escolares, estimula o companheirismo, o trabalho em equipe, a definição e a troca de papéis, a argumentação, entre outros ensinamentos importantes para a convivência social.

Saber interagir, trocar e trabalhar em equipe, em meio a uma sociedade emergente onde cada vez mais as fronteiras são derrubadas, não é mais um diferencial, mas sim uma condição. Quem não sabe se comunicar, trocar experiências e interagir não participa, não contribui, não se torna parte do grupo, não vive em sociedade.

A interação entre os atores da sala de aula e destes com o computador e com as novas ferramentas de comunicação inspiradas na Internet, no desenvolvimento de tarefas cooperativas, a chamada aprendizagem Cooperativa apoiada por computador (CSCL – *Computer-Suported Collaborative Learning*), é o objeto central desta investigação.

A Aprendizagem cooperativa é uma técnica pedagógica que finca bases claras em algumas teorias de aprendizagem anteriormente mencionadas, o Sócioinercionismo de Vygotsky e o Construtivismo de Piaget, já que sua proposta pedagógica crê na aprendizagem estimulada pela interação entre os pares (estudantes), destes com o professor e com o objeto de estudo, adquirindo, assim, o conhecimento necessário para a execução de uma dada tarefa, resolução de um problema, ou sobre um assunto específico.

KAYE (apud SANTORO, 1994) assume seis aspectos como os mais importantes para se definir a aprendizagem cooperativa:

1. A aprendizagem, apesar de ser um processo individual, é fortemente influenciada por vários fatores externos, entre eles interações coletivas e interpessoais.
2. Baseada no uso da linguagem, definida como um processo social, a interação em grupo ou entre pares, reorganiza e modifica o conhecimento, a estrutura cognitiva individual, sendo assim, o processo de aprendizagem, pode ser caracterizado simultaneamente como um processo privado e social.

3. Aprender cooperativamente significa atuar de forma diferente em momentos diferente durante a execução da tarefa, ora ouvindo, ora atuando, ora coordenando... de acordo com a necessidade coletiva e do seu conhecimento e habilidade pessoal.
4. "O todo é maior do que a soma das partes" aprende-se mais coletiva do que individualmente, já que envolve soma de pontos de vistas e conhecimentos, além do aprendizado social do saber trabalhar em grupo.
5. Nem sempre trabalhar em grupo traz resultados positivos, já que ele envolve e depende da interação social entre os pares, muitas vezes prejudicada por conflito de idéias ou opiniões, falta de iniciativa, afinidade, ou desentendimentos.
6. Aprender cooperativamente é uma troca, é poder contar com o outro e poder apoiar o outro, não é uma aprendizagem em grupo, cada pessoa apreende uma coisa e capta o conhecimento de forma diferente do outro.

Dentro de uma aprendizagem cooperativa, (SLAVIN apud SANTORO, 1994) define quatro fatores que explicam seus resultados: a "motivação" o êxito de cada membro depende do sucesso do grupo; a "coesão social", onde um par se preocupa e se importa com o sucesso do outro; o "desenvolvimento cognitivo", onde a interação entre pares em tarefas específicas e adequadas potencializam a aprendizagem e apropriação cognitiva; e a "elaboração", já que um dos mais

eficazes modos de aprender é explicar ou definir tarefas, exercícios ou soluções para o outro.

Já segundo ROSCHELLE (apud SANTORO, 1994), *as tecnologias colaborativas permitem a construção de formas comuns de ver, agir e conhecer, ou seja, são ferramentas que habilitam o indivíduo*, permitem que ele trabalhe em conjunto, que pertença a um grupo e interaja com ele, seja socialmente, seja na construção de um conhecimento ou resolução de um problema.

A adoção de técnicas de aprendizagem cooperativa na educação formal se faz importante, não só por se mostrar competente no que diz respeito a aprendizagem propriamente dita, mas por preparar o estudante para o mercado de trabalho. Com as TIC, a globalização e internacionalização dos mercados, a habilidade em trabalhar em equipe, muitas vezes separada até espacialmente, é, cada vez mais, necessária e requisitada pelas empresas.

No contexto desta dissertação serão analisados os reflexos na dinâmica social e pedagógica da sala de aula após a adoção das novas ferramentas virtuais de comunicação no processo de ensino aprendizagem de língua, mais especificamente portuguesa.

3.4.2 Estruturação da atividade

Antes da realização da atividade é feito um prévio levantamento do perfil dos alunos, através do preenchimento de um questionário sobre a experiência,

afinidade e interesses na utilização do computador e internet. De acordo com os dados e do perfil da turma, são formadas as unidades de observação.

A presente proposta apóia-se na interação e troca entre os pares como um facilitador e estimulador da aprendizagem, logo, a unidade de observação precisa ser formada de maneira a facilitar o processo. Sendo assim, a afinidade entre os componentes das duplas se torna imprescindível.

Apesar da atividade em si - escrita coletiva de contos com lápis e papel – já fazer parte do cotidiano escolar, sendo bastante conhecida pelos alunos, neste experimento são introduzidos novos artefatos ao processo, tais como o computador e a Internet, com o objetivo de potencializar a aprendizagem. No entanto, se mal planejado, esta inovação pode atuar como um agente inibidor do processo. Neste sentido, o conhecimento mínimo da lógica de navegação e uso da tecnologia, aqui, fazem-se também necessários como critérios de formação das duplas.

Foram utilizadas duas formas de estruturação das unidades de observação, no caso, duplas. No primeiro estudo foi imposta a obrigatoriedade da presença de pelo menos um componente conhecedor da lógica de funcionamento da internet, sendo assim o aluno detentor do conhecimento, escolhia sua dupla, que deveria ter pouco ou nenhum.

Já no segundo, buscou-se priorizar a afinidade entre os pares. Sendo assim foi prevista e executada uma etapa anterior à elaboração dos contos, composta de três sessões, chamada de nivelamento tecnológico, onde a lógica de

funcionamento e navegação foi apresentada à todos os alunos, havendo o treinamento e apresentação da ferramenta que seria utilizada durante o processo. Desta forma, foi permitida a livre escolha dos pares, de acordo com a afinidade dos alunos.

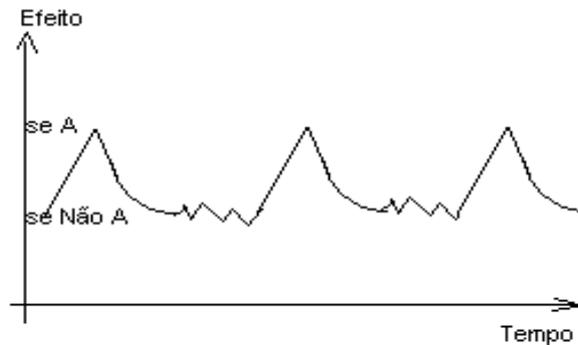
Foi utilizado para este experimento um desenho do tipo ABAB, uma metodologia experimental que vem sendo utilizada em várias áreas de pesquisa no acompanhamento contínuo de um grupo, avaliando o comportamento e a reação humana às diferentes situações empregadas.

Consiste num estudo em fases alternadas A e B, tratadas originalmente de B - Linha de base - onde o grupo controle é exposto a situação estudada "naturalmente" (isto é, sem que haja qualquer interferência intencional), e A - Intervenção - onde acontece a exposição à mesma situação, com a intervenção proposta para análise.

No caso do presente projeto, as fases são tratadas como: B (base) - quando a tarefa é executada de forma tradicional, na sala de aula utilizando o lápis e papel; e A (alternativa) - onde os alunos são expostos à mesma situação em um novo contexto baseado em TIC.

Espera-se que, quando alternado da situação B para A, haja o efeito de aumento do desempenho, interesse e motivação dos alunos e que, de A para B, volte ao nível normal, conforme representado da Figura 3. (KAZDIN, 1982)

Figura 3 - Ilustração do efeito esperado no estilo ABAB.



A utilização deste estilo de pesquisa experimental elimina a necessidade do uso de grupos de controle, já que, mesmo quando a estrutura nos obriga a dividir a turma em dois subgrupos, como no caso desta pesquisa, cada um deles é exposto, mesmo que alternadamente, a todos os cenários e artefatos propostos para a execução do experimento em questão. Todos os alunos são testados e suas respostas aos contextos observadas, possibilitando assim, a comparação dos resultados.

Devido à dificuldade de acesso à internet da maioria dos alunos fora do ambiente escolar, dois cenários são propostos para a realização dos experimentos, cada um com a sua forma de tratar a espacialidade, definidos da seguinte forma:

- Cenário 1 – tradicional: Sala de aula, espacialidade real, tradicional, utilizando como artefato para o desenvolvimento da atividade, lápis e papel;
- Cenário 2 - alternativo: Laboratório de Informática, espacialidade real e virtual, onde toda a interação e troca para o desenvolvimento do conto foram realizadas de forma real e seu resultado final armazenado

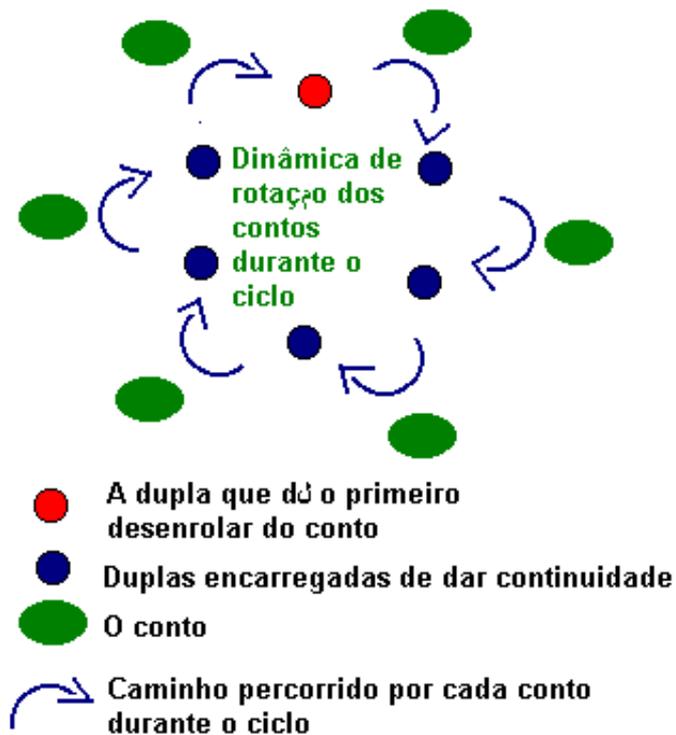
virtualmente e da mesma forma consultado e requisitado por outros alunos na hora de dar continuidade ao processo, utilizando-se como artefato o computador e a Internet.

Para o desenvolvimento coletivo dos contos existe um rodízio que deve seguir uma dinâmica pré-definida. Sendo assim, foram propostas duas dinâmicas para o desenvolvimento da tarefa: $n+1$ e posteriormente $n=3$.

Descrita como $N+1$ esta dinâmica possui o tema do conto pré-definido e acontece da seguinte forma:

- 1 - o mesmo início de história é apresentado para todas as duplas;
- (N) - estas dão o primeiro desenrolar e as duplas seguintes escrevem a continuidade do ponto onde encontra e assim sucessivamente;
- 1 - ao final, a dupla que tiver dado o primeiro desenrolar encerra o conto escrevendo o desfecho.

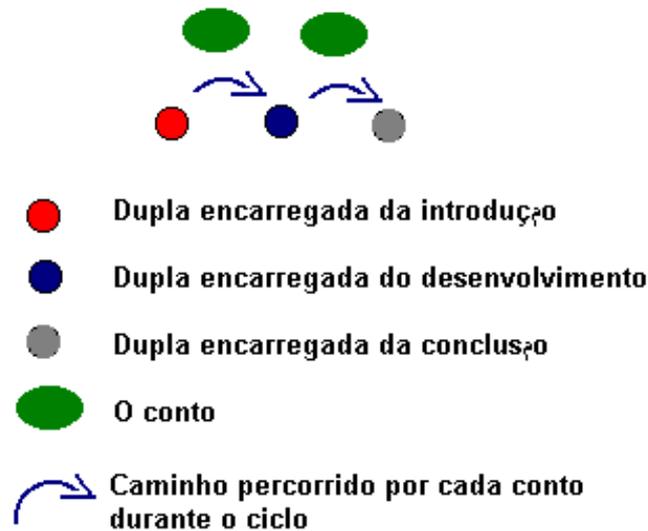
Sendo assim, um ciclo formado por $n + 1$ fases: após a apresentação do tema comum às duplas (N) primeiro desenrolar e continuidades + (1) – desfecho da dupla que fez o primeiro desenrolar, observado em esquema representado na figura 4.

Figura 4 – Esquema de rodízio $n+1$.

Descrita como $N=3$ esta dinâmica é pré-estruturada e possui tema livre, e acontece em um ciclo constituído de três fases bem definidas ($N=3$): (1) introdução, (+1) desenvolvimento e (+1) conclusão.

Nesta dinâmica, cada história passa por três duplas de um mesmo grupo, a primeira escreve a introdução, a segunda o desenvolvimento e a terceira a conclusão, como observado no esquema representado na figura 5.

Figura 5 – Esquema do rodízio n=3.



Como as turmas foram divididas em dois subgrupos, o ciclo é repetido duas vezes seguindo o mesmo desenho A e B, ao final desta repetição, inverte-se as situações A e B para cada turma, reiniciando um novo ciclo.

3.4.3 Instrumentos da pesquisa

Diferentes instrumentos foram utilizados e, alguns, até construídos durante todo o projeto, tanto para o levantamento de dados e avaliação do desempenho escolar dos alunos, como também para a execução da atividade didática em questão.

O levantamento de dados tem como objetivo entender um contexto para a tomada de decisões (pré-testagem), ou verificar repercussões das mesmas no final do processo (pós-testagem). Foram então elaborados dois questionários: “questionário para o levantamento”, que busca fazer o levantamento do perfil dos

alunos que irão participar do experimento, e o "questionário de opinião", que busca fazer o levantamento das opiniões dos alunos quanto à presença dos novos artefatos, computador e Internet, em seu contexto escolar, como também em relação à utilização da ferramenta de fórum para o desenvolvimento dos contos.

As questões aqui trabalhadas versam acerca do trabalho em grupo; qual a sua dinâmica, como apoiá-lo, estimulá-lo e avaliá-lo? Sendo assim, foram propostos três tipos de avaliação: formativa, somativa e auto-avaliação.

Para as duas primeiras são utilizados, primeiramente, os parâmetros de avaliação de desenvolvimento e de estruturação de um texto, ambos utilizados como base pela própria professora regente da matéria, descritos da seguinte maneira:

- aspecto estético [legibilidade da letra, pontuação de parágrafos, margens regulares, travessões e ausência de rasuras];
- aspecto gramatical [ortografia, acentuação, concordância, pontuação, colocação pronominal e regência verbal];
- aspecto estilístico [repetição de palavras, frases longas, emprego de palavras desnecessárias, uso inadequado do pronome "onde", presença de elementos (conectivos) da língua falada, emprego repetitivo das palavras "que", "porque" e "mas", e prolixidade];
- aspecto estrutural [diferenciado para cada redação, principalmente se os gêneros forem diferentes, no caso destes experimentos apenas textos narrativos];

- aspecto de coesão e coerência do texto em questão.

Considerando a natureza coletiva do desenvolvimento da atividade didática, aspectos de cooperação tais como assunção e revezamento dos papéis, entre outros parâmetros, foram agregados aos parâmetros utilizados pela professora, constituindo assim a matriz de referência para a avaliação.

Quando essa matriz é utilizada durante o desenvolvimento da atividade, como por exemplo, na mudança de cenário, a professora o faz com o objetivo de apontar falhas em cada um dos seus aspectos, tendo então, uma função diagnóstica e formativa. Já no final da atividade, onde é atribuída uma nota, ou conceito, ao trabalho produzido, tem uma função somativa.

Nos dois tipos de avaliações supracitados, foram realizadas tanto da forma tradicional, corrigindo no lápis e no papel, fazendo uma explicação geral sobre os principais erros e problemas encontrados na turma como um todo, com poucas observações individuais, como na ferramenta, onde os erros são apontados, não só de forma geral, mas individualmente, e posteriormente acessados pelos alunos através da rede.

A Auto-avaliação é constituída por discussões virtuais entre os próprios alunos, postadas no fórum, com ou sem a presença do professor, sobre o próprio desempenho e o dos colegas no decorrer da tarefa, apontando erros, "ouvindo" críticas, aconselhando, sendo aconselhado e assim aprendendo com os próprios erros e com os erros dos outros, observando problemas que, por ele próprio, não seria capaz de perceber.

Para registrar, e posteriormente avaliar, o desempenho e participação dos alunos durante a execução do exercício, foi produzido um diário das sessões, onde foram registradas todas as observações e percepções da pesquisadora quanto à participação de cada integrante das duplas durante a execução da tarefa, e posteriormente confrontadas com as impressões da professora, tanto durante o exercício, como no seu dia a dia com os alunos.

O grau de presença dos alunos em cada ambiente foi colhido do diário de presença da professora.

3.4.4 Ferramentas utilizadas

Para a execução da atividade foram utilizadas duas ferramentas. Primeiramente, uma já existente comercialmente e bastante familiar à maioria dos jovens, no caso o orkut. Posteriormente, uma outra desenhada a partir dos resultados obtidos na primeira etapa do projeto.

O orkut participa da primeira fase do processo, que tem como objetivo observar dentro do contexto de sala de aula a aplicação de uma ferramenta projetada genericamente para a socialização, e utilizada por jovens fora do ambiente escolar, observando assim seu potencial de contribuição e limitação para o processo de ensino aprendizagem.

O fórum on-line do portal de comunidades chamado orkut foi a ferramenta escolhida devido as seguintes propriedades:

- simplicidade, por ser uma ferramenta cuja navegação é fácil e intuitiva;

- interação social, por ser um ambiente com uma proposta de socialização com a presença do outro bem marcada, deixando bem claro se tratar de um local de comunicação e interação;
- popularidade, por ser um ambiente já adotado e aprovado por muitos jovens que navegam na rede.

A partir do estudo preliminar, utilizando o fórum do orkut, foi construída uma nova ferramenta [<http://www.leozanette.com.br/forum/index.php>] adaptada para a sala de aula, buscando potencializar o processo de ensino aprendizagem.

Esta ferramenta foi desenvolvida⁴ a partir do fórum on-line PHP BB [<http://www.phpbb.com/phpBB/>] cujo código é disponibilizado gratuitamente na rede, com todas as características consideradas primeiramente importantes, e utilizadas anteriormente na escolha do Orkut.

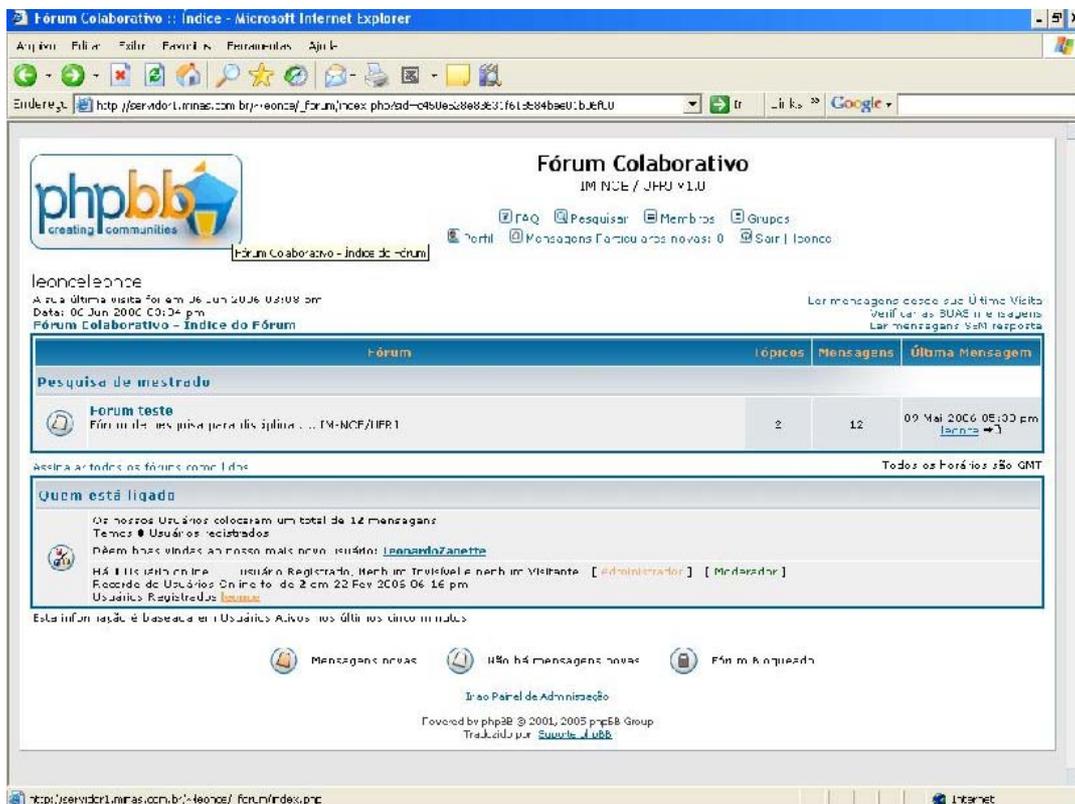
O fórum PHP BB se diferencia positivamente em relação ao orkut por oferecer o controle do ambiente, possibilitando criar diferentes perfis de usuário, assim como diferentes visões do ambiente.

Desta forma o professor recebe atributos diferenciados dos alunos que o ajudam na correção e que possibilitam interferências e intervenções que não eram possíveis no orkut, como por exemplo, realizar intervenções diretas nos textos dos alunos e fazer comentários entre as etapas do processo de produções textual.

Na figura 6 podemos observar a tela principal do fórum utilizado, dando acesso aos tópicos já existentes, liberdade de criação de novos, acesso aos perfis dos outros usuários, edição de seu próprio perfil, entre outras funcionalidades.

⁴ Principal Colaborador na programação da ferramenta Leonardo Rosa Zanette.

Figura 6 - Telas do fórum híbrido construído.



A este fórum on-line comum foram agregados atributos de um editor colaborativo, visando potencializar a interação entre os participantes, assim como o revezamento de papéis (colaborador / editor) durante a execução síncrona da tarefa, além de oferecer ao professor o registro de todo este processo.

Foi então integrado a este fórum o editor colaborativo *PC2 Wiki*, desenvolvido por mestrandos⁵ do curso e alterado em alguns aspectos para atender as demandas deste trabalho.

⁵ Os autores da ferramenta pc2wiki são: **Bruno S. do Nascimento, Emigdio A. Fernandes, Leonardo R. Zanette**

Este editor foi construído com o objetivo de possibilitar uma edição mais colaborativa. Para tanto, foram adicionadas novas características de percepção e colaboração a uma das ferramentas de maior difusão no tratamento do conhecimento, a WIKI (de «wiki wiki», significa «rápido» na língua havaiana).

A WIKI é uma coleção de páginas web de hipertexto, que podem ser visitadas e editadas por qualquer pessoa. Explicando de outra forma, a WIKI é uma enciclopédia on-line, aberta e colaborativa. Uma ferramenta de edição colaborativa assíncrona sem restrições de idéias. Essa “falta de restrições” é justamente o que faz com que a WIKI seja uma ferramenta poderosa, pois permite que seus membros expressem suas idéias e pensamentos.

A construção da ferramenta PC2 WIKI, cujo detalhamento encontra-se no anexo 4, teve por objetivo reconhecer alguns problemas comumente encontrados durante a utilização de uma aplicação WIKI e desenvolver uma ferramenta da mesma família com as melhorias aplicadas, buscando, assim, aumentar a interação homem-computador e a percepção em relação aos outros membros numa edição colaborativa simultânea, diminuindo assim, as dificuldades de compartilhamento da informação através do computador.

As ferramentas de edição que suportam a colaboração via computador têm por finalidade incentivar os participantes a trabalharem em grupo num documento comum, respeitando as características individuais (GONÇALVES, 2003).

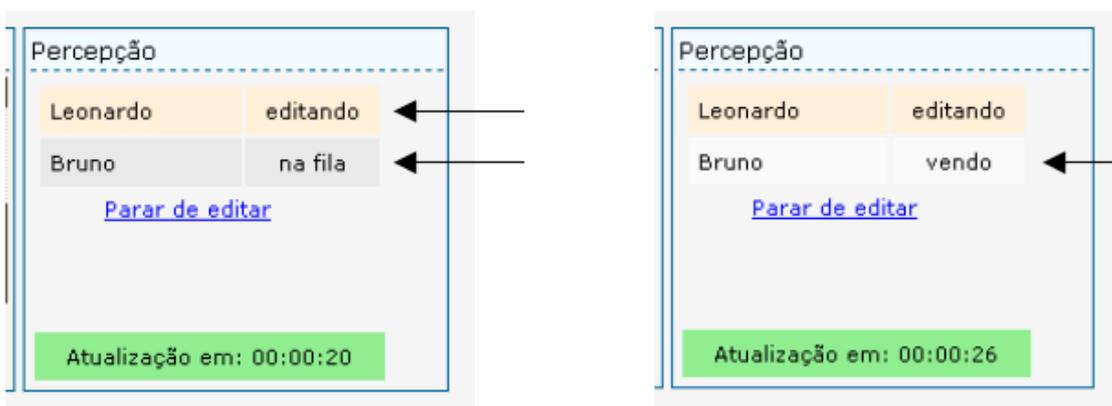
Esta ferramenta visa contribuir, principalmente, no que diz respeito à percepção e interação síncrona entre membros de um grupo durante à execução de uma tarefa colaborativa.

O nome da ferramenta vem dos objetivos básicos para qual foi criada: aumentar a percepção e colaboração da ferramenta wiki, assim, PC2Wiki significa “Percepção e Colaboração para Wiki.

Suas principais características são:

1) Mecanismos inteligentes de percepção: são considerados mecanismos inteligentes àqueles que não precisam de interferência do usuário para ocorrerem. A cada 30 segundos (tempo estabelecido em testes) ele atualiza as diferentes visões dos diferentes usuários, sem necessidade de atualizar a página ou qualquer movimento, como pode ser observado na figura 7.

Figura 7 – Percepção inteligente dos usuários.



- Controle de quando existem pessoas na tela de edição, impedindo erro no controle de versão, ou seja, que duas pessoas tentem editar o texto ao mesmo tempo.

- Diferentes status para os usuários:

Editando: para quem realmente está editando o texto;

na fila: para quem está aguardando para editar o texto e colaborando na edição, em fila seguindo ordem cronológica;

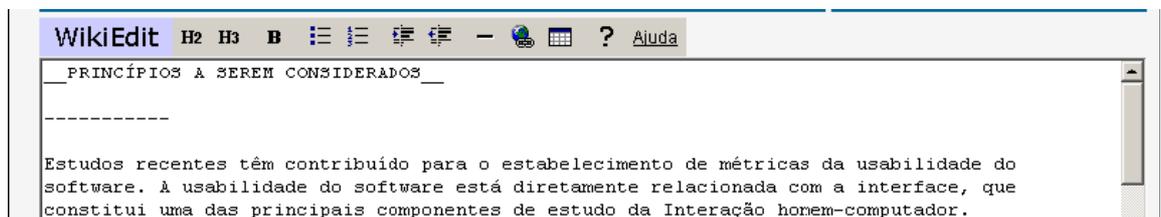
vendo: quem apenas está vendo e colaborando com o texto e não quer editar.

- Contagem regressiva para mostrar exatamente em quanto tempo a página será atualizada.

2) Mecanismos de colaboração: os mecanismos de colaboração fornecem uma maior possibilidade de interação entre as pessoas que o utilizarão (figura 8).

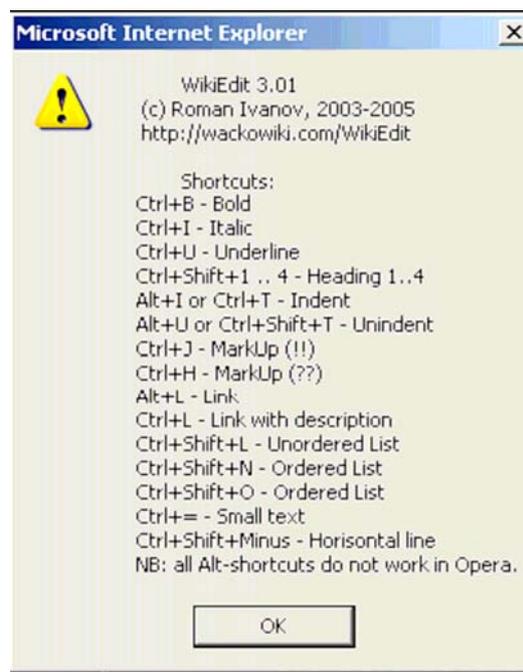
- Possibilidade de uma reunião rápida com outras pessoas através de um pequeno bate-papo dirigido ao conteúdo.
- Todos podem interagir com o chat da mesma maneira.
- A possibilidade de acesso à todas as conversas realizadas no chat para a elaboração da edição do texto, armazenando no banco de dados preciosos elementos para avaliação de interação dos usuários.
- Enquanto uma pessoa está escrevendo o texto a outra vê as alterações em tempo real sem precisar clicar em botão algum.
- A mesma tela que é apresentada para um usuário também é para os outros, com exceção do espaço para edição para quem está *editando* e a visualização do texto para quem está *vendo* ou *na fila*.

Figura 9 - Ferramentas para edição



- A ferramenta também possibilita utilizarmos teclas de atalho do teclado para criar as *tags*, ex. ctrl + b cria o negrito, que seria a *tag* `__texto__`, representadas na figura 10. Isso possibilita uma liberdade de escolha pelo usuário.

Figura 10 – Teclas de atalho.



Para este projeto foi feita uma ligação entre o banco de dados do fórum PHP BB com o do PC2 WIKI, sendo postado o resultado da interação colaborativa,

dentro de um dos tópicos do fórum, aparentemente igual a uma contribuição individual, ficando registrado os participante da edição.

Foi acrescentado, apenas na percepção do professor ao ambiente, o link para o arquivo com toda a interação ocorrida entre os participantes de cada edição colaborativa no mecanismo de chat.

Além disso, foi feita uma adaptação da programação visual do editor para não criar ruídos, dando a errada impressão de se estar navegando por dois ambientes diferentes, como podemos ver no figura 11.

Espera-se que, a união destas duas ferramentas, não só facilite o processo colaborativo síncrono da execução de uma tarefa, como também, ajude o professor a avaliar os níveis de interação dos usuários durante a execução do exercício, além da compreensão de como aluno apreendeu a matéria ou o exercício em questão.

4 ESTUDOS DE CASO

Como já exposto, dois estudos de caso fazem parte deste projeto de pesquisa, um de caráter piloto e outro de caráter confirmatório, cujo objetivo, tanto do primeiro como do segundo, é verificar e comprovar a hipótese da pesquisa quanto ao papel que pode ser dado e as possíveis contribuições das TIC, no processo de ensino aprendizagem da língua portuguesa.

Outros elementos analisados durante os estudos de caso referem-se às diretrizes que influenciam o andamento e o resultado de um projeto desta natureza na escola como, por exemplo, a própria espacialidade existente ou tecida durante o processo.

Segundo a definição de Tamara Egler, que entende o espaço, não pelo o somatório, mas pela interação de seus três principais elementos: espaço construído, simbólico e social.

Neste caso específico, da escola, o espaço construído, refere-se à estrutura física e tecnológica da escola, sala de aula, laboratório, computador, Internet etc.; o espaço simbólico, às simbologias que servem como base para a estrutura e interação social do lugar, e que regem ou limitam o comportamento e a ação social; e o espaço social, que se refere às ações sociais propriamente ditas.

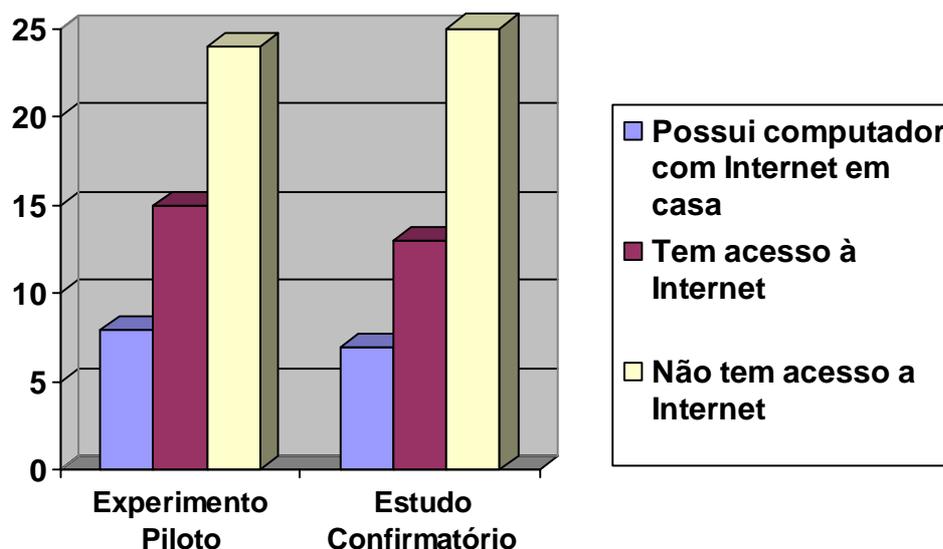
As características do grupo utilizado no primeiro estudo de caso, repetem-se no segundo, apesar de não serem os mesmos alunos: média de idade de 20 anos, onde mais da metade trabalha, indo, muitas vezes, do trabalho direto para a

escola, chegando, não só atrasados, como cansados, e em sua maioria desmotivados, sendo este, segundo a professora, o principal desafio: tornar a aula interessante e estimulante o suficiente para motivar o interesse e a atenção, em especial, destes alunos.

Outra característica observada é a pouca, muitas vezes nenhuma, expectativa quanto ao seu futuro acadêmico, reconhecendo, muitas vezes, em menos de 10% de alunos a expectativa de cursar uma faculdade ou continuar os estudos de alguma forma, seja por curso técnico, politécnico etc.

Após levantamento feito, a partir dos dados fornecidos pelos alunos durante o preenchimento do questionário, foi observado que, cerca da metade não tinha, até então, nenhuma afinidade ou até mesmo acesso a internet e sua lógica de navegação, como pode ser observado no gráfico1.

Gráfico1 – perfil de acessibilidade dos alunos.



4.1 Estudo de caso1 - exploratório

Como dito anteriormente, este primeiro estudo de caso tem como objetivo testar uma ferramenta virtual de comunicação escrita já existente e utilizada livremente por muitos jovens fora do contexto escolar, no caso o Orkut, como suporte a exercícios de português dentro da sala de aula.

Busca-se aqui observar sua atuação e, se necessário, identificar adaptações que possam potencializar a ação de uma ferramenta desta natureza neste ambiente, de forma que possa contribuir para o processo de ensino aprendizagem.

Nesta fase piloto, participaram do experimento duas turmas do terceiro ano do ensino médio do turno da noite, 3010 e 3011, totalizando 47 alunos com a supervisão e participação da professora de Português regente das duas turmas, Regina Canizio.

4.1.1 Metodologia

Decidiu-se, diante da dificuldade encontrada quanto à pouca ou nenhuma afinidade de muitos dos alunos envolvidos com a tecnologia aplicada, estipular a obrigatoriedade de que, pelo menos, um dos componentes das duplas tivesse conhecimento na utilização do computador e Internet, procurando assim diminuir reflexos negativos da presença do novo artefato no processo em desenvolvimento.

Quanto à ferramenta, por ser o orkut um ambiente aberto onde não há o controle do assunto ou propósito das comunidades ou das pessoas ali cadastradas, para não comprometer o estudo, foi criada uma comunidade restrita chamada "Quem conta um conto", cuja participação depende da aprovação de seu criador, como podemos observar na figura 11. Desta forma, pessoas externas ao experimento não foram liberadas à participar, apesar das muitas solicitações.

Figura 11 – Página principal da comunidade criada no orkut.

Quem conta um conto...

description: É aquela velha estória: "Quem conta um conto, aumenta um ponto". O sentido aqui é exatamente esse, contar um conto: uma dupla começa um conto, a outra aumenta um ponto e daí em diante. Claro que, como todas as brincadeiras, existem algumas regras a serem seguidas:

1) Leia o conto todo, até o ponto em que parou, antes de escrever a sua continuação. Procure se manter dentro do teor da estória. É perfeitamente possível fazer um bom trabalho a várias mãos, como também dá pra escrever uma história engraçada com algum sentido. Não mate o personagem principal e comece sua própria história do nada. É desrespeitoso com os colegas.

2) Seja breve e sucinto. Mas procure desenvolver sua idéia, respeitando os rumos que já foi dado.

3) A primeira dupla a escrever a estória é responsável pelo fim. Cabe a ela dar um ponto final ao conto.

No mais, bom trabalho

category: Schools & Education
owner: [Cynthia Santos](#)
type: moderated
forum: non-anonymous
language: **Portuguese**
location: Brazil
created: June 2, 2005
members: 29

forum

topic

- Mortes no Sertão
- No boteco perto de casa
- Amizade verdadeira
- O mecânico 71
- O beijo

members (29)

Cynthia (96)	Claudia (58)	Regina (91)	Duplanove (1)
Dupla Quinze (1)	Dupla Quatorze (1)	Dupla (3)	Dupla treze (2)
Dupla (2)	Dupla (2)	Duplatres (1)	Dupladois (1)

Para focar a atenção dos alunos durante o estudo, o acesso ao ambiente, (usuário e senha), não foi liberado diretamente, pois o propósito de uso do ambiente era verificar sua atuação durante a aula no apoio à execução do exercício proposto, e verificar a ação social latente neste momento.

Sendo assim, os alunos, ao entrarem no laboratório, já encontravam a tela perfil de cada dupla nos computadores, e navegavam a partir deste estágio, podendo alterar o perfil, acessar o perfil dos outros participantes, enviar recados e mensagens, entrar na comunidade da turma e nos tópicos para o trabalho.

Apesar do ambiente em si dar a possibilidade de acesso a outros perfis e comunidades, isso não acontecia: os alunos se restringiam a, no tempo vago, entre uma etapa e outra, acessar o perfil dos colegas e, principalmente, verificar o andamento dos contos anteriormente participados, avaliando e comentando a participação dos colegas.

Os alunos interessados em participar e cadastrar seu perfil pessoal pediam àqueles já cadastrados um convite, se cadastravam e utilizavam o ambiente em outros contextos que não o criado para o estudo.

Como anteriormente mencionado, foram utilizados para o experimento dois cenários: o cenário 1 – real – no caso, a sala de aula, onde tradicionalmente estão e onde comumente desenvolvem a atividade proposta, tendo como base o lápis e o papel, e o cenário 2 – real/virtual – no caso o laboratório, proposto pelo estudo, utilizando como base para o desenvolvimento da tarefa o orkut.

No cenário 1 - como podemos observar na figura 12, as duplas sentam lado a lado, como de costume, e discutem a tarefa enquanto escrevem e apagam numa folha de papel. Ao final da discussão, trocam de folha com os colegas, para dar continuidade ao ciclo.

Figura 12 - Cenário1 - tradicional – sala de aula.



No cenário 2 – chamado pela escola de sala de multimeios, os alunos foram alocados dois a dois, por computador, como podemos observar na figura 13, onde discutiam entre eles a tarefa, e postavam no ambiente o resultado desta discussão, acessando outro tópico do fórum, no caso, outro conto , para dar continuidade ao exercício.

Figura 13 – Cenário 2 – sugerido – laboratório



As turmas participaram alternadamente da atividade, primeiro a turma 3010, utilizando a dinâmica N+1, com o tema pré-definido, mas, devido a dificuldade dos alunos em dar o primeiro desenrolar da história e devido a demanda da própria escola em trabalhar a estruturação do texto, a turma 3011 utilizou a dinâmica N=3, com tema livre e semi-estruturada.

No geral ocorreu uma maior aceitação e interesse dos alunos na atividade de tema livre e semi-estruturada demonstrando mais criatividade e motivação.

4.1.2 Resultados

Durante os três meses em que foi executado o estudo com essas turmas, foram observados comportamentos, atitudes, participação, presença, interações etc..

Para tanto, foram utilizadas as avaliações dos textos registrados em papel e no fórum, a lista de presença, e o levantamento feito, junto aos alunos, de suas impressões quanto à utilização do ambiente.

No entanto, nenhum instrumento se mostrou mais eficiente do que a vivência e as observações empíricas da pesquisadora e da professora no dia-a-dia das atividades, observando o espaço social construído e fazendo parte dele. Essa proximidade com a ação e o pertencimento ao grupo, mesmo na qualidade de pesquisador, permitiu uma percepção não só do todo como das partes.

Uma das preocupações levantadas antes do estudo, em caso de constatação da maior motivação e do interesse dos alunos durante a execução da tarefa no laboratório, era não conseguir perceber se a motivação se dava por conta da mudança do cenário tradicional, do novo, do computador, Internet e ar condicionado, ou por conta da execução da tarefa no ambiente proposto.

No entanto, como podemos perceber neste registro abaixo, retirado do diário das sessões, os alunos se mostraram ansioso em ir para o laboratório para executar a tarefa e não para estar no novo cenário.

“Registro – no dia 20 de setembro de 2005 - por problemas no ambiente do Orkut não foi possível executar a finalização de uma das etapas com a turma nos três últimos tempos de aula desta terça. Como a sala de multimeios estava reservada para turma, a professora decidiu passar um exercício utilizando a Internet, exercício este até então executado na sala de aula com jornais e revistas. Ao encontrar com o grupo que trabalharia comigo no caminho do laboratório e

informá-lo que não poderia realizar o experimento naquele dia, eles resolveram matar a aula de português e ir para casa, mesmo sendo informados de que a aula seria dada na sala de multimeios utilizando a Internet.”

Muitos indicativos demonstram o maior interesse e motivação dos alunos quando escalados para desenvolver a tarefa no ambiente, como por exemplo:

- Nenhum aluno, escalado para o ambiente do laboratório, em semana normal de aula (sem feriado), faltou a nenhuma das sessões do experimento, ao contrário do ambiente da sala de aula, onde vários faltavam e o outro da dupla, na maioria das vezes, tinha que desenvolver a história sozinho.
- Todos os alunos do laboratório estendiam o horário para melhor elaborar a história, a pedido deles próprios, que avançavam de 20 minutos à meia hora do tempo regulamentar, para terminar o experimento de forma satisfatória, relendo, reescrevendo e fazendo últimas consultas ao dicionário, ao contrário dos que se encontravam na sala de aula, que terminavam o mais rápido possível para serem liberados.
- Alguns alunos levavam dicionário, outros perguntavam dúvidas sobre ortografia, e quando se viam alvos de brincadeiras por algum erro de ortografia registrado por eles no fórum pediam para voltar ao texto anteriormente escrito para concertar a ortografia.

- Entre uma troca e outra de história os alunos entravam no perfil de outros alunos, mandavam recados e entravam nas outras histórias para acompanhar o desenvolvimento.
- Os alunos não tentavam entrar em outros ambientes, nem para ler e-mail ou bater papo, apesar de muitos deles possuírem e-mail e cultivar o hábito de bater papo na Internet.
- Os alunos nos corredores pediam para ter outro experimento na sala deles.

São visíveis os reflexos do espaço virtual no espaço social construído no laboratório. A tarefa e lógica de execução foram as mesmas, no entanto, podemos perceber claramente uma mudança de atitude perante o exercício.

Entre digitar e deletar, ocorrem o revezamento dos papéis, e a assunção das tarefas, enquanto um digita o outro confere a ortografia no dicionário, faz anotações num papel de idéias ou informações importantes que não podem ser perdidas, ou precisam ser lembradas mais na frente no processo edição do texto, como podemos observar na figura 14.

Figura 14 - Processo de criação do texto no laboratório.



Ao final de cada etapa do ciclo, era comum verificar alunos cruzando o laboratório para ajudar o colega, principalmente com o português. Os alunos, de uma forma geral, se preocupavam mais com o que escreviam no orkut, já que este era postado na rede, e comentado pelos colegas durante a execução da tarefa.

A dupla que terminava sua parte, enquanto esperava a próxima etapa, entravam nos contos que já haviam participado, para verificar a atuação dos colegas, e em caso de erro de português, de continuidade ou discordância no rumo dado ao enredo, estes eram cobrados publicamente, no laboratório, o que não ocorre na sala de aula, já que cada papel está com uma dupla e ao final todos ficam com a professora.

Como pode ser observado na figura 15, ajudar os colegas era mais uma ocupação das duplas adiantadas, ou seja, que acabavam uma etapa antes das outras. Os alunos quando em dúvida na edição do texto, chamavam um colega ou dupla, com mais afinidade, que já tivesse acabado para ajudar.

Figura 15 Interação entre as duplas.



Apesar de também serem freqüentes comentários, na sala de aula, quanto à atuação dos que anteriormente participaram dos contos em que estavam dando continuidade, o ambiente virtual atua como uma “arena” onde todos podem ser vistos, e os comentários não necessariamente se perdem, ficam expostos a acessos posteriores, para comprovação do erro ou do acerto.

Dentro do laboratório é notório o jogo invisível construído naquele espaço entre eles, onde cada dupla quer que sua história, ou trecho, seja melhor, ou que sua contribuição ou desfecho seja surpreendente e admirado por todos. Já na sala de aula, mesmo depois de corrigidos, não acontece a cobrança, pois o contexto já é outro, não estão mais em meio à atividade, no jogo, competindo secretamente entre si.

Desde a antiguidade o tema lúdico é estudado por filósofos e estudiosos que acreditam que o ser humano possui em sua essência a inclinação à diversão, à criação de jogos, disputas e brincadeiras, até mesmos em tarefas do dia a dia como caça, pesca, rituais, danças e lutas eram encaradas como atividades divertidas e prazerosas. (CASTRO , 2005)

No dia-a-dia da sala de aula, não adianta ser só didático, é preciso romper a fronteira dos jogos pedagógicos. Segundo Cury “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. (CURY apud CASTRO , 2005)

Só teoria não basta, é preciso entender o que acontece na cabeça do jovem de hoje. Num mundo globalizado, com uma quantidade enorme de informações

migrando de um lado ao outro, praticamente, de forma espontânea, estando à todo tempo tendo que processá-las, naturalmente, não agem nem pensam da mesma forma dos jovens do passado.

No caso deste trabalho, foi utilizada uma atividade lúdica, tradicionalmente realizada na sala de aula, acrescentando-se à ela a dimensão virtual, o que potencializou o cunho lúdico e divertido do processo. Como resultado, conseguimos uma maior diversão, competição e empenho dos alunos, que construíram uma arena virtual e disputaram, dentro das regras da atividade pedagógica proposta, o melhor desempenho.

Apesar de, durante a exposição do exercício, ter sido estimulado um jogo de competição de desempenho entre os dois sub-grupos da turma que revezam os cenários, o jogo, a disputa, ocorreu no laboratório entre as duplas, onde todos estavam presente ao mesmo tempo numa arena de desafio intelectual, visualizada por todos.

Nenhuma dupla sabe qual o próximo desafio, mas pode acompanhar o desempenho dos outros participantes ao mesmo tempo, como num jogo RPG, onde vários "players" presentes em tempo real num mesmo cenário disputam entre si e observam o desempenho uns dos outros.

Segundo Machado, o jogo para ser lúdico precisa ter o que chama de tensão positiva, ou seja, suficiente para levar à ação e não tão forte para levar à frustração. (MACHADO apud CASTRO , 2005)

Apesar da presença de um artefato novo, no caso o orkut, de introduzir ao ambiente da sala de aula uma nova dimensão virtual, até mesmo comum à alguns dos alunos mas não neste contexto, e da restrição técnica de muitos, nenhum se mostrou desmotivado ou frustrado.

Esta tensão ideal de inovação x motivação pode ser atribuída à afinidade e interação entre os componentes das duplas e, até mesmo, entre as duplas, pois em caso de dúvida ou necessidade de ajuda, um colega da outra dupla prontamente se dispunha a ajudar. Sendo assim, o social foi essencial para manter o equilíbrio entre estímulo e desafio.

Muito provavelmente, se a estruturação das duplas tivesse sido feita de forma aleatória ou até mesmo imposta, desconsiderando o aspecto social de afinidade e interação, a fronteira teria se rompido e a frustração teria se feito presente e muito provavelmente se propagado.

A ferramenta atuou muito bem durante a atividade, tornando a execução de uma atividade, normalmente realizada na sala de aula, mais divertida e prazerosa para os alunos, levando a uma atuação mais motivada e interessada, mudando a visão do aluno quanto a seu desempenho, se esforçando mais para executar um bom trabalho, quer pela posterior correção da professora, quer pela avaliação dos colegas.

A principal deficiência observada da ferramenta refere-se ao suporte dado a professora na etapa de correção da tarefa, que, segundo seu próprio relato, se

sentia como uma observadora do processo, perdendo um pouco do poder de interferência direta no texto, de fazer observações e correções específicas.

4.2 Estudo de caso 2 – confirmatório

Baseado nos resultados positivos obtidos durante o primeiro estudo de caso, propõe-se, agora, o teste de uma nova ferramenta, fechada e adaptada para o ambiente da sala de aula. Nesta fase, busca-se integrar as características positivas encontradas no orkut, à outras, propostas durante a elaboração deste novo artefato que, acredita-se, potencializar o processo de ensino aprendizagem.

4.2.1 Metodologia

Neste experimento foi utilizada apenas a dinâmica N=3, uma vez que, o modelo N+1 mostrou-se menos adequado de acordo com as observações feitas ao longo do experimento-piloto.

Foi incluída ao ciclo de edição dos contos, mais uma etapa, a auto-avaliação, onde, após a avaliação formativa, já registrada pela professora no fórum, as duplas avaliam a sua participação e a dos colegas no desenvolvimento dos contos.

A etapa de auto-avaliação foi incluída após a avaliação formativa com o objetivo de evitar a chamada “política da boa vizinhança”, uma ação social comum dentro de um grupo, que seria a amizade entre colegas de turma influenciar na

sua avaliação quanto à participação dos mesmos, comprometendo a veracidade do trabalho.

Todo este experimento baseia-se na interação social, tanto entre os integrantes das duplas, como entre as duplas. Sendo assim, nesta segunda etapa do estudo do caso, para evitar a imposição da regra existente na primeira, onde era imposta a presença de pelo menos um integrante da dupla com conhecimento em Internet, foi incluída mais uma etapa no processo: o nivelamento.

Foram feitas então 3 sessões de inclusão digital, com todos criando e-mails, navegando, se cadastrando em comunicadores instantâneos como o MSN e portais de comunidades virtuais como o orkut, para estimular o uso e apresentar a tecnologia aos que não tinham essa convivência e medir o conhecimento dos outros.

Para tanto, foi feita a apresentação e orientação geral dos principais endereços de busca (Google, Cadê), comunicadores instantâneos (MSN e ICQ) e-mail (Hotmail, Yahoo e Gmail), portais de comunidades virtuais (Orkut), assim como a apresentação da nova ferramenta.

No entanto, para o cadastramento, navegação e explicações práticas a cada participante que apresentava pouca ou nenhuma experiência na rede, os principais colaboradores foram os próprios alunos com maior experiência. Explicavam à sua maneira, o que era um e-mail, uma comunidade virtual, como se usa, o que pode ser feito e como, partindo de sua própria experiência e prática.

Apesar de terem explicado a sua maneira, a proposta funcionou muito bem,

já que falavam sobre algo que conheciam e gostavam o que repercutiu muito bem sobre os que aprendiam, já que entendiam, na prática e convivência do colega, como poderia ser utilizado o potencial da ferramenta. Quase sempre começavam explicando como era, no geral, vista e usada a ferramenta, para depois expor suas preferências.

Neste processo alguns alunos foram de fundamental importância, prestativos, pacientes e interativos, explicando, mandando convites para participar do Orkut, ensinando assim a utilizar seu e-mail, no recebimento do convite, a preencher um cadastro na internet e a participar de uma comunidade virtual.

Alguns dos principais personagens, como o C1 e G2 da turma 2011, que costumam apresentar um comportamento pouco colaborativo ou produtivamente interativo em seu cotidiano da sala de aula, no entanto, no Laboratório, tanto durante a etapa de inclusão digital como durante o desenvolvimento do exercício, mostraram-se prestativos, interativos e pacientes, não importando a diferença de idade ou, o quão pouco seja o conhecimento tecnológico de seu colega.

Alguns instrumentos foram utilizados para a coleta dos dados analisados e interpretados, seja por empiria ou por estatística, de onde foram então extraídos indicadores de comportamento e atuação tanto dos atores, como da ferramenta.

Dentre os instrumentos utilizados para esta coleta, quatro foram de primordial importância, foram eles: o questionário inicial, o diário de presença da turma, diário das sessões e os logs da ferramenta.

a) Questionário inicial

Distribuído no primeiro encontro com a turma, e em alguns momentos no decorrer do experimento, forneceu informações como faixa etária, conhecimento da tecnologia e atividades extra-classe como cursos, trabalho etc.

Estas informações reforçaram o perfil extraído do grupo controle do experimento piloto e influenciaram em algumas decisões tomadas durante o experimento, como, por exemplo, na inclusão das sessões de nivelamento tecnológico, e posteriormente, fornecendo dados que permitiram a construção de gráficos e o cruzamento de informações que tornaram claras as relações e ações anteriores e construídas durante e depois do processo.

No anexo 1 encontra-se disponibilizado o questionário inicial utilizado para a coleta de dados preenchido pelos alunos.

b) Ficha de presença

O chamado diário de presença da professora permitiu medir e comparar o grau de frequência de cada aluno quando escalado para um cenário ou para outro, sala de aula e laboratório.

c) Diário das sessões

Construído, a cada sessão, a partir de observações empíricas da pesquisadora, feitas durante a execução das etapas, possibilitou reconstituir os passos de cada

dupla, resgatando informações como o histórico de formação, grau de interação e de afinidade.

Sendo este experimento baseado na ação e interação social entre os componentes das duplas e entre os atores em geral, alunos e professores, foi observado e medido o entrosamento e colaboração entre os componentes, sendo classificado dentro de uma escala de três graus de participação, **Motivado e Participativo (MP)**, **Participativo (P)** e **Pouco Participativo (PP)**, sendo feito este processo duas vezes para cada aluno, um atribuído ao seu grau de participação no cenário 1 e outro atribuído ao seu grau de participação no cenário 2.

Estes dados foram levantados, medidos e comparados com a percepção da professora tanto quanto ao experimento, verificando se suas impressões eram as mesmas que as registradas pela pesquisadora no diário das sessões, como com suas impressões no dia a dia com os alunos durante todo o ano letivo no cenário tradicional da sala de aula, verificando mudanças no grau de participação de cada aluno envolvido com experimento.

d) Log da ferramenta

Muito rico em informações permitiu a observação de três aspectos do experimento: o grau de satisfação dos alunos quanto à sua participação no experimento, a avaliação formativa e a auto avaliação dos participantes.

- 1 **Grau de satisfação:** foi criado no fórum um tópico só para que os alunos registrassem suas impressões quanto a sua participação no

experimento e utilização da ferramenta, sendo feita, pela própria pesquisadora, uma provocação inicial, com possíveis tópicos de análise durante os depoimentos.

A leitura do grau de satisfação das duplas em relação à questão de aprender “português” com o uso da nova ferramenta de comunicação virtual escrita, foi feita de forma subjetiva a partir de indícios encontrados no discurso dos alunos com elogios, superlativos ou críticas, sendo classificado numa escala de três graus, **Gostou Muito (GM)**, **Gostou (G)** e **Não Gostou (NG)**. Nos casos em que não havia consenso na dupla, os depoimentos foram registrados individualmente.

2 **Avaliação Formativa:** Registro da avaliação dos contos, feita pela professora fora do horário e espaço da escola, baseadas nos indicadores descritos no capítulo 3, fazendo ora observações direcionadas as duplas, ora avaliação geral do conto sobre os problemas encontrados, sejam ortográfico, de coesão, estrutural etc.

3 **Auto-avaliação:** Registrada pelo aluno, em pelo menos em um dos contos em que participou, avaliando sua participação e a dos colegas durante sua construção. Esta etapa foi executada apenas após a avaliação formativa da professora, passando a ser uma oportunidade de retratação ou justificativa de algum erro ou correção da professora, esperando-se assim, que a tal “política de boa vizinhança”, fique em segundo plano, frente à uma correção negativa da professora.

Os indicadores acima descritos foram agrupados em um quadro geral (figura 16), com o histórico de cada turma, das duplas e de cada componente individualmente, conforme mostrado no modelo abaixo, a fim de organizar as informações, para uma melhor visualização e compreensão dos dados levantados.

Figura 17 - quadro geral do histórico das duplas.

<p>Resumo: Quando já existe a interação e afinidade social no espaço real, como por exemplo, uma amizade entre os integrantes das duplas, a interação, cooperação e interesse durante a execução do exercício é potencializado, mesmo neste caso, quando o conhecimento e afinidade inicial com as TIC é nulo.</p>			
			Diário de aula
E1	E2	Essa ferramenta bem interessante porque muitos alunos que <u>nao</u> tinha conhecimento de como usar um computador. Gostei muito foi uma experiência única, só <u>nao</u> gostei porque era pouco tempo. Para mim foi bom os dois. 😊	Formação Dupla formada desde o início. Entrosamento Amigas de classe, bem entrosadas entre elas. Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, reflexo e desenvolvimento posterior dos conto os quais participaram.
<p>Idade: 18 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Idade: 16 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>		

Nos anexos 02 e 03 são disponibilizadas as fichas construídas para todas as duplas, nas quais os nomes dos alunos e as fotos foram substituídos por dados fictícios para preservar o anonimato dos mesmos.

4.2.2 Resultados

O levantamento, catalogação e organização dos dados fornecidos por cada

indicador, permitiram uma visão melhor não só do todo, turma 2011+2012, como das partes, turma 2011 e turma 2012, das duplas e, por fim, de cada aluno, permitindo a análise e cruzamento dos dados.

Três foram os tópicos usados como base na análise: a aprendizagem, verificando quais reflexos podem ser observados no processo de ensino aprendizagem, a ferramenta, verificando qual a sua atuação e contribuição nas diferentes fases do processo, e espaço: seja ele construído, simbólico, social ou virtual.

Segundo Piaget, “é constante a insatisfação de muitos dos alunos em freqüentar as escolas, em participarem ativamente das aulas, e em aceitar o professor como um motivador e orientadores. Vão à escola muito mais por obrigação do que por vontade.” (PIAGET apud CASTRO, 2005)

Como anteriormente mencionado, a principal contribuição, esperada pela professora, com a utilização da TIC no processo de ensino aprendizagem, principalmente em suas aulas para as turmas do curso noturno desta escola, seria o aumento do interesse e motivação dos alunos durante a realização dos exercícios. Uma forma de visualização de ganho relativo ao uso da TIC na sala de aula, seria a reversão de índices, considerados negativos pela escola, como, por exemplo, evasão e reprovações.

Um índice considerado alto, além do de evasão e reprovação, no curso noturno desta escola, é o índice de falta às aulas, independente da disciplina,

supostamente decorrente do somatório dos fatores anteriormente citados, cansaço, falta de motivação, desinteresse e falta de perspectiva.

Com base na ficha de presença, foi construído um gráfico comparativo (gráfico 2), indicando a quantidade de alunos presentes em cada um dos dois ambientes, no seu primeiro e no seu segundo dia em cada um deles.

Gráfico2 – Grau de presença nos dois cenários.



Comparando os resultados, podemos perceber uma indicação de um número sempre maior de alunos presentes, quando escalados para desenvolver a atividade no segundo cenário, o laboratório.

Este resultado parece nos mostrar um maior interesse e motivação dos alunos em comparecer à aula e participar da atividade quando escalados para o laboratório, utilizando a ferramenta.

Quanto aos outros problemas indicados, falta de motivação e interesse,

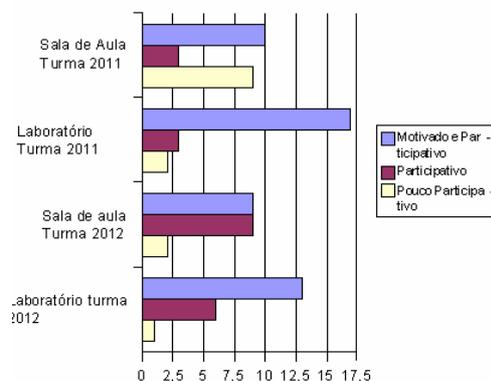
foram levantados dois índices do experimento, o de desempenho, referente ao grau da participação, e o de satisfação dos alunos, referente à impressão dos alunos relativa à participação no projeto.

O gráfico de desempenho, que indica o grau de satisfação dos alunos durante a realização do exercício, como anteriormente citado, foi levantado através do resgate dos registros feitos pela pesquisadora, durante as sessões, sobre o desempenho das duplas, e de seus componentes, no desenvolvimento dos contos.

Após este resgate, foi feita uma comparação entre as impressões da professora quanto ao experimento, para verificar concordância com suas impressões no dia a dia com os alunos durante o ano letivo, verificando qualquer mudança de atitude, seja positiva ou negativa, a partir da atuação e interação com a nova ferramenta.

Para a construção do gráfico de desempenho, foram representados dois momentos, a participação dos alunos, divididos por turma, no cenário tradicional, sala de aula, e no novo cenário, o laboratório, variando entre MP|P|PP.

Gráfico 3 – Grau de desempenho e motivação dos alunos

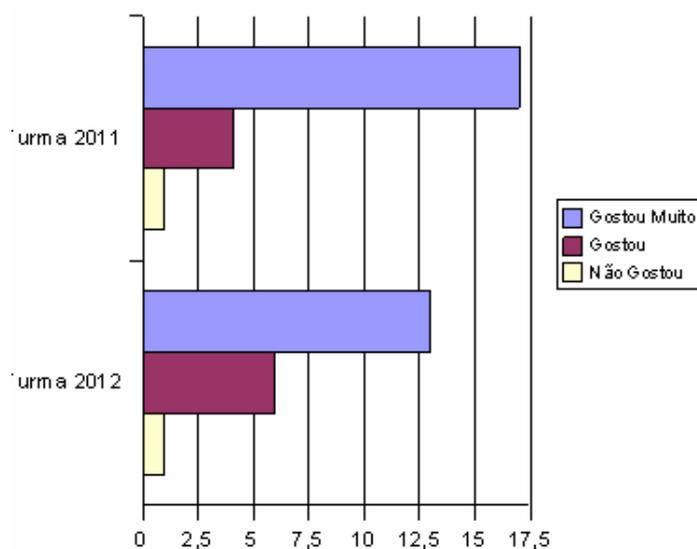


Ao analisarmos o gráfico 3, de desempenho, podemos perceber uma clara indicação de alta tanto na participação como na motivação do aluno quando escalado para executar a tarefa com a ferramenta, saltando, em alguns casos, do estado pouco participativo, na sala de aula para motivado e participativo no laboratório.

Já o contraponto da motivação e interesse dos alunos na sala de aula e no laboratório, foi medido, como também anteriormente explicado, através dos indícios encontrados no log dos depoimentos feitos por eles mesmos, ao final do experimento, registrando na ferramenta, suas impressões e opinião sobre o uso do novo artefato.

O grau de satisfação, representado no gráfico 4, pode ser observado o nível de satisfação e aprovação dos alunos, escalonada em três níveis: GM|G|NG.

Gráfico 4 – Grau de satisfação dos alunos.



Ao analisarmos este gráfico de satisfação, acima exposto, podemos observar que, o nível de aprovação e satisfação foi alto, quase de 100%, sendo que a quantidade de alunos com o nível classificado como “gostou muito” ultrapassa dos 60% nas duas turmas. Isso parece demonstrar, não só, uma real aprovação e satisfação com a ferramenta, como uma mudança de atitude frente aos exercícios escolares.

Diante destes resultados, podemos concluir que, as principais expectativas de contribuição da ferramenta ao processo de ensino aprendizagem para estas turmas participantes do experimento foi alcançado, contribuindo assim para o desenvolvimento das aulas e para a participação e interesse dos alunos pela matéria dada.

O acréscimo no estímulo e participação dos alunos durante o desenvolvimento do exercício no laboratório, indicado pelos levantamentos feitos, pode ser atribuído, em sua maioria, às possibilidades trazidas pela ferramenta, não encontradas ou passíveis de ser reproduzidas na utilização do lápis e papel. Podemos citar como exemplo o acompanhamento do desenvolvimento dos contos, seus ou dos colegas, durante a execução do exercício ou a facilidade de ir e voltar no texto e de revezamento da “escrita” com a utilização do teclado.

Os alunos se mostravam mais cautelosos na execução do trabalho principalmente pelo fato deste agora estar postado na rede, sendo visto e comentado por todos. Este cuidado durante a escrita foi reforçado por uma decisão, tomada durante o desenvolvimento da ferramenta, de não permitir

concertos após a postagem, não lhes dando a possibilidade de reescrever ou concertar um erro ortográfico, fazendo-os pensar melhor antes de escrever.

A ferramenta contribuiu, particularmente, para a inclusão, estímulo e motivação de um aluno em especial, o B2, com deficiência auditiva, que visivelmente mostrava-se mais integrado e participativo na execução do exercício. Seu excesso de motivação e interação com o exercício foi tamanha, que chegou, muitas vezes, à testar a paciência de sua dupla, B1, de tanto que interferia, ia e voltava no texto, através do uso do teclado.

Uma das principais contribuições desta nova ferramenta, indicada pela própria professora, refere-se ao processo de avaliação, não só por ajudar na organização, guarda e entrega dos trabalhos, facilitando todas as etapas do processo de correção, como ajuda na compreensão do aluno, neste processo de redação coletiva de contos, quanto a sua contribuição ou parcela de culpa, no resultado final do conto.

A ferramenta deixa registrado e disponível a todos sua avaliação, não só comentários gerais sobre o texto, como também comentários específicos às duplas, responsabilizando e comentando direto no texto, entre as participações, seu erro, bastando apenas utilizar o atributo de citação, que possibilita fazer comentários entre postagens.

Esta possibilidade de interferir diretamente e em qualquer momento no processo produtivo dos alunos foi muito apreciada pela professora, pois, com o

orkut, ela se sentia como uma observadora do processo, perdendo um pouco da liberdade e autonomia de intervir, avaliar e corrigir a qualquer momento, e não apenas no final como na etapa anterior, restringindo sua avaliação à um comentário geral no final do conto, o que seria por demais cansativo e monótono, não só para ela como para os alunos que estivessem lendo.

Outro atributo utilizado pela professora para facilitar a compreensão do aluno quanto a qualidade do conto produzido, foi o "*emoticons*", que nada mais é do que carinhas com expressões, podendo assim demonstrar sua aprovação, desaprovação ou total decepção quanto ao que foi corrigido.

Muito utilizado em ambientes como fórum, comunicadores instantâneos e salas de bate papo, servem para expressar de forma simples e rápida o que se está pensando ou sentindo.

Em termos de avaliação formativa, no ambiente tradicional da sala de aula, foi feita uma explanação geral sobre as redações, como acontece freqüentemente, principalmente devido ao tempo, impossibilitando comentários específicos sobre a participação de cada dupla ou participante da atividade.

Sendo assim, muitas vezes, os alunos não identificavam seu problema no todo ou não se importavam com os comentários, uma vez estando "protegido pelo anonimato", perdendo assim a oportunidade de aproveitar o que seria o momento de se defender e justificar de alguma forma os problemas dos seus contos, aprendendo com seus erros.

Já no ambiente a inclusão da etapa de auto-avaliação das duplas, apenas depois da avaliação formativa, reforçou a questão da perda do anonimato, prejudicando a tática de ninguém falar mal de ninguém, muito menos de si próprio. A indicação, da professora, de seus erros e os dos outros, os obriga a tomar uma posição ou, pelo menos, se justificar de alguma forma.

Perante estes levantamentos, podemos considerar positiva a atuação da ferramenta para o processo de ensino aprendizagem, contribuindo não só na presença, participação dos alunos, como no processo de avaliação da atividade proposta.

A construção e utilização do espaço virtual, como um complemento do espaço real da sala de aula, especialmente social, parece ter favorecido o processo de ensino aprendizagem. A virtualidade trazida com as ferramentas de comunicação escrita utilizadas, parece trazer benefícios, seja integrando pessoas com dificuldades de comunicação ou interação, como no caso do aluno com deficiência auditiva, seja mostrando novas facetas de alunos que se mostravam pouco participativos e interativos na sala de aula, mudando para motivado e participativo no laboratório, ajudando e interagindo, não só com seus companheiro de trabalho, mas com todos os que requisitassem sua ajuda.

A virtualidade da sala de aula, trazida com a ferramenta alterou o espaço social da turma, enquanto alocados para desenvolver a tarefa no laboratório, mudando visivelmente a relação entre os alunos e deles com a tarefa, sendo construídos desafios e jogos invisíveis, cujas disputas eram travadas no ambiente e

a missão sempre em torno da tarefa passada, o melhor conto, mais criativo, mais correto, mais surpreendente etc.

A criatividade e espontaneidade foram alimentadas pelas possibilidades trazidas pela ferramenta, de executar a tarefa ao mesmo tempo em que pode percorrer e observar o que os outros alunos estão fazendo, o que foi feito da sua contribuição anterior ao exercício e de medir, mesmo que em forma de provocação, o trabalho do outro, que por sua vez busca fazer um bom trabalho, não só para vencer o desafio, como para que o seu trabalho não venha a ser diminuído pelos colegas.

Esta ferramenta redimensiona a questão do público e do privado, o que anteriormente era público, como por exemplo, a correção dos textos quando desenvolvidos da forma tradicional, na verdade, atuava como privado, uma vez que, no momento em que a correção é disponibilizada, o jogo já acabou, “não tem mais graça”.

Da mesma forma acontece com as avaliações formativas, onde os erros estão sendo expostos publicamente à turma, mas de forma privada, uma vez sendo esta exposição, normalmente, feita de forma generalizada.

O desempenho da ferramenta provou ser um fator importante para o sucesso da fórmula aplicada no experimento, no entanto, outro se mostrou se não mais, tão importante quanto, o fator espacial. O andamento, desenvolvimento e sucesso de iniciativas como esta, a implementação de um novo artefato tecnológico, no caso uma ferramenta virtual de comunicação escrita, na escola,

mais especificamente na sala de aula, depende diretamente da aprovação, harmonia e empenho dos elementos que compõe seu espaço, no caso da escola, temos:

- Como o espaço construído, a estrutura em si, sala de aula, laboratório, computador etc.
- Como espaço simbólico toda a simbologia que guia a maioria das ações sociais na escola, seja pela burocracia, política ou jogo de poder;
- Como espaço social, toda a interação tecida, não só na sala de aula, entre professores e alunos, como também da escola, incluindo nesta equação diretores e colaboradores.

O engajamento e o apoio, tanto da direção, como do professor envolvido e da equipe de apoio (setor responsável pelo laboratório e projetos, monitores, NTE...), dando todo o suporte e mantendo-o do começo ao fim do projeto, influenciam diretamente no seu andamento.

CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

Uma pesquisa de mestrado só se transforma em conhecimento científico quando consegue responder a pergunta motriz de todo o processo, seja positiva ou negativamente.

Com relação a este trabalho, o ponto de partida foi o questionamento feito, a partir de observações empíricas e estudos já realizados, sobre o uso dado pelos jovens às novas tecnologias da informação e comunicação. Mais especificamente, pesquisas sobre seu cotidiano dentro e fora da escola, dando especial atenção àquelas que relatam sua dificuldade e desagrado em ler, escrever e interpretar um texto na sala de aula, atividades e ações comuns, quase imperceptíveis, quando utilizadas para fins de comunicação em ambientes virtuais.

Assim nasceu a questão de pesquisa, que se propõe a verificar se a utilização de uma ferramenta virtual de comunicação escrita, como suporte a atividades pedagógicas dentro da sala de aula é capaz de beneficiar o processo de ensino aprendizagem da língua portuguesa.

A partir de então, foram escolhidas e desenvolvidas estratégias e metodologias, ferramentas e atividades, que pudessem comprovar a hipótese, em consequente formulada, de que a utilização de um fórum virtual no contexto proposto pode trazer benefícios, seja no processo de ensino aprendizagem, seja numa nova apropriação da espacialidade, seja no cotidiano social do aluno dentro e fora da escola.

Para a efetiva implementação deste projeto, foram mobilizados: o Núcleo de Tecnologia Educacional RIO1, responsável por fazer o contato com a escola e ajudar na manutenção da estrutura tecnológica durante todo o processo, a Escola Estadual Vicente Jannuzzio, localizada no bairro da Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, onde o Núcleo fica instalado e onde o projeto foi implementado, quatro turmas do curso noturno do ensino médio, totalizando 92 alunos, e uma professora de português, Regina Canizio, regente das turmas.

Dois experimentos foram realizados e utilizados como base de dados para este trabalho. Um de caráter piloto, utilizando o fórum virtual do ambiente orkut, e outro de caráter confirmatório, quando um nova ferramenta foi elaborada, adaptada para a sala de aula e testada no mesmo contexto anteriormente utilizado.

Além das duas implementações descritas ao longo deste trabalho, de onde os dados foram extraídos e utilizados para análise, outras duas tentativas foram realizadas. Uma em outra escola, localizada na Baixada Fluminense, onde o contexto inicialmente apresentado foi totalmente modificado no decorrer das sessões, impossibilitando a extração dos dados. Outra, com uma professora escolhida pela diretora da Escola Estadual Vicente Januzzio, onde o projeto foi efetivamente implementado, que não se engajou nas atividades, o que impossibilitou, nesta ocasião, a realização do experimento piloto, sendo então adiado para semestre seguinte, quando tivermos o interesse e total disponibilidade da professora participante.

Durante a realização das sessões, muitos imprevistos aconteceram: realocação do laboratório para outras atividades, greves, paralisações, problemas técnicos de falta de equipamento ou acesso à internet, entre outros. No entanto, o interesse e comprometimento das pessoas permitiram a conclusão dos estudos.

Percebe-se então que, antes mesmo do espaço construído, ou seja, de toda a estrutura física e tecnológica, o espaço social se mostrou essencial para a aplicação e desenvolvimento de um projeto desta natureza. A atuação e interação de todos os participantes do processo, diretos ou indiretos, seja a direção, professores ou monitores, influencia no seu andamento.

Quanto aos resultados, foram positivos. A inclusão da virtualidade à espacialidade da sala de aula mudou o sentido e a percepção do que é público e do que é privado, assim como a percepção do aluno quanto à atividade pedagógica, e sua participação no desenvolvimento da mesma.

Podemos citar, como principais resultados esperados e observados, considerados positivos para o processo de ensino aprendizagem, a maior frequência, motivação e interesse dos alunos durante a execução da atividade no fórum.

Devido ao contexto aplicado, turmas do curso noturno de ensino médio de uma escola pública, onde os alunos já apresentam uma grande deficiência em leitura, interpretação e redação de um texto, somado ao tempo de implementação do estudo (4 sessões efetivas de atividades pedagógicas), só foi possível serem medidos os ganhos imediatos desta intervenção feita com o fórum, e não os

ganhos a curto ou a longo prazo, como por exemplo àqueles expressos em notas ou conceitos.

Quanto à espacialidade, o rompimento da fronteira entre o espaço público, compartilhado por todos, e o espaço privado, referente à relação do professor com cada aluno, motivou uma postura diferente dos mesmos, tanto perante a tarefa, se preocupando mais com sua participação e desempenho, como perante a avaliação, antes passiva e imparcial, levando, agora, a uma justificativa, assunção ou posicionamento perante seus erros, agora, na rede, onde todos os colegas podem ler e observar a correção do exercício.

No processo de apropriação do espaço virtual a presença do lúdico atuou de uma forma interessante, pois, apesar de ter sido estimulado um jogo de competição entre o grupo da sala de aula e o grupo do laboratório, a ludicidade ficou expressa, de uma forma bem clara e espontânea, numa competição virtual entre os alunos do laboratório.

O novo ambiente foi percebido como uma espécie de arena, onde todos observam a atuação de todos na execução das tarefas, onde criticam e avaliam os resultados de cada um, além de medir a sua própria atuação pela avaliação, críticas e elogios dos colegas.

A comunicação e interação foram indicadas como os principais estímulos, entre os jovens, para a construção espontânea do hábito de ler, interpretar e escrever mensagens em ambientes virtuais de comunicação. Sendo assim, para a

estruturação deste trabalho foram utilizados princípios básicos da aprendizagem colaborativa, cuja base é, exatamente, a comunicação e interação entre os pares.

A ampliação virtual e reconstrução do espaço da sala de aula foram contribuições importantes do trabalho. No entanto, a observação do espaço social já latente, antes de qualquer intervenção, é primordial. Quando a rede social, tecida de forma natural entre os elementos deste espaço, ou seja, alunos e o professor, não é observada ou respeitada, qualquer iniciativa nesta direção pode provocar resultados inversos, chegando até mesmo inibir a aprendizagem.

Tanto no primeiro como no segundo estudo de caso, a estratégia de formação das unidades de observação influenciou direta e positivamente em todo o andamento da atividade. A afinidade e interação entre os componentes das duplas foram essenciais para o aumento da motivação, do desempenho e interesse dos alunos na execução do exercício.

Durante o desenrolar das sessões do experimento piloto foi observado que, assim como acontece em muitas das atividades pedagógicas, boa parte das discussões e das contribuições que ocorrem durante o processo de produção foi perdida. Apenas o produto final foi registrado no fórum e, conseqüentemente, somente este, passível de avaliação.

Como uma tentativa de minimizar o problema observado, um editor colaborativo foi integrado ao fórum desenvolvido, na tentativa de oferecer ao professor mais elemento na avaliação do aluno.

Devido às limitações técnicas da escola, onde a quantidade de alunos é, em média, quatro vezes maior do que a de computadores disponíveis e em pleno funcionamento, a interação completamente virtual, via editor colaborativo, que ofereceria tais dados ao professor, não foi observado.

Apesar de não ter sido efetivamente testado, o editor colaborativo foi aprovado pela professora, que vê nesta ferramenta um grande potencial de uso em projetos.

Sugere-se então um estudo que possa medir ou estimar a real contribuição deste arranjo de atributos dentro do fórum para o processo avaliativo dos alunos, bem como uma análise mais prolongada da ferramenta como um todo, para que os resultados, à curto e longo prazo, possam ser efetivamente observados e medidos.

Esta ferramenta, além de estar à disposição para ser utilizada na escola onde foi testada, sua disponibilidade já se estende à outros projetos sob a coordenação da professora Regina Canizio.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

ALMEIDA, Reginaldo Rodrigues. **Sociedade Bit: da sociedade da informação à sociedade do conhecimento**, Lisboa: Fomento, 2004.

BORDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Bertrand do Brasil: Rio de Janeiro, 1989. Capítulo VI.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. **Internet e sociedade em rede**. In: MORAES, Denis de (org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

COHEN Louis; MANION Lawrence; MORRISON Keith - **Research Methods in Education**, 5ª Edição, Editora Routledge Falmer - Inglaterra, 2001, cap.12, p.219-220.

CASTRO, Danielle Andrade de Castro. **O lúdico no ensino-aprendizagem da língua portuguesa: sugestões de aulas criativas e divertidas aplicadas a alguns conteúdos do ensino fundamental – 5ª a 8ª série**. Rio de Janeiro, 2005. Monografia (Especialização em língua portuguesa) - Centro de Ciências Humanas, Universidade Veiga de Almeida.

EGLER, Tamara Tania Cohen. Ciberespaço: novas formas de interação social. In: **Sociedade e Estado**, Volume XIII, número 1, Departamento de Sociologia UNB, 1998.

_____. **O espaço na sociedade informacional**. Anais do V seminário de história da cidade e do urbanismo. Cidades Temporalidades em Confronto. Campinas, 1998.

_____. **Refletindo a transição da sociedade industrial para a sociedade da comunicação.** In: Ribeiro , Ana Clara Torres - O rosto urbano da América Latina, Buenos Aires, Clacso, 2002/2003.

_____. **Espaços da coesão social na era informacional.** in: Memórias e espaço: trilhas do contemporâneo. Jô Gondar e Miguel Angel de Barrenechea (org.) - Rio de Janeiro: 7Letras, 2003.

_____. **Exclusão e inclusão na sociedade do conhecimento.** In: Cadernos IPPUR/UFRJ, 2001/2 e 2002/1 Planejamento e Território, Ensaio sobre a desigualdade.

_____. **A imagem do espaço numérico.** In: Anais do IV SIGRADI - Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital, 2000, Rio de Janeiro. Construindo o Espaço Digital. Rio de Janeiro: UFRJ/PROURB, 2000, 2000. v. 1. p. 155-159.

KAZDIN AE. **Single-case research designs: methods for clinical and applied setting.** New York: Oxford University Press. 1982

NICOLACI-DA-COSTA, A.M.; ZAREMBA, R.; ROMÃO-DIAS, D. **Simples como uma torradeira: um estudo sobre o computador no cotidiano da nova geração.** In: Psicologia, Ciência e Profissão. [s.l.; s.e.], ano 22, p.92-99, 2002.

NICOLACI-DA-COSTA, A.M. **Na Malha da Rede: Os Impactos Íntimos da Internet**
Rio de Janeiro, Campus, 1997.

REZENDE, Alexandre C. **Hipertexto, construção do conhecimento e a disponibilização de material didático na Internet.** Rio de Janeiro, 2003. 137p. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

RUBIN, Débora. **Código virtual: A linguagem dos chats não é tão absurda quanto parece, desde que seja usada na hora certa,** In revista época, edição 381, Rio de Janeiro, 2005.

SANTOS, Cyntia Fernanda Gomes, Elia, Marcos da Fonseca, Egler, Tamara Tania. (2006) **“Fórum Virtual: uma nova espacialidade para a sala de aula, um**

novo olhar para o professor e uma forma de aprender interagindo". In XII Workshop de Informática na Escola, Campo Grande. 2006.

SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: Globalização e meio técnico-científico informacional.** São Paulo: Hucitec, 1994.

SARDINHA, Nelson. **O jardim e a praça: o privado e o público na vida social e histórica.** São Paulo:EDUSP, 1993.

TAPSCOTT, Don. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net.** São Paulo: Markon Brooks do Brasil, 1999;

THIOLLENT, Michel.(1986) **Metodologia da pesquisa-ação.** São Paulo: Cortez: Autores Associados, p.108.

VALENTE, José Armando; MARTINS, Maria Cecília. **Uso de múltiplos meios na educação: explorando possibilidades.** In: Cadernos da Pós-Graduação do Instituto de Artes. Campinas: Unicamp, 2000. Vol. 4, Fac. 1.

VYGOTSKY, L.S.et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone/Edusp, 1988. p.103-17.

Eletrônica

CARVALHO, Paulo Sérgio de. **Os computadores pessoais e a produção de subjetividade.** [s.l.] 2000(?) Disponível em: < <http://cogea.dialdata.com.br/rbpi/artigos/carvalho.rtf> >

Gonçalves, P.; Padilha, T. (2003). **Implementação de uma Ferramenta de Edição de Texto Colaborativa.** Centro Universitário Luterano de Palmas, TO, Brasil. Disponível em [\[http://www.ulbrato.br/ensino/43020/artigos/anais2003/anais/edicaodetextocolaborativa-encoinfo2003.pdf\]](http://www.ulbrato.br/ensino/43020/artigos/anais2003/anais/edicaodetextocolaborativa-encoinfo2003.pdf). Acessado em 15 de Agosto de 2005.

LÉVY, Pierre. **A emergência do cyberspace e as mutações culturais.** [s.l.; s.d.] Disponível

em: <www.dhnet.org.br/direitos/DireitosGlobais/paradigmas/pierrelevy/emerg.html
> Acesso em: 26 de junho de 2003;

_____. **Educação e cybercultura.** [s.l.; s.d.] Disponível
em: <<http://empresa.portoweb.com.br/pierrelevy/educaecyber.html>> Acesso em:
07 de julho de 2003;

ANEXOS 2 – Ficha resumo do estudo de caso confirmatório

NOME: _____
TURMA: _____ ENDEREÇO: _____
TELEFONE: _____ Celular _____
Data de nascimento: _____ Idade: _____
E-MAIL: _____

Questionário Inicial

Pratica algum esporte? (Caso pratique informe qual, onde e com que frequência pratica)

Faz algum curso fora da escola? (caso faça informe de que e onde)

Você trabalha? (Caso trabalhe informe em que e em qual horário.)

Você tem interesse em navegar na Internet:

- Sim por curiosidade Sim por necessidade profissional
 Não, porque _____

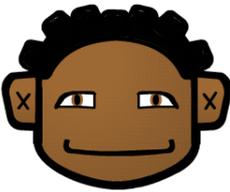
Você tem computador em casa? Com ou sem acesso a Internet?

Você costuma acessar a internet? Onde?

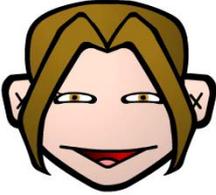
Anexo 2 – Ficha resumo estudo confirmatório

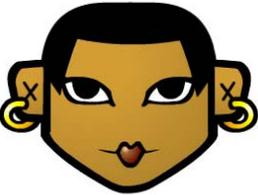
Turma 2011

<p>* Quando já existe a interação e afinidade social no espaço real, como por exemplo, uma amizade entre os integrantes das duplas, a interação, cooperação e interesse durante a execução do exercício é potencializado, mesmo neste caso, quando o conhecimento e afinidade inicial com as TIC é nulo.</p>			
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada desde o início.</p> <p>Entrosamento Amigas de classe, bem entrosadas entre elas.</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, do reflexo e desenvolvimento posterior dos contos os quais participaram.</p>
<p>A1</p> <p>Idade: 21 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>A2</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Depoimento</p> <p><u>Gostei muito</u> dessa avaliação, da participação da professora e principalmente da foto que ficou muito legal. <u>Foi uma experiência muito bacana</u>, nunca tínhamos feito algo parecido. <u>Foi muito mais legal do que na sala de aula</u>, obrigada pela oportunidade e devíamos fazer isso mais vezes.</p>	
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Bom entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante o exercício, principalmente no Lab., já que, sendo o Adeilton surdo, o uso do teclado facilita o uso da escrita na interação entre eles, ajudando no revezamento dos papéis, sugestões e correções.</p>
<p>B1</p> <p>Idade: 25 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>B2</p> <p>Idade: 20 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Pouco participativo Experimento: * Sala de aula: Pouco Participativo * Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Gostei de participar de ferramentas. Achei que o perfu ficou legal e interessante. <u>sem palavras ficou dez</u></p>	
<p>* O uso da ferramenta facilita a interação e desenvolvimento do exercício quando há a presença de, pelo menos, um deficiente auditivo, quando este se mostra mais interado e envolvido e, conseqüentemente, motivado com o exercício.</p>			

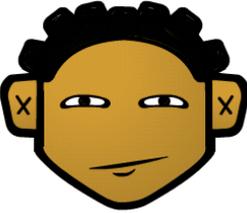
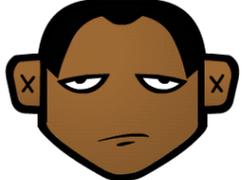
<p>* A interação e cooperação, necessárias para a execução do exercício, mescladas ao “exercício” de educar e familiarizar o C2 com as TIC, acabou potencializando o processo, fato condicionado ao interesse pessoal deste pelo assunto. C1 se mostrou muito prestativo e atencioso em ensinar o que sabe, tanto para o Omar como para os outros alunos durante a inclusão digital.</p>			
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação: Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento: Boa afinidade e entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante o exercício, principalmente no Lab., onde, apesar da diferença de idade, a interação e cooperação mesclada com o exercício de educar e familiarizar o mais velho com as TIC ajudou no processo.</p>
<p>C1</p> <p>Idade: 20 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Participativo Experimento: * Sala de aula: Participativo * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>C2</p> <p>Idade: 42 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Essa ferramenta e <u> muito boa eu gostei muito pois e muito deferente</u> nunca experimentei uma ferramenta como esse aqui <u> muito boa </u>. Também pelo fato de numcar te experimentado em outro local so aqui na escola <u> gostei muito</u>!!!!!!!!!!!!!!</p>	
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação: Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento: Bom entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação A cooperação e troca de papeis, , foi inibida devido a menor experiência de Eduardo com a tecnologia e a pouca afinidade com Alex, resultando em sua resistência na utilização da ferramenta, preferindo, neste contexto, a forma tradicional, lápis e papel, tecnologia já dominada.</p>
<p>D1</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Pouco participativo Experimento: * Sala de aula: Pouco participativo * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>D2</p> <p>Idade: 21 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * F Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Pouco participativo Experimento: * Sala de aula: Pouco participativo * Laboratório: Participativo Depoimento: NÃO Gostou</p>	<p>Eu gostei da internet porque e mais divertido e interresante e o “D2” gostou da sala de aula porque ele adora escrever .</p>	
<p>* A pouca experiência de D2 , aliada, a pouca afinidade com D1, influenciou direta e negativamente na sua aceitação e utilização da ferramenta, devido à resistência pessoal de admissão de incompetência, perante à um colega de turma (e não um amigo).</p>			

* Quando já existe a interação e afinidade social no espaço real, como por exemplo, uma amizade entre os integrantes das duplas, a interação, cooperação e interesse durante a execução do exercício é potencializado, mesmo neste caso, quando o conhecimento e afinidade inicial com as TIC é nulo.

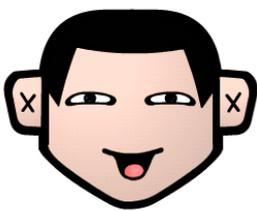
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada desde o início.</p> <p>Entrosamento Amigas de classe, bem entrosadas entre elas.</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, reflexo e desenvolvimento posterior dos contos os quais participaram.</p>
<p>E1</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivada/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>E2</p> <p>Idade: 16 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivada/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Essa ferramenta <u>bem interessante</u> porque muitos alunos que não tinha conhecimento de como usar um computador. <u>Gostei muito foi uma experiência única</u>, só não gostei porque era pouco tempo. Para mim foi bom os dois. 😊</p>	
			
<p>F1</p> <p>Idade: 39 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet Nenhum Normalmente: Pouco Participativo Experimento: *Sala de aula: Pouco Participativo *Laboratório: Pouco Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>F2</p> <p>Idade: 22 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Pouco Participativo Experimento: *Sala de aula: Pouco Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p><u>nós gostamos muito</u> por ter tido a oportunidade de fazer um trabalho diferenciado do que estamos acostumado a fazer.</p>	

* A interação e cooperação, necessárias para a execução do exercício, mescladas ao “exercício” de educar e familiarizar a G1 com as TIC, acabou, ao invés de atrapalhar, contribuindo com o processo. G2 se mostrou muito prestativo e atencioso em ensinar o que sabe, tanto para a G1, como para os outros alunos durante a fase de inclusão digital.			
			Diário de aula Formação: Dupla formada no decorrer do experimento. Entrosamento: Bom entrosamento durante o exercício. Cooperação Boa interação e cooperação no exercício, principalmente no Lab., onde, apesar da diferenças de idade e conhecimento da tecnologia, a afinidade mesclada ao exercício de educar e familiarizar a Vilma com as TIC contribuiu com o processo.
G1 Idade: 32 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: F * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Pouco participativo Experimento: * Sala de aula: Pouco participativo * Laboratório: Participativa Depoimento: Gostou	G2 Idade: 19 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Pouco participativo Experimento: * Sala de aula: Pouco participativo * Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito	achei muito interessante usar o computador porque nen todos têm a noção de como trabalhar com essa ferramenta, pra mim particularmente foi muito aproveitável. 	
			Diário de aula Formação Dupla formada desde o início. Entrosamento Amigos de classe, bem entrosadas entre eles. Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, reflexo e desenvolvimento posterior dos contos os quais participaram.
H1 Idade: 22 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivado/participativo Experimento: * Sala de aula: Motivado/participativo * Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito	H2 Idade: 17 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Participativa Experimento: * Sala de aula: Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito	Eu Adonias gostei da ferramenta, porque parece um pouco com o orkut e conhecemos mais os nossos amigos, e também é uma novidade e eu gosto de novidade.	
* Quando já existe a interação e afinidade social no espaço real, como por exemplo, uma amizade entre os integrantes das duplas, a interação, cooperação e interesse durante a execução do exercício é potencializado.			

* O entrosamento, cooperação e motivação pareceu potencializado no Lab., em grande parte, pela presença da TIC no processo, não só pelo interesse dos dois pela tecnologia, mas, pelas possibilidades, ou facilidades, oferecidas como a troca de papéis, aí facilitada e o acompanhamento do andamento dos outros contos em que já fizeram parte ou dos colegas.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Boa afinidade e entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes, sendo que, Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, reflexo e desenvolvimento posterior dos contos os quais participaram.</p>
<p>I1</p> <p>Idade: 16 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: * F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Motivado/Participativo Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>I2</p> <p>Idade: 30 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivado/Participativo Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>É gostei pois é uma coisa nova que não se vê em colegio publico o ambiente legal, adorei a Cintia, e so não gostei de fazer dupla com o edson porque ele sempre chegava cansado e não dava pra desenvolver as historias do jeito que eu queria mas ja que esta feito seja o que Deus quiser. 😊</p>	
			
<p>J1</p> <p>Idade: 22 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet Bom Normalmente: Pouco Participativo Experimento: *Sala de aula: Pouco Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>J2</p> <p>Idade: 29 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: * F Laboratório: F * Conhecimentos em Internet Nenhum Normalmente: Pouco Participativo Experimento: *Sala de aula: Pouco Participativo *Laboratório: Pouco Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>Quero realmente parabenizar este projeto, confesso que enriqueceu meu aprendizado. Teve ao longo algumas desorganizações, apenas pelo longo periodo de uma aula a outra. Gostei do desenvolvimento e conclusão, partindo da minha introdução, apesar de erros bruscos de ortografia e concordância nominal. Enfim não só eu mas <u>toda a turma adorou essa iniciativa.</u></p>	

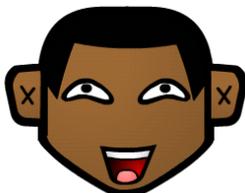
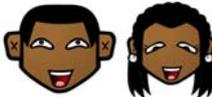
* Neste caso, a tecnologia atuou como um estímulo para a K1, que se mostrou bem a vontade com as TIC, no princípio, utilizando até termos e abreviações da rede, se corrigindo posteriormente ao se lembrar de se tratar de um exercício de português. Já com o K2, houve participação e interesse, mas a interação com o ambiente ficou mais nas mãos de K1, por se sentir mais a vontade com a tecnologia.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Pouca afinidade e entrosamento</p> <p>Cooperação Aline demonstrou interesse e motivação durante o exercício no Lab, em grande parte, devido a presença da TIC, se mostrando bem a vontade com sua utilização, o que já não aconteceu com o Wanderson, cujo conhecimento sobre as TIC é pouco, assim como sua afinidade com Aline .</p>
<p>K1</p> <p>Idade: 16 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivado/Participativo Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativo *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>K2</p> <p>Idade: 20 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: F * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>Wanderson acha que a ferramenta se torna mais agil e provável que a tecnologia é mais avançada Gostou da Ferramenta Eu acho uma forma muito inteligente partida dos organizadores trabalhar com essa ferramenta , é muito importante contando que há pessoas que ainda não tem praticidade com o computador, essa é uma forma de interagir e se familiarizar com a informática que esta cada vez mais necessaria em todos os lugares. <u>Parabéns aos organizadores.</u></p>	

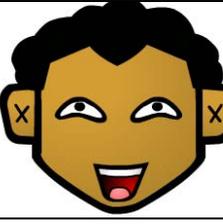
* Em se tratando de um curso noturno, a evasão escolar é bem perceptível, ao longo do ano, os alunos a seguir participaram das primeiras reuniões, acontecidas antes do meio do ano, preencheram o questionário, tiraram foto, escolheram sua dupla de trabalho, mas, como o experimento em si – sessões de inclusão digital e de desenvolvimento dos contos- só forma ocorrer mais pro final (outubro/novembro), este alunos já não faziam mais parte da turma. Por conta disso, as duplas tiveram que ser refeitas, não só por terem saído, mais por outros terem entrado, resultando em uma nova rodada de preenchimento de questionário e tirada de fotos. Como a máquina não era levada a toda sessão, alguns alunos novos ficaram sem foto.

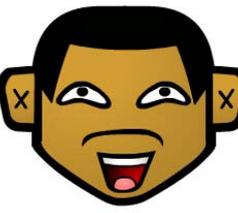
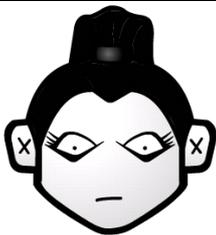
Turma 2012

* Quando já existe a interação e afinidade social no espaço real, como por exemplo, uma amizade entre os integrantes das duplas, a interação, cooperação e interesse durante a execução do exercício é potencializado, neste caso a Ingrid, que possui um maior conhecimento na tecnologia, ajudou a L1 a utilizar a ferramenta.			
			Diário de aula Formação Dupla formada desde o início. Entrosamento Amigas de classe, bem entrosadas entre elas. Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., acontecendo, além da troca de papéis, interesse e acompanhamento da aceitação, do reflexo e desenvolvimento posterior dos conto os quais participaram.
L1 Idade: 16 Trabalha: Não Freqüência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou muito	L2 Idade: 17 Trabalha: Sim Freqüência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivada/Participativa * Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou muito	Gostamos muito de participar desta atividade pois foi uma forma diferente de estudar. Espero que continue. (relato)	
			Diário de aula Formação Dupla formada desde o início. Entrosamento Entrosamento e cooperação Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mão da Alessandra.
M1 Idade: 22 Trabalha: Sim Freqüência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivado/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivado/Participativa * Laboratório: Motivado/Participativa Depoimento: Gostou muito	M2 Idade: 21 Trabalha: Sim Freqüência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivado/Participativa Experimento: * Sala de aula: Motivado/Participativa * Laboratório: Motivado/Participativa Depoimento: Gostou muito	Bem eu gostei muito da ferramenta por que e muito interessante pois foi legal melhor foi mehlor do que fazer na sala de aula legal assim e melhor quer a prendemos mais infomatica.EM FIM Gostei foi bom. 😊	
* Apesar de serem apenas colegas de turma, e não amigos, o entrosamento se fez presente, o que ajudou a minimizar a falta de conhecimento de ambos quanto a utilização da tecnologia empregada. A cooperação foi um ponto forte entre eles, não só na elaboração do texto, como para driblar dúvidas sobre a ferramenta.			

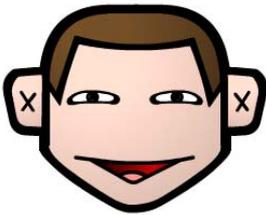
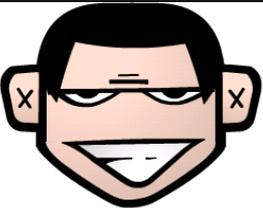
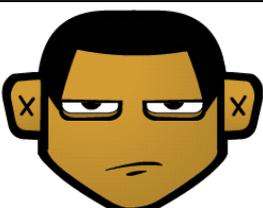
* Apesar de esta dupla ter sido formada no decorrer do experimento, o entrosamento e cooperação se fez presente na execução do exercício. A cooperação se estendia não só para a elaboração do texto como no aprendizado de N1 quanto a utilização da ferramenta, ocorrendo inclusive troca de papéis, revezando inclusive a digitação do texto.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Entrosamento e cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., Ana Paula ajudava Cleane na utilização da ferramenta, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta.</p>
<p>N1</p> <p>Idade: 27 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivado/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>N2</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivado/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou muito</p>	<p><u>Adoramos</u> esta experiência, foi <u>divertida</u> e bem descontraída. A melhor maneira de realizar esse projeto foi na sala de informática. Isso poderia continuar por muito mais tempo, <u>é uma forma de aprender português sem muita pressão.</u> O que não gostamos foi o tempo curto do projeto, o legal também é que quem não tinha acesso ao computador passou a ter, e assim conhecer esse mundo. Obrigado e volte ano que vem. Beijos</p>	
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Entrosamento e cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mão da Alessandra.</p>
<p>O1</p> <p>Idade: 20 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivado/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivado/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou muito</p>	<p>O2</p> <p>Idade: 21 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>BOM eu <u>gostei muito</u> de participar das atividades aqui na sala de infomática.com o meu colega de classe. não gostamos das notas que nós tivemos</p>	
<p>*Apesar do pouco conhecimento no uso das TIC, se valiam da cooperação para driblar as dúvidas que apareciam. Com a O1 se sentia mais confiante e se mostrava mais hábil na digitação, ficou praticamente responsável por esta parte do trabalho.</p>			

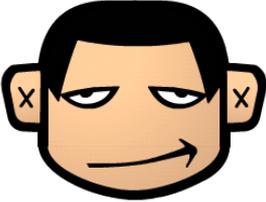
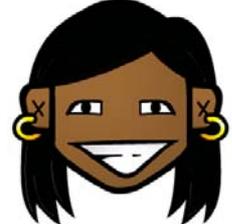
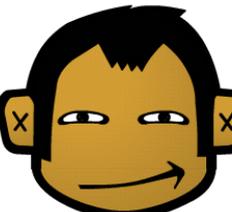
*Apesar do pouco conhecimento no uso das TIC, a dupla se valia da cooperação para driblar as dúvidas que apareciam. Coma P1 se sentia mais confiante e se mostrava mais hábil na digitação, ficou praticamente responsável por esta parte do trabalho.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Entrosamento e cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mão da Alessandra.</p>
<p>P1</p> <p>Idade: 21 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>P2</p> <p>Idade: 47 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p><u>NOS GOSTAMOS MUITOS DA FERRAMENTA POR QUE FOI UM GEITO DE SE ESPRESA E DEDICA MAS.</u></p>	<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Impaciência e ansiedade</p> <p>Cooperação Leila parecia se sentir ameaçada pela ferramenta ficando nervosa e impaciente perante a qualquer dificuldade interferindo negativamente no desenvolvimento do trabalho e na sua cooperação com Silvaneide.</p>
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Impaciência e ansiedade</p> <p>Cooperação Leila parecia se sentir ameaçada pela ferramenta ficando nervosa e impaciente perante a qualquer dificuldade interferindo negativamente no desenvolvimento do trabalho e na sua cooperação com Silvaneide.</p>
<p>Q1</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Motivada/Participativa Experimento: *Sala de aula: Motivada/Participativa *Laboratório: Motivada/Participativa Depoimento: Gostou</p>	<p>Q2</p> <p>Idade: 21 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Pouco participativa Experimento: *Sala de aula: Pouco participativa *Laboratório: Participativa Depoimento: Não gostou</p>	<p><u>Foi legal ter participado</u> ,o uso do fórum mostrou coisas bastante interessante,<u>gostei muito.</u>Aqui foi melhor porque passei a mexer no computador .obrigado a pela sua passiencia Cintia e professora Regina.</p>	<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Impaciência e ansiedade</p> <p>Cooperação Leila parecia se sentir ameaçada pela ferramenta ficando nervosa e impaciente perante a qualquer dificuldade interferindo negativamente no desenvolvimento do trabalho e na sua cooperação com Silvaneide.</p>
<p>* A presença da tecnologia causou um desconforto e insegurança da aluna, prejudicando o desenvolvimento do trabalho e sua cooperação com Q2 que, devido ao seu, também pouco conhecimento da tecnologia, não conseguia acalma-la. Talvez por sua ansiedade e impaciência natural, assumia a digitação do texto prejudicando ainda mais o processo.</p>			

* A interação e cooperação, necessárias para a execução do exercício, mescladas ao “exercício” de troca de conhecimento, acabou potencializando o processo, fato diretamente ligado ao interesse pessoal da dupla pelo assunto.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação: Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento: Boa afinidade e entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação Boa afinidade, interação e cooperação durante o exercício, principalmente no Lab., onde, apesar da diferença de idade, a troca de conhecimento e o interesse pessoal por tecnologia potência.</p>
<p>R1</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou muito</p>	<p>R2</p> <p>Idade: 37 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet BOM Normalmente: Motivado/participativo Experimento: *Sala de aula: Motivado/participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou muito</p>	<p>Devido a inclusão digital nas quais existente no Brasil e no mundo essas aulas veio a nos favorecer pois entramos no mundo digital. As aulas foram <u>legais</u> tanto na escrita quanto na da informatica, podemos melhorar nas duas os textos narrativos. <u>Legais as aulas mais um jeito de se aprender português.</u></p>	<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mão do Leandro.</p>
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mão do Leandro.</p>
<p>S1</p> <p>Idade: 16 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Motivado/Participativo Depoimento: Gostou muito</p>	<p>S2</p> <p>Idade: 22 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: * * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou muito</p>	<p>Foi <u> muito interessante</u> o uso do fórum <u> nunca tínhamos feito uma avaliação desse tipo, foi muito bom ter participado.</u></p>	<p>* Apesar do pouco conhecimento no uso das TIC, a dupla se valia da cooperação para driblar as dúvidas que apareciam. Com S2 se sentia mais confiante e se mostrava mais hábil na digitação, ficou praticamente responsável por esta parte do trabalho.</p>

*Apesar do pouco conhecimento no uso das TIC, a dupla se valia da cooperação para driblar as dúvidas que apareciam. Como T1 se sentiu mais confiante e se mostrava mais hábil na digitação, ficou praticamente responsável por esta parte do trabalho.

			<p>Diário de aula</p> <p>Formação Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento Cooperação</p> <p>Cooperação Boa cooperação durante a execução do exercício, nos 2 ambientes Lab. e S.A., devido ao pouco conhecimento, a cooperação se estendia, não só na execução do exercício em si, mas também no aprendizado da ferramenta, apesar da escrita se concentrar mais nas mãos do Paulo.</p>
<p>T1</p> <p>Idade: 23 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Participativo Depoimento: Gostou</p>	<p>T2</p> <p>Idade: 19 Trabalha: Sim Frequência: Sala de aula: F F Laboratório: F * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Pouco participativo Experimento: *Sala de aula: Pouco participativo *Laboratório: Pouco Participativa Depoimento: Gostou</p>	<p><u>Foi muito bom</u> trabalhar com o computador, <u>tive</u> <u>mos uma</u> <u>oportunidade</u> <u>de enteragir</u> <u>melhor</u>, espero que continue sempre melhor para que outros alunos tenha a mesma oportunidade.</p>	
			<p>Diário de aula</p> <p>Formação: Dupla formada no decorrer do experimento.</p> <p>Entrosamento: Boa afinidade e entrosamento durante o exercício.</p> <p>Cooperação Troca de papéis, boa cooperação durante o exercício, principalmente no Lab., onde a interação e cooperação, mesclada com o exercício de educar e familiarizar Sebastião com as TIC ajudou no processo.</p>
<p>U1</p> <p>Idade: 18 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet POUCO Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Motivado/Participativa Depoimento: Gostou Muito</p>	<p>U2</p> <p>Idade: 25 Trabalha: Não Frequência: Sala de aula: F * Laboratório: * * Conhecimentos em Internet NENHUM Normalmente: Participativo Experimento: *Sala de aula: Participativo *Laboratório: Motivado/participativo Depoimento: Gostou Muito</p>	<p><u>Foi bom</u>, esperamos que esse projeto se estenda por todas as escolas do Rio de Janeiro. Agente prefere fazer na sala de informática esses trabalhos, do que na sala de aula. Durante <u>essas aulas</u> <u>foram ótimas</u>.</p>	

* A interação e cooperação, necessárias para a execução do exercício, mescladas ao "exercício" de educar e familiarizar o U2 com as TIC, acabou potencializando o processo, fato condicionado ao interesse pessoal deste pelo assunto.

* Em se tratando de um curso noturno, a evasão escolar é bem perceptível, ao longo do ano, os alunos a seguir participaram das primeiras reuniões, acontecidas antes do meio do ano, preencheram o questionário, tiraram foto, escolheram sua dupla de trabalho, mas, como o experimento em si – sessões de inclusão digital e de desenvolvimento dos contos- só forma ocorrer mais pro final (outubro/novembro), este alunos já não faziam mais parte da turma. Por conta disso, as duplas tiveram que ser refeitas, não só por terem saído, mais por outros terem entrado, resultando em uma nova rodada de preenchimento de questionário e tirada de fotos. Como a máquina não era levada a toda sessão, alguns alunos novos ficaram sem foto.



Anexo 3 – Detalhamento da ferramenta PC2 Wiki

Percepção e Colaboração para wiki: A FERRAMENTA PC2WIKI

Bruno S. do Nascimento, Emigdio A. Fernádes, Leonardo R. Zanette

Núcleo de Computação Eletrônica, IM, UFRJ, Brasil
{brunosantos, emigdio, leonardorosa}@posgrad.nce.ufrj.br

Resumo

O compartilhamento de conhecimentos através de ferramentas informáticas vem tomando grande força nos últimos anos. No entanto, muitas ferramentas apresentam fragilidades quanto à sua interatividade com o usuário. Objetiva-se com este trabalho apresentar uma ferramenta que possibilite uma edição mais colaborativa, para isso, foram adicionadas novas características de percepção e colaboração a uma WIKI com a finalidade de aumentar a interação homem-computador e a percepção em relação aos outros membros.

Abstract

The sharing of knowledge through informatics tools comes taking great force in the last years. However, many tools present a lot of problems about it's interactivity with the user. In this work we will present a tool that makes possible one better collaborative edition, for good results news tools will be added to a WIKI with the purpose to increase the man-machine interaction and the perception.

1. Introdução

O surgimento da Internet como ferramenta facilitadora para o compartilhamento da informação, trouxe grandes expectativas em quase todos os ambientes que utilizam qualquer forma de colaboração para alcançar objetivos. Um desses ambientes de colaboração é a educação. O trabalho colaborativo

aplicado ao aprendizado produz bons resultados em termos da forma e da qualidade daquilo que se aprende (Campos *et al.* 2003). O conhecimento compartilhado suportado por computador além de fornecer um ambiente para troca de habilidades tácitas, questionamentos, idéias, etc, tende a promover a socialização entre os integrantes da comunidade. Ela é o meio mais viável para atingir o aprendizado sem importar qual a natureza nem o escopo do problema. Da mesma forma ela provoca resultados maduros, também é composta por processos frágeis. Sobre estes processos podemos expor os que estão fortemente ligados a aspectos cognitivos, aspectos que se mal planejados podem diminuir a motivação e o membro acabar abandonando o método.

Achar uma ferramenta que possa encontrar o “estado de arte” capaz de lidar com este aspecto é um desafio cíclico, pois a cada momento melhorias deverão ser implementadas.

Uma das ferramentas de maior difusão no tratamento do conhecimento vem sendo a WIKI (de «wiki wiki», significa «rápido» na língua havaiana). A WIKI é uma coleção de páginas web de hipertexto, que podem ser visitadas e editadas por qualquer pessoa, explicando de outra forma, a WIKI é uma enciclopédia on-line, aberta e colaborativa, o que faz ela ser uma ferramenta muito poderosa para o aprendizado.

Embora o WIKI seja uma ferramenta poderosa sócio/funcionalmente, nós achamos que na maioria das aplicações WIKI existentes ainda possuem fragilidades em relação aos princípios básicos de Usabilidade.

O nosso trabalho tem por objetivo focar alguns problemas de Usabilidade encontrados comumente em aplicações WIKI e através do reconhecimento e associação com os critérios de Usabilidade, desenvolver uma ferramenta da mesma família com as melhorias aplicadas.

Para cumprir o objetivo, foram levantadas características de algumas aplicações existentes, como o caso de Wikipedia, PII (OpenWiki), etc, Através da observação de um grupo de usuários foi feito um mapeamento dos critérios de Usabilidade para uma melhor ilustração das dificuldades encontradas. Com isso, foram adicionadas novas características a uma WIKI com a finalidade de aumentar

a interação homem-computador e a percepção em relação aos outros membros, diminuindo assim, as dificuldades de compartilhamento da informação através do computador.

Embora sejamos conscientes de que os métodos de avaliação que utilizamos poderiam não fornecer-nos os reais problemas na Usabilidade, confiamos que as dificuldades mais comuns em relação a utilização deste tipo de ferramenta vão ser identificados e implementados em nossa proposta.

2. Edição Colaborativa Suportada por Computador

Os grandes avanços alcançados na área de telecomunicações, especialmente através da internet têm viabilizado o surgimento de várias ferramentas de trabalho cooperativo/colaborativo suportado por computador. O Trabalho Cooperativo Auxiliado por Computador define o que acontece com pessoas que colaboram ou cooperam, com o suporte de computadores, em alguma tarefa. Quando esse tipo de aplicação está inserido num contexto de aprendizagem, torna-se mais conhecido como Aprendizado Cooperativo Suportado por Computador, na qual pessoas têm um espaço compartilhado para o aprendizado (Macedo *et al.* 1999).

As ferramentas de edição que suportam a colaboração via computador têm por finalidade incentivar os participantes a trabalharem em grupo num documento comum, respeitando as características individuais (Gonçalves, 2003).

No intuito de atingir melhores formas de aprendizado, várias são as ferramentas que permitem o compartilhamento e a compreensão das contribuições teóricas/experimentais entre os membros de uma comunidade de aprendizado. Estas ferramentas existem para incentivar o compartilhamento de informações, sejam problemas ou soluções, provocam uma grande difusão entre os membros pelo simples fato da sua intenção.

Uma das ferramentas de maior difusão é a WIKI, que é uma ferramenta de edição colaborativa assíncrona sem restrições de idéias. Essa “falta de restrições” justamente é o que faz com a WIKI seja uma ferramenta poderosa, pois permite

que seus membros expressem suas idéias sem pensamentos. Entretanto, como qualquer instrumento que tenta representar o conhecimento humano, a WIKI ainda apresenta algumas restrições quanto sua interação homem/máquina. Esses tipos de restrições é uma área de estudos que vem tendo grandes avanços nos últimos anos, mas que em algumas ferramentas ainda não foram integradas por completo. Nossa intenção é contribuir para que essa integração chegue a um grau de maturidade que o aprendizado seja cada vez melhor e maior.

3. PRINCÍPIOS A SEREM CONSIDERADOS

Estudos recentes têm contribuído para o estabelecimento de métricas da usabilidade do software. A usabilidade do software está diretamente relacionada com a interface, que constitui uma das principais componentes de estudo da Interação homem-computador.

Segundo Leite (1998), a usabilidade é um conceito que se refere à qualidade da interação de sistemas com os usuários e depende de vários aspectos. Estes estudos revelam um limitado número de métodos que são utilizados para a avaliação da usabilidade, destes podemos deduzir aspectos desejáveis na hora de considerar um software.

Os métodos de avaliação de usabilidade fornecem informações como a facilidade de utilização, aprendizagem e memorização do software, a produtividade do usuário, o tempo gasto para usar e aprender o software, etc (Nielsen, 2002).

Alguns aspectos típicos envolvidos no conceito de usabilidade apresentados por Nielsen (1993) e Preece (2002) estão listados na tabela abaixo:

3.1. Facilidade de uso

Está relacionado não apenas com o esforço cognitivo para interagir com o sistema, mas também com o número de erros cometidos durante esta interação.

O artefato deve contar com mensagens claras, concisas, que transmitam ao usuário sua intenção, deve oferecer suporte às decisões e mesmo prever situações que fujam ao curso normal das atividades, situações inesperadas. Deve ainda, facilitar a navegação entre telas, agrupando no mesmo local funções que estejam fortemente relacionadas, ou permitir que uma segunda função seja visualizada, manipulada pelo usuário sem que o mesmo perca as informações referentes ao outro módulo.

Outro item a ser destacado refere-se à apresentação das funcionalidades do sistema, onde a proposta é que as funções desnecessárias devem estar escondidas do usuário (Carrol, 1984). Ou seja, caso um determinado usuário não possua privilégios para acessar dada funcionalidade, ou mesmo por não pertencer ao seu perfil dentro do sistema, o ideal é que a este usuário não seja apresentada tal funcionalidade.

3.2. Percepção (awareness)

O usuário deve ter clareza ao identificar o que mudou no seu contexto durante a execução de suas atividades.

3.3. Facilidade de aprendizado

Tempo e esforço necessário para que o usuário aprenda a utilizar uma determinada parte do sistema com determinado nível de competência e desempenho.

Uma aplicação bem projetada deve ser de fácil aprendizado, “transparente” às atividades desempenhadas pelo usuário, de fácil entendimento, requer menor tempo de treinamento a seus usuários e evita a sobrecarga cognitiva do operador para desempenhar a atividade desempenhada. As informações necessárias à execução de determinada atividade devem ser apresentadas ao usuário da forma que ele precisa para a execução de suas atividades, ou seja, a conversão entre dados e informações necessárias, deve ser processada pelo sistema

computacional, permitindo que o usuário se destine apenas à solução da questão principal.

3.4. Eficiência de uso e produtividade

Servem para analisar se o sistema faz bem aquilo a que se destina e também para avaliar se o usuário consegue fazer o que precisa de forma rápida e eficaz.

3.5. Satisfação do usuário

Enfatiza a avaliação subjetiva do sistema feito por seus usuários, incluindo emoções que possam surgir durante a interação, sejam elas positivas, como prazer e diversão, ou negativas, como tédio ou frustração.

3.6. Flexibilidade

Considera o quanto um sistema é capaz de acomodar diferentes pessoas por caminhos distintos para atingir um mesmo objetivo.

Para atender a este requisito, o ideal é que o sistema ofereça diversas formas de chamar as mesmas funções a serem executadas.

3.7. Utilidade

Refere-se o quanto um sistema oferece o conjunto de funcionalidades necessárias para os usuários realizarem suas tarefas.

4.2. Identificação e Mapeamento das dificuldades

Uma vez conhecidas todas as dificuldades, identificamos com qual dos critérios de usabilidade, com isso conseguimos sugerir implementações possíveis para adaptar a nossa ferramenta. A identificação através dos critérios nos ajudou muito, pois algumas vezes as dificuldades dos usuários estavam presentes nos critérios de usabilidade.



- Não sabemos se existe alguém editando, podendo causar erro de versão.
- Temos que digitar o texto usando caracteres não comuns, ex. “” para colocar o texto em negrito.
- Possibilidade de troca de nome do autor.
- Especificações em inglês

Figura 6.3: Exemplo de erros de usabilidade na Wiki do labase

4.3. Identificação dos erros mais freqüentes

Uma vez relacionadas todas as dificuldades e especificados os critérios adequados, o próximo passo foi verificar as dificuldades mais freqüentes, assim poderíamos atacar os principais problemas encontradas para troca de conhecimento entre a maioria dos usuários consultados.

4.4. Identificação do método de solução

As informações acima citadas forneceram uma boa base para determinar os métodos, ferramentas e elementos que a nossa ferramenta deveria fornecer para satisfazer as expectativas dos usuários.

4.5. Implementação das soluções

Uma vez estabelecido um acordo sobre a forma em que seriam solucionadas as dificuldades, realizamos a implementação das possíveis soluções. Aspectos técnicos dessas soluções serão abordados mais adiante.

Como framework base para nossa ferramenta, utilizamos o phpWiki. A escolha desse sistema foi por ser totalmente código livre, ter grande facilidade para modificação, possuir os requisitos básicos para uma wiki e estar totalmente relacionada ao banco de dados PostgreSQL.

Para a construção da ferramenta foram utilizadas algumas tecnologias para interação do ambiente com o banco de dados, tais utilizações basearam-se em algumas ferramentas de criação para web, tais como:

HTML é formato de programação mais simples para criação de ambientes para web, ele nos possibilitou a criação de *iframes* para uma maior interação do ambiente com o banco de dados PostgreSQL;

PHP (Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de programação para web gratuita e totalmente livre, roda em servidores linux e tem grande desempenho para conexões com banco de dados;

JavaScript é uma programação que roda em qualquer servidor ou aplicação para web, também é gratuita e foi muito importante para interatividade entre diferentes páginas e elementos inteligentes do ambiente;

PostgreSQL que é um poderoso e robusto banco de dados totalmente gratuito e com possibilidade de relacionamento entre suas tabelas o que torna o desenvolvimento e a realização de trabalhos futuros muito mais simplificado.

5. DESCRIÇÃO DA FERRAMENTA PC2WIKI

O nome da ferramenta vem dos objetivos básico para qual foi criada: aumentar a percepção e colaboração da ferramenta wiki, assim, PC2Wiki significa “Perception and Collaboration to Wiki”, no português “Percepção e Colaboração para Wiki”, utilizamos em inglês meramente para efeito estético.

5.1. Mecanismos inteligentes de percepção

Consideramos mecanismos inteligentes pois não precisam de interferência do usuário para ocorrerem, a cada 30 segundos (tempo estabelecido para nossos testes) ele atualiza as diferentes visões dos diferentes usuários, sem necessidade de atualizar a página ou qualquer movimento.

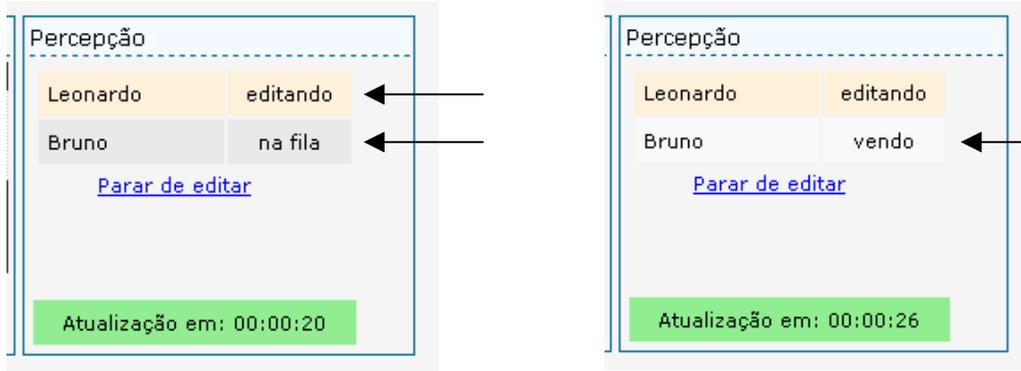


Figura 7.1: elementos de percepção

- Controle de quando existem pessoas na tela de edição, impedindo erro no controle de versão, ou seja, que duas pessoas tentem editar o texto ao mesmo tempo.
- Diferentes status para os usuários:
 - editando** para quem realmente está editando o texto;
 - na fila**, quem está aguardando para editar o texto e colaborando na edição do texto, em fila seguindo ordem cronológica;
 - vendo**, quem apenas está vendo e colaborando com o texto e não quer editar.
- Contagem regressiva para mostrar exatamente quanto tempo a página será atualizada.

5.2. Mecanismos de colaboração

Os mecanismos de colaboração são atrativos do ambiente quanto a fornecer uma maior possibilidade de interação entre as pessoas que o utilizarão.

The screenshot displays a Wiki editor interface for a page titled "Princípios Serem Considerados". The interface is divided into several sections:

- Top Left:** Logo "C&C WIKI" and the page title "Editando Princípios Serem Considerados". A link "Ver versão atual" is visible in the top right.
- Chat Window (Reunião ao-vivo):** A scrollable area containing a list of messages from users Bruno and Leonardo with timestamps. The messages discuss software usability and a meeting. Below the chat, a message input field contains "Leonardo, bem vindo a reunião do dia 25/08/2005." and buttons for "Enviar" and "Atualizar".
- Percepção Table:** A table showing user activity:

Leonardo	editando
Bruno	vendo

A link "Parar de editar" is located below the table. A green status bar at the bottom right of this section indicates "Atualização em: 00:00:5".
- WikiEdit Editor:** A toolbar with icons for undo, redo, bold, italic, list, link, unlink, and help. The main editing area contains the text:

PRINCÍPIOS A SEREM CONSIDERADOS

Estudos recentes têm contribuído para o estabelecimento de métricas da usabilidade do software. A usabilidade do software está diretamente relacionada com a interface, que constitui uma das principais componentes de estudo da Interação homem-computador. Segundo Leite (1998), a usabilidade é um conceito que se refere à qualidade da interação de sistemas com os usuários e depende de vários aspectos. Estes estudos revelam um limitado número de métodos que são utilizados para a avaliação da usabilidade, destes podemos deduzir aspectos desejáveis na hora de considerar um software. Os métodos de avaliação de usabilidade fornecem informações como a facilidade de utilização, aprendizagem e memorização do software, a produtividade do usuário, o tempo gasto para usar e aprender o software, etc (Nielsen, 2002). Alguns aspectos típicos envolvidos no conceito de usabilidade apresentados por Nielsen (1993) e Preece (2002) estão listados na tabela abaixo:

 1. Facilidade de uso
- Bottom Right:** A "Salvar" button.

Figura 7.2: Mecanismos de colaboração, visão do editor.

C&C
WIKI

Editando PrincipiosSeremConsiderados

Reunião ao-vivo

Bruno (03:10:10) : o que eu né?

Leonardo (03:10:12) : acha que poderia melhorar?

Bruno (03:10:37) : Bem, foi em um dos artigos que li

Bruno (03:11:09) : simplismente fiz uma síntese!!

Leonardo (03:11:23) : o quiz dizer com memorização do software?

Bruno (03:12:03) : emigdio que lançou esta idéia!!

Leonardo (03:12:15) : seria no caso da facilidade para entender e utilizar o software?

Bruno (03:13:14) : em que parte

Bruno, bem vindo a reunião do dia 25/08/2005. [histórico](#)

Sua mensagem:

Percepção

Leonardo	editando
Bruno	vendo

[Entrar na fila para editar](#)

Atualização em: 00:00:4

PRINCÍPIOS A SEREM CONSIDERADOS

Estudos recentes têm contribuído para o estabelecimento de métricas da usabilidade do software. A usabilidade do software está diretamente relacionada com a interface, que constitui uma das principais componentes de estudo da Interação homem-computador. Segundo Leite (1998), a usabilidade é um conceito que se refere à qualidade da interação de sistemas com os usuários e depende de vários aspectos. Estes estudos revelam um limitado número de métodos que são utilizados para a avaliação da usabilidade, destes podemos deduzir aspectos desejáveis na hora de considerar um software. Os métodos de avaliação de usabilidade fornecem informações como a facilidade de utilização, aprendizagem e memorização do software, a produtividade do usuário, o tempo gasto para usar e aprender o software, etc (Nielsen, 2002). Alguns aspectos típicos envolvidos no conceito de usabilidade apresentados por Nielsen (1993) e Preece (2002) estão listados na tabela abaixo:

1. Facilidade de uso Está relacionado não apenas com o esforço cognitivo para interagir com o sistema, mas também com o número de erros cometidos durante esta interação. O artefato deve contar com mensagens claras, concisas, que transmitam ao usuário sua intenção, deve oferecer suporte às decisões e mesmo prever situações que fujam ao curso normal das atividades, situações inesperadas. Deve ainda, facilitar a navegação entre telas, agrupando no mesmo local funções que estejam fortemente relacionadas, ou permitir que uma segunda função seja visualizada, manipulada pelo usuário sem que o mesmo perca as informações referentes ao outro módulo. Outro item a ser destacado refere-se à apresentação das funcionalidades do sistema, onde a proposta é que as funções desnecessárias devem estar escondidas do usuário (Carrol, 1984). Ou seja, caso um determinado usuário não possua privilégios para acessar dada funcionalidade, ou mesmo por não pertencer ao seu perfil dentro do sistema, a interface deve apresentar tal funcionalidade de maneira discreta.

Figura 7.3: Mecanismos de colaboração, visão de quem está vendo ou na fila.

- Possibilidade de uma reunião rápida com outras pessoas através de um pequeno bate-papo dirigido ao conteúdo.
- Todos podem interagir com o chat da mesma maneira.
- O link histórico, em cima de enviar, apresenta todas as conversas realizadas no chat para essa página, armazenando no banco de dados preciosos elementos para avaliação de interação dos usuários.
- Enquanto uma pessoa está escrevendo o texto a outra vê as alterações em tempo real sem precisar clicar em botão algum.
- A mesma tela que é apresentada para um usuário também é para os outros, com exceção do espaço para edição para quem está *editando* e a visualização do texto para quem está *vendo* ou *na fila*.

5.3. Ferramentas para edição

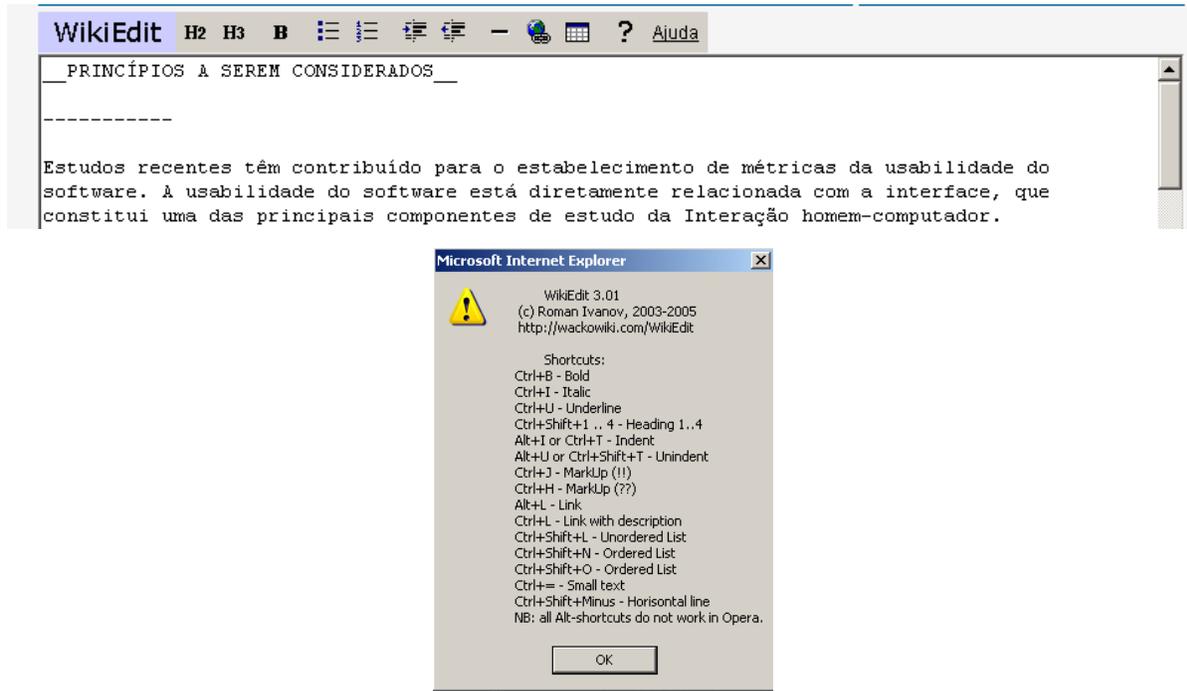


Figura 7.1: Ferramentas para edição

- A aplicação de uma ferramenta para auxílio na edição do texto é fundamental, visto que nem todos dominam as *tags* para criação de estilos de uma wiki.
- A ferramenta também possibilita utilizarmos teclas de atalho do teclado para criar as *tags*, ex. ctrl + b cria o negrito, que seria a *tag* `__texto__`. Isso possibilita uma liberdade de escolha pelo usuário.
- Facilita o manuseio por ser WYSIWYG (What you see is what you get).

Enfim, para criação da ferramenta tentamos ser fiéis a todas as regras básicas de usabilidade, acessibilidade e navegabilidade que uma ferramenta para web necessita, sem deixar de lado as considerações dos critérios e dificuldades obtidas através da observação dos usuários.

O protótipo tem grandes e ótimas ferramentas de percepção e colaboração, como objetivos básicos para nossa ferramenta, que aplicadas na educação podem ajudar o professor a avaliar os níveis de interação dos usuários no sistema.

6. CONCLUSÃO E TRABALHOS FUTUROS

Tendo em vista as transformações significativas nas formas de comunicação e de acesso à informação e ao conhecimento, com a ferramenta proposta esperamos contribuir nos aspectos de interação homem-computador possibilitando aos usuários mecanismos de percepção e comunicação, diminuindo assim, as dificuldades de compartilhamento da informação através do computador.

Dentre os aspectos levantados, pode-se inferir que os mecanismos de percepção e comunicação possibilitaram uma outra dinâmica no processo de edição colaborativa.

No que diz respeito aos aspectos de edição síncrona e assíncrona dependendo do enfoque, a ferramenta apresenta flexibilidade em sua utilidade.

Através do desenvolvimento da ferramenta PC2WiKi conseguimos atacar as dificuldades mais comuns entre os usuários de uma ferramenta de edição colaborativa, além de adicionarmos elementos inteligentes de percepção ao ambiente, possibilitando uma maior interação entre o editor e os visualizadores.

É evidente que nossa pesquisa não esgota as possibilidades para melhoramento da wiki. Durante a elaboração e teste da ferramenta, algumas sugestões surgiram para trabalhos futuros, que são:

- A possibilidade de controle do tempo para atualizar as páginas na percepção, com funções parar, continuar, aumentar o tempo e diminuir o tempo.
- A percepção do ambiente em que ponto a pessoa está lendo, para na hora de atualizar não voltar para o início do texto.
- Aperfeiçoamento do mecanismo de WYSIWYG, acrescentando novas funcionalidades.
- Análise da ferramenta em um ambiente educacional e, com grupos de validação, verificar se existirá maior interação entre os membros.
- Criação de mais facilidades dentro do ambiente como a inclusão de arquivos e fotos no texto.

- Criação de página de perfil criando um link para ela no espaço de percepção e colocação de fotos ao lado da pessoa no espaço de percepção.
- Implementação de mais mecanismos inteligentes para analisar índices de participação (ligado à visualização e edição), colaboração (ligada à quantidade de edições) e interação (ligado aos dois anteriores mais a participação no chat).

Finalizando, gostaríamos de ressaltar que a construção da ferramenta PC2WiKi foi bastante desafiadora no que diz respeito a sua importância para a ciência e de um modo geral, suas aplicações futuras são bastante promissoras, além de servir como referência para futuras aplicações em diversas áreas.

7. REFERÊNCIAS

Campos, F.; Santoro, F.; Borges, M.; Santos, N. (2003). *Cooperação e Aprendizagem on-line*. Rio de Janeiro, RJ, DP&A.

Carroll (1984). Minimalistic designs of active users. In B. Shackl (Ed.). *Proceedings Interact'94* (pp.219-225). Amsterdam. North-Holland.

Gonçalves, P.; Padilha, T. (2003). *Implementação de uma Ferramenta de Edição de Texto Colaborativa*. Centro Universitário Luterano de Palmas, TO, Brasil. Disponível em [http://www.ulbrato.br/ensino/43020/artigos/anais2003/anais/edicaodetextocolaborativa-encoinform2003.pdf]. Acessado em 15 de Agosto de 2005.

Leite, J. (1998). *Modelos e Formalismos para Engenharia Semiótica de Interfaces de Usuários*. Tese de Doutorado em Ciência da Computação, Departamento de informática, PUC-Rio, Brasil. Disponível em [http://www.serg.inf.puc-rio.br/serg/pub/jair/tese_jair.pdf]. Acessado em 15 de Agosto de 2005.

Macedo, A.; Pimentel, M.; Fontes, R. (1999). "Studyconf: infra-estrutura de Suporte ao Aprendizado Cooperativo na WWW", In: Revista Brasileira de Informática na Educação.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Academic Press.

Nielsen, J. (2002). How To Conduct a Heuristic Evaluation. Disponível em [http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_evaluation.html]. Acessado em 15 de Agosto de 2005.

PHPWIKI. Disponível em: [<http://sourceforge.net/projects/phpwiki/>]. Acessado em 15 de Agosto de 2005.

PHP.NET. Manual oficial da linguagem PHP. Disponível em: [<http://www.php.net>]. Acessado em 15 de Agosto de 2005.

Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp, E. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-computer Interaction*. New York, NY: John Wiley & Sons.

Fórum Colaborativo

IM-NCE / UFRJ v1.0

FAQ
 Pesquisar
 Membros
 Grupos
 Perfil
 Mensagens Particulares novas: 0
 Sair [[Cynthia Fernanda](#)]

Avaliação da ferramenta – AVALIAÇÃO DA FERRAMENTA

[Fórum Colaborativo - Índice do Fórum](#) -> [Fórum Jannuzzi](#)

[Exibir mensagem anterior](#) :: [Exibir próxima mensagem](#)

Autor	Mensagem
<p>Cynthia Fernanda</p>  <p>Registrado em: Quarta-Feira, 20 de Setembro de 2006 Mensagens: 3 Localização: IM /NCE-UFRJ</p>	<p> <input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 7:42 pm Assunto: Avaliação da ferramenta </p> <p>😊 Olá turma; 😊</p> <p>Gostaria primeiramente de agradecer pela excelente participação de vocês e pela cooperação no desenvolvimento da atividade.</p> <p>Criei este tópico para que pudessem avaliar a ferramenta.</p> <p>Baseados nas suas impressões, sobre a ferramenta, e partindo, do entendimento da dinâmica do exercício, em que cada dupla participa de três histórias diferentes, cada uma em uma etapa, introdução, desenvolvimento e conclusão, respondam:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Quais as suas impressões e opinião, como alunos, sobre a atividade e sobre a utilização desta ferramenta? - O que gostou, o que não gostou e por quê? - Na sua opinião, qual a melhor forma de realizar esta atividade, "Quem conta um conto aumenta um ponto", da forma tradicional, na sala de aula com lápis e papel, ou neste ambiente que usamos, na Internet? <p>😬 Não esqueçam de avaliar o desenvolvimento e conclusão da história iniciada por vocês e de dar uma sugestão de nome para esta ferramenta.</p>

[Voltar ao Topo](#)

<p>juninho e zidane</p> 	<p> <input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:08 pm </p> <p>Essa ferramenta e muito boa eu gostei muito pois e muito deferente numca esperimetei uma ferramenta como esse aqui muito boa . Também pelo fato de numcar te esperimntado em outro local so aqui na escola gostei muito!!!!!!</p>
--	---

renilton e marcio
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:16 pm

nós gostamos muito por ter tido a oportunidade de fazer um trabalho diferenciado do que estamos acostumado a fazer.

renilton e marcio

alex e eduardo
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:17 pm

Eu gostei da internet porque e mais divertido e interessante e o Eduardo gostou da sala de aula porque ele adora escrever .

nós que tá , eduardo e mano alex

adeilma e janaina
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:17 pm

Gostei muito dessa avaliação,da participação da professora e principalmente da foto que ficou muito legal.Foi uma experiência muito bacana,nunca tinhamos feito algo parecido.Foi muito mais legal do que na sala de aula,obrigada pela oportunidade e deviamos fazer isso mais vezes.

beijos,te adoro!!!!

mario e vilma
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:21 pm

achei muito interessante usar o computador porque nen todos têm noção de como trabalhar com essa ferramenta, pra mim particularmente foi muito aproveitável. 😊😊

BJS DE MARIO E VILMINHA!!!

=),=P,=0

flaviana e antonia
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:22 pm

Essa ferramenta bem interessante porque muitos alunos que não tinha conhecimento de como usar um computador.Gostei muito foi uma experiência única,só não gostei porque era pouco tempo.Para mim foi bom os dois. 😊

Flaviana e Vanuza

beijos,beijinhos e beijocas

adeilton e luciana
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:23 pm

Gostei de participar de feramentas .Achei que o perfiu ficou legal .

e interessante. sem palavras ficou dez

gosto de curti a vida .e vcs

alan e edson
 Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:36 pm

É gostei pois é uma coisa nova que não se vê em colegio publico o ambiente legal,adorei a Cintia, e so não gostei de fazer dupla com o edson porque ele sempre chegava cansado e não dava pra desenvolver as historias do jeito que eu queria mas ja que esta feito

josé antônio v f claudio Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:37 pm

Quero realmente parabenizar este projeto, confesso que enriqueceu meu aprendizado. Teve ao longo algumas desorganizações, apenas pelo longo periodo de uma aula a outra. Gostei do desenvolvimento e conclusão, partindo da minha introdução, apesar de erros bruscos de ortografia e concordância nominal. Enfim não só eu mas toda a turma adorou essa iniciativa.

adonias e patricia Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:37 pm

Eu Adonias gostei da ferramenta, porque parece um pouco com o orkut e conhecemos mais os nossos amigos, e também é uma novidade e eu gosto de novidade.

aline e wanderson Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:54 pm

Wanderson acha que a ferramenta se torna mais agil e provável que a tecnologia é mais avançada . Gostou da Ferramenta. Eu acho uma forma muito inteligente partida dos organizadores trabalhar com essa ferramenta , é muito importante contando que há pessoas que ainda não tem praticidade com o computador, essa é uma forma de interagir e se familiarizar com a informática que esta cada vez mais necessaria em todos os lugares. Parabéns aos organizadores. Gostei do Fórum !

jonatan e valdeci Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:00 pm

Devido a inclusão digital nas quais existente no Brasil e no mundo essas aulas veio a nos favorecer pois entramos no mundo digital. As aulas foram legais tanto na escrita quanto na da informatica, podemos melhorar nas duas os textos narrativos. Legais as aulas mais um geito de se aprender português.

ana e cleane Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:05 pm

Adoramos esta experiência, foi divertida e bem descontraida. A melhor maneira de realizar esse projeto foi na sala de informática. Isso poderia continuar por muito mais tempo, é uma forma de aprender português sem muita pressão. O que não gostamos foi o tempo curto do projeto, o legal também é que quem não tinha acesso ao computador passou a ter, e assim conhecer esse mundo. Obrigado e volte ano que vem. Beijos.

leo e wellington Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:06 pm

Foi muito interessante o uso do fórum nunca tinhamos feito uma avaliação desse tipo, foi muito bom ter participado.

leila e silvaneide Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:20 pm

Foi legal ter participado ,o uso do fórum mostrou coisas bastante interessante,gostei muito.Aqui foi melhor porque passei a mexer no computador .obrigado a pela sua paciencia Cintia e professora Regina.



paulo e iana

 Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:22 pm

Foi muito bom trabalhar com o computador ,tivemos uma oportunidade de enteragir melhor ,espero que continua sempre melhor para que outros alunos tenha a mesma oportunidade.

sebastiao e anselmo

 Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:41 pm

Foi bom, esperamos que esse projeto se estenda por todas as escolas do Rio de Janeiro. Agente prefere fazer na sala de informatica esses trabalhos, do que na sala de aula.Durante essas aulas foram otimas.

carla e genesis


 Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:42 pm

BOM eu gostei muito de participar das atividades aqui na sala de infomática.com o meu colega de classe. não gostamos das notas que nós tivemos

genecy e cilmar


 Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:43 pm

NOS GOSTAMOS MUITOS DA FERRAMENTA POR QUE FOI UM GEITO DE SE ESPRESA E DEDICA MAS.

ale e anderson


 Enviada: Sex Nov 24, 2006 12:00 am

Bem eu gostei muito da ferramenta por que e muito intereçante pois foi legal melhor foi mehlor do que fazer na sala de aula legal assim e melhor quer a prendemos mais infomatika.EM FIM Gostei foi bom. 😊

carla e genesis - CONTO 1



os portugueses vieram com intensam fazer dos escravos e ser aposarem de suas terras e sabiam que suas terras eram ricas

ale e anderson



Enviada: Ter Out 03, 2006 11:37 pm

Avia um terreno baudió que a visiança cismava que avia uoro, mais ninguem ia la verificar

Regina Canizio



Enviada: Sáb Nov 11, 2006 5:39 pm

🙄 Que texto é esse, pessoal????

Não há narrativa em lugar nenhum e o desfecho não tem pé nem cabeça.

Sem contar os erros de ortografia, pontuação e concordância.

carla e genesis



Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:30 pm

NÓS ERRAMOS , POIS ERA PRA FAZER UM TEXTO NARRATIVO E FICOU SEM SENTIDO. NÃO TINHA NADA A VER COM A MATÉRIA DE PORTUGUÊS ATÉ PORQUE NÃO TINHA O QUE DIZER, AINDA PIOROU QUANDO OS ERROS DE ORTOGRAFIA A PARECEU.

Alessandra e Anderson – CONTO 2

🙄 A introdução até que começou direitinho, apesar dos tropeços ortográficos e de pontuação.

O desenvolvimento também não está de todo ruim, apesar de apresentar os mesmos problemas.

Já a finalização, além dos problemas anteriores, não está muito coerente. Parece mais o desenvolvimento da história, não dando



ortográficos e de pontuação.
O desenvolvimento também não está de todo ruim, apesar de apresentar os mesmos problemas.
Já a finalização, além dos problemas anteriores, não está muito coerente. Parece mais o desenvolvimento da história, não dando continuidade ao que estava sendo narrado anteriormente.

ale e anderson



Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:40 pm

SiM EU gostei de fazer o texto porque foi bom mais o tempo foi muito curto para concluir todo o textos. Ha problemas em relação a pontuação e porque nao sabemos mexer muito bem no computador mais foi bom por que eu a prender a mexe um pouco no computador.

sebastiao e anselmo – CONTO 3

sebastiao e anselmo

Enviada: Qui Out 19, 2006 10:34 pm

LIÇÃO DE VIDA.

Era uma pessoa que lutava pelos seus ideais,ela tinha três filhos que moravam numa casa muito humilde.um dia ao acordar logo cedo,a dona Joana recebeu uma triste noticia.

vanderson e alan

Enviada: Qui Out 19, 2006 10:58 pm

Que não precisaria prestar mas serviço ao sr. mauricio que ele iria se mudar p/ o canada ,então ela ficaria desempregada, para ela estava tudo perdido ,mas para sua surpresa seu filho mais velho Jonathan vei com uma boa noticia que teria conseguido um emprego de segurança em um shopping.

leo e wellington



Enviada: Qui Out 19, 2006 11:41 pm

JOANA ficou muito feliz que seu filho jonathan conseguiu esse emprego, seu MAURICIO chegando ao CANADA a primeira coisa que pensou em fazer foi contratar uma empregada domestica, procurou de todas as formas mais nao encontrou uma empregada da qualidade de JOANA entao teve uma ideia convidar ela para trabalhar para ele no CANADA . JOANA estava em casa assistindo televisao quando o telefone tocou quando ela atendeu era seu MAURICIO entao ele fez a proposta a ela , JOANA ficou muito feliz e contou a seus filhos que tambem ficaram felizes.

Regina Canizio



Enviada: Qua Nov 08, 2006 12:25 am

☹️ Confuso...

Erros ortográficos, faltaram coesão e coerência ao texto. A história parece estar incompleta nos detalhes.

sebastiao e anselmo

Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:32 pm

deram um sentido a mais na historia, apesar dos erros ortograficos. A conclusão,concluimos que essa historia foi agradável a dupla,e tambem para todos que fizeram essa historia. Parabenizamos esse projeto forum colaborativo que durante esse pouco tempo tivemos a oportunidade de apredermos mais um pouco.

genecy e cilmar – CONTO 4

genecy e cilmar



Enviada: Ter Out 03, 2006 10:55 pm

era uma vez um cavalo selvagem
este cavalo era de uma fazenda chamada alegria.
este cavalo so obedecia a um garoto chamado pedrinho pos este garoto conseguia da comida, banho , pentiava o cavalo e conseguia montar sem que o machuca.

ale e anderson



Enviada: Ter Out 03, 2006 11:24 pm

Então o garoto chamado pedrinho cuidava do cavalo que so o bedecia o garato. eles eram sempre campeão de corrida junto por serem inseparaves, mu empresario queria se parar os dois querendo levar o garoto pra espanha que la ele iria fica rico falou .

carla e genesis



Enviada: Ter Out 03, 2006 11:35 pm

o empresario quis ganhar dinheiro nas costa do menino, é o menino não quis o empresario ameaçou o menino.o menino contou para policia o empresario foi para a policie ficou preso.

Regina Canizio



Enviada: Sáb Nov 11, 2006 6:53 pm

🤔 Este cavalo, este cavalo, este cavalo... ai meu Deus, o cavalo deve estar até cansado, gente! 😊
E o desenvolvimento e o final também não estão lá estas coisas não. Erros de ortografia, pontuação e concordância.

genecy e cilmar



Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:24 pm

O INECIO DO TEXTO ATE QUE ESTAVA DANDO MUITO BEM . MAS O MEIO JA COMEÇOU A FUGIR . O FINAL PIOROU ANDA MAS PARA SER ENTENDE.

paulo e iana – CONTO 5

paulo e iana

Enviada: Ter Out 03, 2006 10:49 pm

No dia sete de setembro as nove da manha aquanteceu um fato que parou o mundo, na ocasião eu estava no quartel quando o terrorismo fez milhares de vitimas iana sequestrou um aviao e jogou contra as torres gemeas.

jonatan e valdeci



Enviada: Ter Out 03, 2006 11:05 pm

	<p>esperava para sua fúlg. A marinha americana á perseguiu sem sucesso. E hoje ela vive cheia da grana no Brasil. A polinter está a sua procura, e está oferecendo R\$100.000.000. Pela sua cabeça via ou morta.</p>
<p>ana e cleane</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Out 03, 2006 11:30 pm <input type="text"/></p> <p>Ela saiu gastando o dinheiro, comprando casa, carro, e muitas jóias, foi ai que a descobriram. Logo foi presa pelas forças armadas. Fizeram-na confessar todo o crime, mais de nada ia adiantar pois o mandante não iriam conseguir pegar.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:13 pm <input type="text"/></p> <p>😄Isto é uma narrativa? Os três fragmentos são da mesma história? Não parecem mesmo... Não há nenhuma coesão e nada de coerência aqui!!! Além dos erros de ortografia, pontuação e coerência.</p>
<p>paulo e iana</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:10 pm <input type="text"/></p> <p>No dia em que eu fiz o trabalho o computador estava ruim, o desenvolvimento não tinha nada a ver com a introdução e a conclusão estava boa mais como no texto tem principio meio e fim,o meio não deixou a narativa do jeito que nós queriamos.</p>

leila e silvaneide – CONTO 6

<p>leila e silvaneide</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Out 10, 2006 10:57 pm <input type="text"/></p> <p>Os rebeldes</p> <p>Quando falo de rebelde por que curto a vida com rebeldia vivo sozinha desde os desessete anos de idade sou livre A vida é boa pra quem sabe viver</p>
<p>vanderson e alan</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Out 10, 2006 11:22 pm <input type="text"/></p> <p>Porque muitas pessoas não sabem aproveitar o lado bom da vida, acabam se viciando em drogas bebidas alcolicas. É so pensar no que faz bem para você e para sua saúde, então antes de aceitar oque o mundo oferece pense antes.</p> <p>Eu sei que a vida não é nada facil, eu passei por muitos obstáculos que a vida colocou no meu cotidiano,e não acabou, ainda vai ter muitos obstáculos que eu vou vencer então</p>
<p>sebastiao e anselmo</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Out 10, 2006 11:31 pm <input type="text"/></p> <p>não se rebelde o mundo ta um porcaria por causas dos rebeldes, o presidente Bush é um rebelde,o Osama Bin Laden tambem não seja um rebelde o mundo não precisa de mais rebeldes chega o mundo pede paz paz paz paz.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Nov 08, 2006 10:48 pm <input type="text"/></p>

	<p>coerencia, ortografia e pontuacao.</p>
<p>leila e silvaneide</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 11:00 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>não ficou legal,poque o tempo foi cuto .sei que ocomerço não ficou certo do jeito que agente gostaria , peço discupa pelas coisas que colocamos ficamos triste.</p>

leo wellington – CONTO 7

<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 10:59 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>o crime</p> <p>tudo aconteceu quando o detetive miranda estava na delegacia e o delegado martins mandou chamalo em sua sala. e quando ele chegou na sala do delegado martins o delegado entregou o inquérito de um crime.</p>
<p>ingrid e fernanda</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:16 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>este crime era o pior que ja teria visto,era uma coisa medonha , teriam encontrado uma mulher esquitejada na porta de uma escola na madrugada da noite anterior.</p> <p>atenção,atenção!!!!</p>
<p>leila e silvaneide</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:33 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>Assunto: conclusão</p> <p>O delegado e o detetive conseguiram provas concretas nao sabia o detetive estava perto do criminoso nao sabia ele que seria sua proxima vitima escapou por um fio.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 2:14 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>????????????????????</p> <p>Que confusão???? O desenvolvimento e a finalização estão confusos, sem coesão e coerência e com erros ortográficos e de pontuação.</p> <p>Aliás, qual é o desfecho?</p>
<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:54 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p> <p>Assunto: AUTA AVALIAÇÃO</p> <p>Estáva boa , dava para entender o coteúdo da narrativa,mas tinha erros ortográficos.O desenvolvimento e a conclusão não ficou bom.</p>

Ana Paula e Cleane – CONTO 8

<p>ana e cleane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 10:35 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/></p>
--	--

	<p>país.Temos a chance de colocar o melhor representante para melhor governar, mais para isso é preciso ter interesse de conhecer a política e então analisar cada candidato e suas propostas.</p> <p>Em ano de eleição quando começa as propagandas eleitorais nas redes de comunicações o mais comum é cada pessoa desligar o seu aparelho ignorar o assunto e acham que esse é o melhor a fazer.</p>
<p>genecy e cilmar</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:09 pm</p> <p>realmente quando as pessoas não dão a minima importancia ao horario de propaganda eleitoral essas pessoas ficam indesejadas na hora de dar o seu voto para determinado politico por isso ficam sem saber em qual partido votar. precisamos ouvir proposta de cada candidato para avaliarmos qual a proposta mas importante para a nação BRASILEIRA.</p>
<p>carla e genesis</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:20 pm</p> <p>mais com tudo isso devemos fazer a coisa certa ,votar na pessoa certa ou fazer valer o seu voto nao anulando ou deixando de votar fazer certo sempre é melhor.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:07 pm</p> <p>😞 Isto NÃO é uma narrativa!!!! Problemas de concordância, pontuação e ortografia.</p>
<p>ana e cleane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:49 pm</p> <p>Apesar de não ser uma narrativa, achamos que começamos bem, mas não teve concordância entre os nossos dois parágrafos. O desenvolvimento realmente teve muitos erros de português e sem ligação nenhuma com a introdução. A história parece que não teve fim, pois não teve uma conclusão coerente. O texto não ficou legal.</p>

jonatan e valdeci – CONTO 9

<p>jonatan e valdeci</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 10:40 pm</p> <p>Um dia de verão Passeando pela praia, quando fui abordado por uma linda mulher, falamos de assuntos pessoais e elogios. Ela perguntou se trabalhava eu disse sim! E você o que faz? Eu trabalho dando aula de informatica no s.o.s computadores! Eu trabalho com montagem e manutenção de CPD! Você vem sempre a praia? Ela me disse que vem com frequencia.</p>
<p>ale e anderson</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:12 pm</p> <p>eu responder,eu tambem.vamos marca um piquinque para nos conhecer melhor,você topa. sim, eu aceito vamos no sabado . BJ.</p>

<p>paulo e iana</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:19 pm</p> <p>ela aceitou o convite, e hoje faz um ano que estamos namorando, com plano de no futuro nos casar.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:04 pm</p> <p>😊 Bem, isto é uma narrativa, mas apresenta muitos "furos" em termos de consistência da história. Há erros de ortografia, pontuação e concordância.</p>
<p>jonatan e valdeci</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:46 pm</p> <p>Concordamos plenamente com os erros de ortografia, nos perdemos em alguns momentos da história, pois não nos concentramos por ser nossa primeira vez fazendo uma história narrativa já de cara. Mais foi uma boa experiência, para podermos melhorar da próxima vez que fizermos mais uma história. Ficamos pouco 😊 por causa da continuação que fizerão, mais isso não nos afeta. Vamos nos concentrar da próxima vez!</p>

aline e wanderson – CONTO 10

<p>aline e wanderson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:56 pm</p> <p>Coragem e Persistência Tânia era uma mulher guerreira, morava com sua família na cidade Rio de Janeiro, ela tinha 42 anos, e nesta altura de sua vida já estava farta de seus constantes problemas familiares. O marido dela não hesitava em maltrata-la e humilhar ela com suas amantes, era um homem rico e soberbo, ela porém, tentava superar a raiva para não causar um transtorno para seus três filhos.</p>
<p>juninho e zidane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:21 am</p> <p>os anos se passarão e o marido continuava a maltrata-la com as suas amates até que um dia ela não aguentou e resolveu se mudar para outra cidade com seus três filhos chegando nessa cidade ela avistou um homens</p>
<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:49 am</p> <p>Não é preciso falar que esse homem mudou a sua vida, vendo a pobre muhler sozinha com três filhos e sem ter para onde ir, imediatamente ofereceu-lhe ajuda. Tânia mesmo com muito medo arriscou ir para a casa dele por seus filhos. Tudo deu certo e depois de um certo tempo Tânia se apaixonou e casou com esse homem, foram morar em Paris e viveram como uma verdadeira e feliz família.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 2:13 am</p> <p>😊 A introdução está interessante, com poucos erros ortográficos. Já o desenvolvimento... 😊 A finalização possui erros ortográficos, falta de pontuação, problemas na coesão e a coerência do texto, assim como o desenvolvimento, mas está bem melhor.</p>
<p>aline e wanderson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:41 pm</p> <p>O texto teve uma boa introdução, mas a continuação está mal. Além dos erros ortográficos, a falta de coerência e qualidade do texto está horrenda. A introdução apresentou os personagens e a história a ser contada. O Desenvolvimento foi a parte mais curta, menos explícita do texto, quando deveria ser a parte que apresentaria mudanças e</p>

desenvolvimento dentro do sentido da história .
 Se o Título da História é Coragem e Persistência ela não deveria fugir na História , e se ela era Guerreira ela era forte , e a continuidade desse texto apresentou ela como uma pobre mulher, que não lutou e não venceu os maus tratos de seu marido ela apenas fugiu .
 Não gostei da História , foi sem graça , pensei em uma história totalmente diferente .

Adonias e Patricia – CONTO 11

adonias e patricia	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 10:56 pm [][][][] O sonho do dodo Dodo era um menino muito inteligente, ele adorava informática mas suas condições eram péssima e não lhe permitia frequentar um curso de infomática.
aline e wanderson	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:14 pm [][][][] Ao passar o tempo , Dodo cresceu e continuava apaixonado por informatica ,mas ele alem de não ter condições,a sua cidade que ficava situada no interior do Estado de Mato-Grosso não oferecia cursos de especialização em informatica,e para concretizar seu grande sonho seria necessario ele sair da casa de seus pais e mudar-se para a Capital, e isso para ele parecia ser um grande desafio,mas ele não hesitou em se mudar. Dodo era maior de idade e resolveu então partir em busca de seu ideal, ao chegar na Capital enfrentou muitas dificuldades para conseguir emprego e vaga na escola que oferecia cursos de Técnico em Informatica gratuitamente.
adeilma e janaina 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:42 pm [][][][] Mais foi graças a sua força de vontade que ele conseguiu realizar seu sonho,Dodo conseguiu a vaga do curso que tanto queria.Ao terminar o curso Dodo conseguiu o emprego e assim pôde ter uma vida melhor e trazer seus pais para morar com ele na Capital. _____ beijos,te adoro!!!!
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 11:03 pm [][][][] 😊 O texto está um pouco confuso, mas, em linhas gerais, a história está razoável. Cuidado com os erros de concordância, ortografia e pontuação.
adonias e patricia	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:29 pm [][][][] DEMOS MOLE NA INTRODUÇÃO, E O DESENVOLVIMENTO FICOU UM POUCO RUIM.

Alan e Edson – CONTO 12

alan e edson	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:14 am [][][][] Um certo dia numa vila,chegou de mudança uma familia e eles tinham um filho chamado Alan.Ele tinha 12 anos e gostava de jogar bola com seus novos amigos,e seus pais não gostavam mas o amavam.
---------------------	---

<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Set 27, 2006 12:29 am</p> <p>Mas so que os seus pais não gostava de seus colegas porque um roubava e o outro era um traficante . Allan então ficava preso tentro de casa o dia todo no computador , conversando com as garotas na internet ,logo conheceu uma gata por quem se apaixonou .</p> <p>nós que tá , eduardo e mano alex</p>
<p>renilton e marcio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Set 27, 2006 12:56 am</p> <p>Alan logo marcou um encontro com a gata que ele conheceu pela internet quado ele avistou a garota nem acreditou que ela fosse tão bonita porque ele se achava o patinho feio.</p> <p>renilton e marcio</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:13 pm</p> <p>☺Esta história até começou razoável, apesar dos erros de ortografia, pontuação e concordância. Mas depois... lá se foram a coesão e a coerência textuais, além dos mesmos erros da introdução.</p>
<p>alan e edson</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:28 pm</p> <p>Essa historia esta uma catrastofe, eu e meu parça pensavamos de outro jeito que a historia poderia ser desenvolvida.Apesar dos erros e de não ter fim não gostei do desenvolvimento e da conclusão e nem o começo.</p>

luciana e adeilton - CONTO 13

<p>adeilton e luciana</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Out 05, 2006 10:52 pm</p> <p>saudades</p> <p>Era uma vez um menino que se chamava fabio, Ele era um garoto muito triste porque sentia muita saudades de sua familia.porque sua famlia morava muito distante.no interior de goias.</p>
<p>josé antônio v f claudio</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Out 05, 2006 11:16 pm</p> <p>Fábio conseguiu um emprego em uma multinacional suíça no qual foi indicado por um amigo trabalhou esforçadamente durante cinco anos, com o dinheiro acumulado em todo este periodo conseguiu comprar uma casa , ai então viajou pra onde seus pais.</p>
<p>adonias e patricia</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Out 05, 2006 11:34 pm</p> <p>...morava.</p> <p>Fabio estava muito feliz por ter voltado novamente para junto de seus pais e ter realizado o seu sonho de ter uma casa própria. Após alguns anos, Fabio conheceu uma moça com quem se casou e teve filhos, porém continuou morando junto de seus pais.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Nov 08, 2006 11:27 pm</p> <p>☺A história até está interessante. Entretanto, há a repetição desnecessária de termos, além de problemas de concordância, ortografia e pontuação.</p>

					
<p>adeilton e luciana</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:15 pm <table border="1" data-bbox="1042 383 1380 416"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Achei que a historia ficou legal , apesar dos erros de pontuação e as palavras repetitivas, mas valeu a experiencia, porque a gente aprendeu muito. Como foi uma nova experiencia, a historia não ficou tão interessante. Agradecemos a participação dos nossos colegas e professores.</p> <p>_____</p> <p>gosto de curti a vida .e vcs</p>				

alex e eduardo – CONTO 14

<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:53 pm <table border="1" data-bbox="1042 712 1380 745"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Alex e Eduardo sao estudantes do Jannuzzi,nos tempos vagos gostam de joga futebol na quadra do colegio e depois vao para sala de aula pra estudar .</p> <p>_____</p> <p>nós que tá , eduardo e mano alex</p>				
<p>mario e vilma</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:14 am <table border="1" data-bbox="1042 920 1380 954"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>mas quando eles chegam na sala de aula ficam conversando e quase não prestam atenção nas aulas.mas eles são bons garotos ,mas quando eles percebem que acoisa está ficando séria eles engrenan.</p> <p>_____</p> <p>BJS DE MARIO E VILMINHA!!! =),=P,=0</p>				
<p>alan e edson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:21 am <table border="1" data-bbox="1042 1189 1380 1223"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Eles deixavam todos seus lazeres de lado para estudar as matérias que estavam com dificuldades para não chegar no final do ano ficarem reprovados.</p>				
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 09, 2006 9:06 pm <table border="1" data-bbox="1042 1346 1380 1379"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>😞Onde está o título? O desenvolvimento? A conclusão? 🤔 Parece que todos só fizeram a introdução. Não há ação, nem desfecho definido. Problemas com a pontuação, ortografia e concordância.</p>				
<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:07 pm <table border="1" data-bbox="1042 1547 1380 1581"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>A professora tem razão de todos so fizeram a indrotação, so que nós com o título comersamo errado e eles com o desenvolvimento e a conclusão continuaram errando .</p>				

vilma e mario – CONTO 15

<p>mario e vilma</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:17 am <table border="1" data-bbox="1042 1794 1380 1827"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Roberto e Renata Roberto era um jovem muito estudioso e trabalhador ,e Renata uma menina muito amorosa e tambem gostava de estudar.Os dois moravam numa pequena cidade do interior do Espirito Santo,chamada alegre e estudavam na mesma escola,ambos era de salas diferentes.</p>				

<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:42 am</p> <p>Certa vez Renata estava andando distraída pelo corredor da escola,ela viu Roberto conversando com alguns colegas,e ficou interessada por aquele rapaz e começou a perguntar sobre ele para suas amigas,elas não o conhecia. Então ela decidiu conversar com ele naquele mesmo dia, na saída da escola Renata o viu saindo com uma garota de mãos dadas,ficou com seu coração partido mas não perdeu as esperanças.</p>
<p>alan e edson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:54 am</p> <p>Na esperança de encontralo de novo, afin de marcar um dia para eles poderem conversar e discutiren um novo relacionamento.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:15 pm</p> <p>😄A introdução, apesar dos erros de ortografia e pontuação está razoável. O desenvolvimento idem. Mas, que desfecho é este???</p>

flaviana e antonia – CONTO - 16

<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:55 pm</p> <p>Edson e Alan são dois garotos que estudam juntos ,eles estão muito perdidos na materia de Geografia tambem so sabem fugir da aula, mas um dia o professor pegou eles.</p>
<p>renilton e marcio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:17 am</p> <p>Eles achavam que mesmo faltando as aulas iria passar para a próxima serie . detestavam a aula de geógrafia só tiravam notas baixas. Um dia o professor ofereceu uma condição. eles teriam que limpar as mesas e as cadeiras da sala de aula.</p>
<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:29 am</p> <p>Eles aceitaram a condisao, teria que fazer um teste de saude sanitaria e nao podia erra nem uma questao porque se nao eles seriam reprovados . Estudam garotos ...</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 09, 2006 8:59 pm</p> <p>😄Onde está o título? Que desfecho é este? 🤔 Graves problemas de ortografia e pontuação. Falta coesão e coerência na história toda.</p>
<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:06 pm Assunto: auto avaliação</p> <p>E esquecemos o título,essa história está horrível não teve nada que tem em uma narrativa. 😄</p>

renilton e marcio – CONTO 17

renilton e marcio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:15 am Era uma vez um menino chamado pelezinho, ele era um menino muito pobre e inteligente que morava com seus pais em uma casa muito pequena, seu sonho era jogar futebol.
mario e vilma 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:29 am Pelezinho, todos os dias ia pra beira do campo de futebol, pra ficar assistindo os jogos de futebol do time de seu bairro. Ali ficava observando todos jogarem, e pensava sozinho -Uma dia serei jogador de futebol e vou ganhar muito dinheiro. Seus pais nao tinham condições financeiras para coloca-lo numa escolinha de futebol, mais a sua mãe teve uma ideia e pensou. -Vou vender sacolé e vou pagar a escolinha para o meu filho pelezinho, e assim realizaria o sonho do meu filho.
flaviana e antonia 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:55 am Sua mãe conseguiu coloca-lo na escolinha de futebol, ele passou a jogar futebol, e foi um dos melhores jogadores de sua idade e foi o artilheiro do campeonato infantil, o olheiro o viu e gostou muito e convidou para treinar no Flamengo e realizou o seu grande sonho. 
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:14 pm  A narrativa está interessante, apesar dos erros de ortografia, pontuação e concordância.
renilton e marcio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:04 pm nós gostamos da introdução apesar de alguns erros ortograficos, o desenvolvimento não foi muito coerente pois estava um pouco sem sentido, já o final tinha pouco erros e estava melhor.

josé antônio v f claudio – CONTO 18

josé antônio v f claudio	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 10:58 pm Depressão Certo garoto cujo nome era wando, filho de Francisco e Maria moravam em uma favela na zona norte de São Paulo. Francisco conheceu uma jovem de nome Pâmela deram início a um romance, "ela era portadora de HIV".
adonias e patricia	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:16 pm Pâmela com medo de perder Francisco não revelou a ele que tinha uma doença muito grave, ela achava que se ele soubesse iria abandoná-la depois de alguns meses de namoro Pâmela não aguentava mais mentir

	<p>para ele mais como não tinha coragem para contar resolveu terminar tudo com ele.</p> <p>francisco não conformado com a separação, enssistiu para que ela contesse o motivo. Pâmela então resolveu contar toda a verdade.</p>				
aline e wanderson	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:35 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>Mesmo não acreditando no perdão de Francisco, resolveu manter firme a idéia de revelar a ele sua grave doença.</p> <p>Chegou então o dia de encontrar francisco, ele se mostrava muito curioso, queria saber o porque de uma hora para a outra ela resolvera abandona-lo. Pâmela suspirou e enfim revelou a ele sua doença que ela considerava muito vergonhosa e triste. Mas para a surpresa de Pâmela, a reação de Francisco foi totalmente diferente do que esperava, ele perdoou Pâmela e prometeu a ela que independente do que viesse acontecer ele jamais a deicharia.Ela então descobriu que nem todos tinham o preconceito que ela mesmo tinha por ela.</p>				
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 11:14 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>😊A idéia é interessante, mas há alguns "furos" nos argumentos. Além disso, há erros de concordância, ortografia e pontuação.</p>				
josé antônio v f claudio	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:03 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>Em primeiro lugar, quero parabenizar os idealizadores deste projeto. Quanto a minha história, foi um ótimo tema, apesar de um pobre conteúdo.</p> <p>Já o desenvolvimento, em alguns momentos fugiu do assunto, acompanhados de muitos erros ortográficos. Ao contrário da conclusão que teve ótima coerência.</p>				

Adeilma e Janaina – CONTO 19

adeilma e janaina 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 10:54 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>Fim de uma amizade</p> <p>Cibele e Rafaela, amigas desde a infância, moravam em São Paulo, estudavam juntas, estavam sempre juntas, aprontando e rindo das traquinadas feitas por ambas. Foram para a faculdade e tudo mudou quando conheceram Alexandre.</p>				
adeilton e luciana 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:16 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>Alexandre era um garoto muito bonito e atraente .por isso cibeli e Rafaela queriam namora com ele .as duas que eram muito amigas começaram a briga muito .porque as duas gostavam de Alexandre,a amizade que era tao linda ficou abalada com as brigas</p>				
josé antônio v f claudio	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Out 05, 2006 11:44 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table> <p>Alexandre fez uma retrospectiva em sua vida, buscando os momentos mais felizes vivido com Cibele e Rafaela e sentiu que o amor por ambas tinha a mesma força, decidindo então ficar as duas. E viveram felizes para sempre.</p>				
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 10:51 pm <table border="1" style="float: right; width: 100px; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> </table>				

	pontuacao, mas a construcao esta interessante.
adeilma e janaina	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 10:00 pm
	Até que ficou legal,apesar dos erros ortográficos e da pontuação.Não gostei muito do final,ele devia ter escolhido apenas uma,a história teria ficado mais legal.

alex e eduardo – CONTO 20

alex e eduardo	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:16 am
	Era um vez um polícia e o bandido , o bandido se chama Marcelo e tinha 28 anos ,duas filhas e um pitbull chamado bad boy ,morava na cidade de Deus e traficava na boca do Karate . O polícia era chamado de Queiroz que tinha 32 anos e tinha dois filhos e um papagaio chamado loiro José , eles mora na freguesia ,e Queiroz trabalha no 31 batalhão da Barra da Tijuca .
renilton e marcio	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:40 am
	num certo dia o policial queiroz ficou sabendo que o traficante marcelo iria da uma festa na boca,queiros resolveu ir a festa disfarçado e levou com ele o papagaio. durante a festa o papagaio maluco gritou pega ladrão!! a bandidaje começou correr queiroz começou a atirar pá pá pá.
mario e vilma	<input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:55 am
	E os bandidos começaram a reagir , e começou uma grande troca de tiros, naquele estante passavam cinco pessoas de familia, sendo duas crinças e trez adultos ,uma criança e uma mulher foram atinjidos por um tiro ,imediatamente foram levados para o hospital pela propria viatura da policia,quando os policiais retornaram da festa ao local da festa os bandidos já haviam se retirado do local,la os policais encontraram drogas e armas,dois bandidos foram presos e o restante foram presos.
Regina Canizio	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:14 pm
	☹️ Além dos inúmeros erros de ortografia, pontuação e alguns de concordância, isto mais parece uma notícia do jornal "O Povo" do que uma narrativa!
alex e eduardo	<input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 9:56 pm
	A professora tem razão, realmente a nossa narrativa ficou parecida com uma notícia do jornal " O Povo ", mais que foi boa, so que o desenvolvimento e a conclusão tiveram alguns erros de ortografia de alguns alunos.

flaviana e antonia – CONTO 21

<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:17 am <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>No dia 21 de setembro de 2006, alguns alunos da 2011 foram a um rodízio de pizza no Romanella, para comemora o aniversário da Flavinha, foram quatro pessoas que não fazem parte da turma.</p>				
<p>alan e edson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:30 am <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>Neste belo dia eu estava saindo do trabalho e estava cansado. Logo quando eu cheguei na minha escola fui informado do encontro de meus amigos para o anivesario da flavinha. E acabei não indo na pizzaria porque foi tudo feito na hora, e alem disso eu estava duro... Fiquei triste por não ter ido,mas na semana seguinte eu fiz uma surpresa para ela.</p>				
<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Set 27, 2006 12:44 am <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>Mais so que o meu amigo Eduardo não pode ir ao rodizio no Romanela ,eu fui e foi muito bom comi de mais e tirei muitas fotos no meu celular , adorei e vai ter outro no mes que vem ,esta todo mundo da turma convidado . é nós que ta ... vida loka</p>				
<p>Regina Canizio</p>  <p>Registrado em: Quarta-Feira, 4 de Outubro de 2006 Mensagens: 49 Localização: Vicente Jannuzzi</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:16 pm <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>😬A introdução apresenta problemas, mas, apesar dos erros de pontuação e ortografia, ainda é aproveitável. Mas, o resto não tem nenhuma coesão e coerência textuais.</p>				
<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 23, 2006 9:55 pm <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>A professora está certa, a história está sem sentido não teve um desenvolvimento, ficou sem graça. 😊</p>				

juninho e zidane – CONTO 22

<p>juninho e zidane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:56 pm <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>Um grande sonho de ser jogador</p> <p>Um menino que se chama juninho que morava no interior que lar era um sonho de toda criança mais os seus pais erão muito pobres</p>				
<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:26 am <table border="1" style="float: right;"><tr><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td><td style="width: 20px; height: 15px;"></td></tr></table></p> <p>O tempo se passou mas Juninho não deixava de sonhar, apesar das suas dificuldades Juninho nunca desistiu de ser um jogador muito famoso. Com muita luta sua família conseguiu sair do interior e levou o pequeno Juninho para o Rio de Janeiro, lá o garoto foi matriculado em colégio onde era repreendido por seus colegas devido seu sutaque e seu jeito caipira. mesmo assim ele não</p>				

	<p>desistiu e continuou a luta.Suas aulas favoritas era a de educação física e era na quadra que Juninho mostrava seu talento.Participou de várias competições e quase sempre ganhava em primeiro lugar.Juninho com seu jeito meigo e simpático fez muitas amizades e logo terminou a faculdade.</p>
<p>adeilton e luciana</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Out 11, 2006 12:48 am</p> <p>mais seu sonho era ser um grande jogador de futebol . um dia juninho estava treinando no campo .quando derepente foi chamado .juninho parou de joga e saiu para ver oque estava acontecendo .quando juninho chegou perto do seu treinador ficou sabendo que foi convocado para joga em um time ,juninho ficou feliz porque viu se sonho realizado</p> <p>FIM</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qua Nov 08, 2006 12:37 pm</p> <p>A história até que ficou engraçadinha... 😊Mas, quantos erros de ortografia!!! 😞E onde está a pontuação? Sumiu?</p>
<p>juninho e zidane</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Qui Nov 23, 2006 9:49 pm</p> <p>eu gostai da história também cconcordo com a prof de que tem vairios erros, fico também muito engraçadinha 😊😂😂</p>

paulo e iana – CONTO 23

<p>paulo e iana</p>	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Set 26, 2006 10:36 pm</p> <p>o menino</p> <p>um menino perguntou para um homem que estava sentado em um banco em uma praça,se ele acreditava em jesus ele respondeu que ã que tudo na vida dele dava errado,o menino muito triste com a falta de fé do homem, olho em seus olhos e disse vc ã pode velo mas ta sempre presente em nossas vidas,ele e como açúcar quando colocamos no café com leite ã ta pra ver, mas adoça nosso café,e ele adoça nossa vida, o homem olhou para o garoto e disse vc ta certo,tão pequeno com tanta sabedoria,um pai numca esqueci seu filho.</p>
<p>jonatan e valdeci</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Set 26, 2006 11:07 pm</p> <p>Um caso aconteceu, esta semana na favela do Rio das Pedras. Uma mulher colocou veneno na mamadeira de seus filhos gemios,com apenas seeis meses de idade levando ao obito os mesmo.</p> <p>Foi muito triste pois deus não estava em seu coração, e isto foi um fato que infelizmente acontece no dia dia. Pois as pessoas estão cada vez mais afastadas de deus.</p>
<p>ale e anderson</p> 	<p><input type="checkbox"/>Enviada: Ter Set 26, 2006 11:27 pm</p>

em deus,com a fe do filho conseguiu um emprego e uma vida

	em deus, com a fe do filho conseguiu um emprego e uma vida melhor.
Regina Canizio	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:17 pm
	<p>☹️ Alguém poderia me explicar o que é isso exatamente????? Não há NENHUMA coesão e NENHUMA coerência textual. Erros ortográficos, de pontuação e de coerência.</p>

Texto narrativo. – CONTO 24

jonatan e valdeci	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 10:37 pm
	<p>Vóo da morte.</p> <p>Sexta feira dia 29/09/2006. Foi noticiado nos jornais um terrível acidente de avião, foi quando eu e jonatan iríamos viajar para a floresta amozania. E soubemos que o avião que iríamos viajar, caiu em meia floresta cauzando amorte de toda á tripulação.</p>
ana e cleane	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:17 pm
	<p>Ficamos pensando como iríamos viajar diante dessa tragédia, pois já estávamos com as malas prontas e as passagens nas mãos. Já sabíamos que o dinheiro estava perdido, porque é lógico que viajar de avião seria impossível diante do trauma. Resolvemos então fazer uma festa em nossa própria casa no sábado, e ligamos para todos os amigos os convidando para a festa que ia bombar.</p>
paulo e iana	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:33 pm
	<p>Assunto: conclusão nao viajamos mas fizemos uma com varias gatas e se divertimos muitos.</p>
Regina Canizio	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:12 pm
	<p>☹️ A introdução apresenta erros de ortografia, concordância e pontuação, além de alguns problemas de coesão e coerência, mas ainda se entende a história. Agora o desenvolvimento tem sérios problemas nas mesmas áreas que a introdução. O desfecho está definitivamente problemático.</p>

carla e genesis – CONTO 25

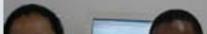
carla e genesis	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 10:41 pm
	<p>A VIOLENCIA URBANA. HOJE a cada minuto acontece uma agreção no estado do rio de janeiro. as vitimas mais agredidas sao as mulheres , opior de tudo é que sao agredidas dentro da sua propria residencia. as vezes elas tem medo de denunciar o parceiro.</p>
ana e cleane	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:02 pm
	

	outro inocentes vão morrendo.
genecy e cilmar 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:27 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Realmente a violencia tem crescido demasiadamente em todo o mundo são guerras e mas guerras entre paises e paises.
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:12 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 😞 Isto NÃO é uma narrativa! Problemas de coesão, coerência, pontuação e ortografia.

ale e anderson – CONTO 26

ale e anderson 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 10:45 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> hoje eu estava comentando sobre um sonho que eu tive, com um amigo e aconteceu na vida real. Um amigo sofreu acidente de moto, com a namorada junto por isso temos que ter muito cuidado com as nossas vidas
paulo e iana	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:11 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> a falta de segurança nas estradas, causa esses tipos de acidentes causando muita mortes, temos que ter muito cuidados ao sai de casa, porque estar muito frequente os jovens sai a noite, e usar bebidas alcoolica. A um mês atras aconteceu um acidente com cinco jovens que saíram de uma boate totalmente alcoolizados, assim provocando um acidente que levou a morte todos os ocupantes.
jonatan e valdeci 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:21 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> Devemos ter cuidado nas estradas e nos centros urbanos, pois estão acontecendo muitos acidentes. Então se beber não dirija e se dirigir não beba.
Regina Canizio 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:11 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> 😞 A introdução, apesar dos problemas de ortografia, pontuação e concordância, ao menos era uma narrativa. Já o desenvolvimento e o desfecho, além dos mesmos problemas, NÃO é uma narrativa.

genecy e cilmar – CONTO 27

genecy e cilmar 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 10:40 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> futebol Luizão sem fazer gols desde a copa do Brasil o centravante do Flamengo fora de forma perde posição para Sávio.
carla e genesis 	<input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:09 pm <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

	<p>mudança. por exemplo tirar os jogadores que ficam no banco de reserva. por que tem uns que poderia estar no campo jogando Roberto. Por esse time nao estar indo como deveria pois , sempre os flamenguista estao de saco cheio de perder e sempre arrumam confusao. porque vandalismo é crime todos nós sabemos mais não respeitam.</p>				
<p>ana e cleane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Set 26, 2006 11:21 pm <table border="1" data-bbox="1034 427 1369 465"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Torcedores não aceitam derrotas, ao verem que seu time está na pior ficam eufóricos e partem para violência. Os jogadores não tem amor ao seu clube só pensam em dinheiro e fama, o melhor a fazer é trocar todo o time e colocar novos jogadores.</p>				
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:11 pm <table border="1" data-bbox="1034 651 1369 689"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>😬 Isto NÃO é uma narrativa!!! Problemas de pontuação, ortografia e concordância.</p>				

Texto narrativo – CONTO 28

<p>ana e cleane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 10:45 pm <table border="1" data-bbox="1034 893 1369 931"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>Domingo de chuva</p> <p>Kaylani acordou e achou que esse domingo iria à praia, pois fazia tempo que não ia. Ao acabar de tomar café olhou para a janela e viu que começava a chover, logo desanimou ao ver que a chuva estava aumentando cada vez mais, começou a pensar no que iria fazer nesse domingo de chuva.</p>				
<p>paulo e iana</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:24 pm <table border="1" data-bbox="1034 1173 1369 1211"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>chovendo sem chance de ir na praia kaylani ligou para seu namorado yury,yury aqui na recreio esta chovendo mas eu arrumei um lugar para ir, aonde no cinema o filme e sobre o big bang. yury foi para casa se arrumou foi ate ao encontro kaylani no recreio chegando os dois comprou o ingresso....</p>				
<p>jonatan e valdeci</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:33 pm <table border="1" data-bbox="1034 1420 1369 1458"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>No cinema kaylani com yuri se emocionaram com o filme e foram lanchar no bob ´s e comeram um big bob ´s, e logo em seguida foram pra casa dormir.</p>				
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Nov 21, 2006 9:01 pm <table border="1" data-bbox="1034 1644 1369 1682"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></p> <p>😬 A introdução está interessante, apesar de alguns problemas de pontuação. Já o desenvolvimento está com graves problemas de pontuação, concordância verbal e ortografia, além de repetição desnecessária de palavras. O desfecho está meio inosso, com alguns problemas de pontuação e ortografia.</p>				

mario e vilma – CONTO 29

<p>mario e vilma</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:58 pm <input type="text"/></p> <p>A vida de João a vida de João era muito corrida e trabalhosa, ele acordava muito cedo todos os dias, ia para o trabalho na padaria do sr José, pegava seu sexto pão e saía pelas ruas para vender.</p>
<p>alan e edson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:06 am <input type="text"/></p> <p>Por ser uma padaria bem conhecida naquela região, João vendia muitos pães, e lucrava muito com as vendas e as encomendas de pães, mas o seu salário era uma amicharia. Mas ele trabalhava com todo o prazer de um trabalhador digno.</p>
<p>flaviana e antonia</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:27 am <input type="text"/></p> <p>Pois ele estava insatisfeito com seu salário e resolveu sair da padaria porque pretendia receber um pouco mais para poder se casar, arrumou um outro trabalho em um restaurante de garçon e se casou com sua amada e teve dois filhos.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 09, 2006 9:03 pm <input type="text"/></p> <p>☹️ A história até começou bem, mas depois a finalização foi muito confusa. Faltou uma conclusão lógica e mais bem acabada. A coesão e a coerência saíram prejudicadas. Muitos erros de ortografia, pontuação e concordância.</p>

renilton e marcio – CONTO 30

<p>renilton e marcio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 03, 2006 11:51 pm <input type="text"/></p> <p>era uma vez um menino chamado jesuino ele era um menino bom, inteligente e calmo. um certo dia o menino começou a pregar a palavra de Jesus a multidões.</p>
<p>alex e eduardo</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:08 am <input type="text"/></p> <p>Jesuino que pregava a palavra de Deus para a população que acompanhava todos os finais de semanas. Num belo dia de domingo Jesuino foi na igreja acompanhado de seus filhos Jesus e Maria acompanha um culto religioso de um amigo de trabalho que se chama Jose.</p>
<p>mario e vilma</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 04, 2006 12:30 am <input type="text"/></p> <p>quando chegaram no culto ficaram muito felizes pela forma que foram recebidos, os irmãos daquela igreja os receberam com muito carinho, ouviram a palavra de Deus e ficaram cheios do Espírito Santo. TODOS SE ABRAÇARAM E FORAM PARA SUAS CASAS MUITO FELIZES.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qui Nov 09, 2006 12:06 am <input type="text"/></p> <p>?</p>



edson e alan – CONTO 31

alan e edson

Enviada: Ter Out 03, 2006 11:52 pm

Assunto: edson e alan

Era um garoto chamado minimim ele era um garoto muito inteligente.com 17 anos já estava na faculdade de direito na puc do rio de janeiro. mas ele tinha um problema, não conseguia ser feliz.

flaviana e antonia



Enviada: Qua Out 04, 2006 12:16 am

Porque ele não tinha tempo para nada,não tinha amigos muito menos uma namorada.Sua mãe exigia muito dele sempre brigava com ele quando chegava um pouco tarde da faculdade. Minimim não suportava mas tanta pressão só tinha na sua cabeça direito constitucional e leis, um dia ele decidiu largar tudo e viver sua vida fazer tudo que durante na sua juventude não fez.Mas sua mãe como era muito rigorosa não admitiu e lhe que se fizesse isso não seria mas seu filho.

renilton e marcio



Enviada: Qua Out 04, 2006 12:35 am

foi uma escolha ruin porque ele tinha largado tudo,passava necessidade por não ter proceguido os estudos.

Regina Canizio



Enviada: Qua Nov 08, 2006 11:31 pm

☹️Cadê o título? Cadê o desfecho? 🤔

Só o desenvolvimento está razoável.

O texto apresenta erros de concordância, pontuação e ortografia graves.

Registrado em: Quarta-Feira, 4 de Outubro de 2006
Mensagens: 49
Localização: Vicente Jannuzzi

aline e wanderson – CONTO 32

aline e wanderson

Enviada: Qui Out 05, 2006 10:56 pm

Afundando junto com o Orgulho

Numa grande metrópole ,viviam Peterson e Priscila.Ele era um empresario e ela uma advogada . Eles resolveram fazer uma viagem de navio, e havia poucas pessoas a bordo,seria férias em uma ilha onde eles queriam descansar.

adeilma e janaina



Enviada: Qui Out 05, 2006 11:16 pm

Estavam muito felizes loucos para chegar a ilha. Depois de algumas horas de viagem o navio bateu em uma enorme pedra de gelo,Peterson e pricila ficaram apavorados e começaram a gritar.Havia apenas dois botes no navio.Eles entraram em um bote e não deixaram mais ninguém entrar,em seguida foram embora afastando-se do navio que estava afundando.

adeilton e luciana
 Enviada: Qui Out 05, 2006 11:37 pm

o navio afundou com as pessoa que nele ficaram.so ficaram as duas que nadaram ate a ilha e foram salva.por isso a historia e afundando junto.

Regina Canizio
 Enviada: Qua Nov 08, 2006 11:08 pm

😊A introdução e o desenvolvimento estão interessantes, apesar dos erros de ortografia e pontuação.

😊Agora, o desfecho não faz nenhum sentido. Falta coesão e coerência, além dos problemas de ortografia e pontuação.

ingrid e fernanda – CONTO 33

ingrid e fernanda
 Enviada: Qui Out 19, 2006 10:27 pm

Um dia emocionante

Tudo começa com uma forte chuva, a vontade de curtir o único final de semana possível era maior do que todo o desânimo com aquela chuva que não passava. Dava um nó na garganta só de pensar em ficar dentro de casa, na expectativa de um dia melhor.

Era uma sensação horrível, mas um simples oi me deixou completamente cheia de esperança!!! E aqui começa a verdadeira aventura da minha vida... E a melhor!!!

sebastiao e anselmo
 Enviada: Qui Out 19, 2006 10:57 pm

A melhor forma de sair dessa angustia era procura nela mesma a buscar os seus ideais,alem dela esta passando por aquele momento de dificuldade da sua vida de grande desespero durante aquela tempestade.

Mas que ela iria vencer a quele dia chuvoso,um amigo ligou para ela e falou que ia passa na casa dela para fazer companhia a ela mais sem ela saber que ele o amava muito.dai? 😊

vanderson e alan
 Enviada: Qui Out 19, 2006 11:42 pm

Logo que ele chegou, Ingrid o chamou para entrar , e p/ surpresa de Ingrid ele tirou uma caixa de bombom e um buquer de flores de dentro do carro e fez um discurso para ela , e logo depois o convidou para ir ao cinema .

no meio do caminho ele se confessou para Ingrid , falou que seu amor era taõ forte que não podia mais esperar e perguntou se ela não estaria afim de começar um relacionamento novo e Ingrid com um sorriso que não tinha mais tamanho aceitou , tepois daquele dia so foi alegria , depois de 3 anos amorando decidiraõ casar mais uns anos depois tiveram uma menimna linda ,e só de pensar que tudo começou num dia triste de chuva . 😊

Regina Canizio
 Enviada: Sex Out 20, 2006 12:06 am

[quote="ingrid e fernanda"]Um dia emocionante

Tudo começa com uma forte chuva, a vontade de curtir o único final de semana possível era maior do que todo o desânimo com aquela chuva que não passava. Dava um nó na garganta só de pensar em ficar dentro de casa, na expectativa de um dia melhor.

Era uma sensação horrível, mas um simples oi me deixou completamente cheia de esperança!!! E aqui começa a verdadeira aventura da minha vida... E a melhor!!!

☺ O início está interessante. Cuidado com a falta de acentos (já coloquei) e a coesão do texto (faltaram alguns conectivos entre as frases (tb já coloquei)

Regina Canizio



☐ Enviada: Sex Out 20, 2006 12:11 am

[quote="sebastiao e anselmo"]A melhor forma de sair dessa angustia era procura nela mesma a buscar os seus ideais, alem dela esta passando por aquele momento de dificuldade da sua vida de grande desespero durante aquela tempestade.

Mas que ela iria vencer a quele dia chuvoso, um amigo ligou para ela e falou que ia passa na casa dela para fazer companhia a ela mais sem ela saber que ele o amava muito. dai?

☺ Olha a coesão e coerência, pessoal! Vocês começaram o texto sem dar uma real continuidade ao que estava sendo dito... Algumas frases estão meio truncadas. E prestem atenção nos acentos. Leiam e vejam se faz sentido.

Regina Canizio



☐ Enviada: Sex Out 20, 2006 12:16 am

[quote="vanderion e alan"]Logo que ele chegou, Ingrid o chamou para entrar , e p/ surpresa de Ingrid ele tirou uma caixa de bombom e um buquer de flores de dentro do carro e fez um discurso para ela , e logo depois o convidou para ir ao cinema .

no meio do caminho ele se confessou para Ingrid , falou que seu amor era tão forte que não podia mais esperar e perguntou se ela não estaria afim de começar um relacionamento novo e Ingrid com um sorriso que não tinha mais tamanho aceitou , tepois daquele dia so foi alegria , depois de 3 anos amorando decidiraõ casar mais uns anos depois tiveram uma menimna linda ,e só de pensar que tudo começou num dia triste de chuva .

Regina Canizio



☐ Enviada: Qua Nov 08, 2006 10:43 pm

☺ A idéia é boa. Mas, tem alguns "furos". Quem disse que o nome da personagem era Ingrid? Outro dado: não se escreve "p/" em texto e sim "para". Também só se usa numeral por extenso em texto, ou seja, três anos. Cuidado com a grafia, vocês trocaram letras e acentos à beça. Isto é falta de atenção. Mas gostei do desfecho.

sebastiao e anselmo - CONTO 34

sebastiao e anselmo

☐ Enviada: Ter Out 10, 2006 10:50 pm

A FLORESTA SOMBRIA

Era um floresta onde todo mundo tinha medo de ir, diz a lenda quem entraçe la não saia mais so morta. tinha duas crianças a Camila e o Luan que não tinham medo dessa historia e queriam por queriam ir la ver o que tanto tinha de especial nessa floresta.

<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:19 pm</p> <p>e quando eles chegaram la ficaram muito anciosos por que eles escutavam muitos barulhos estranhos. entao comesaram a ficar com muito medo e entao camila e luan viram uma coisa muito grande vindo em direção deles.</p>
<p>ingrid e fernanda</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:31 pm</p> <p>era um monstro terrivel, eles comecaram a correr, mas quanto mais eles corriam mais o monstro chegava perto ,e entaoeles caíram em um buraco bem fundo e morreram.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 4:07 pm</p> <p>Assunto:</p> <p>☹️ A história até está interessante, apesar do final horroroso...risos... Mas há problemas de coesão no segungo parágrafo e de ortografia e pontuação no texto todo.</p>

Wanderson e Alan – CONTO 35

<p>vanderson e alan</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 10:52 pm</p> <p>A viagem</p> <p>Tudo começou numa manhã de sábado,um grupo de jovem se encontraram para dar inicio a viagem para o sul do Brasil .</p>
<p>sebastiao e anselmo</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:18 pm</p> <p>Eles queriam so que estavam sem dinherio para pode viajar, a solução foi pedir carona. nem um carro parava para eles, ficaram horas e horas ate que um carro todo velho com um cara velho parou e perguntou o que voces querem nois queremos ir ate o sul do Brasil so que estamos sem dinherio o senho pode nos ajudar o velho responder sim eles começaram a viajar. no meio da viagem eles foram parados pelos os policias que disseram esse carro ta muito velho o senho não pode dirugir com o carro nessas condições e o carro foi pego e levado pro deposito, o grupo de jovem ficaram mais uma vez na mão e agora?</p>
<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:35 pm</p> <p>então eles pensaram em desistir da viagem quando um onibus de viagem parou em frente aonde eles estavam parados e o motorista abriu a porta e perguntou para onde eles estavam indo e todos disseram para o sul do brasil</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 1:09 pm</p> <p>Assunto:</p> <p>☹️ Os três parágrafos estão mal construídos!!!</p> <p>Muito poucas informações na introdução. O desenvolvimento está um pouco melhor, mas com muitos erros ortográficos e de pontuação.</p> <p>E cadê o desfecho da história?</p>

josé antônio v f claudio – CONTO 36

<p>josé antônio v f claudio</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:01 am</p> <p>Sonhos e realizações</p>
--	--

	<p>Joãozinho um rapaz batalhador, filho de Constantino e berenice, morava no subúrbio do Rio de Janeiro, tinha um grande sonho na vida ser cantor.</p>
<p>aline e wanderson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:18 am</p> <p>Só que ele sabia que grande era o numero de pessoas que tinham o mesmo sonho que o dele , e que geralmente entre os concorrentes , concretizavam seus sonhos sempre aqueles que tinham influências de pessoas importantes, e ele era apenas um simples rapaz , porem com força de vontade e confiança por muitos . Surgiu uma oportunidade única para João, começaram a divulgar umas inscrições para um programa de Televisão que estaria selecionando pessoas de todo o País para concorrer a varias gravações. Ele sem hesitar se inscreveu , e fora convocado para a 1º etapa do programa , essa para ele já era uma grande vitória.</p>
<p>juninho e zidane</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:42 am</p> <p>emtão todas as etapas se passarão e ele dentro de todas elas ate que chegou a final e restarão cinco particitantes nas quinta de finais e emtão um simples rapaz que se chama juão finalmente realizou seu sonho e assim os anos forão se passando e ele gravou o seu primeiro CD um dia de sonho!!!!!!! 😄😄😄😄</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 12:57 pm</p> <p>A introdução está razoável... Mas o resto... 😞 Que confusão... ? Onde está a pontuação? As letras maiúsculas? Sem falar nos erros ortográficos. Isto prejudica o entendimento da narrativa.</p>

Adonias e Patrícia – CONTO 37

<p>adonias e patricia</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Ter Out 10, 2006 11:58 pm</p> <p>O aluno que não gostava de matemática</p> <p>Pedro era um menino que morava no interior e estudava na cidade, por te muita dificuldade em seu trajeto sempre chegava atrasado na escola e com consequencia disso, tinha muita dificuldade em matemática.</p>
<p>josé antônio v f claudio</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:25 am</p> <p>Seu pai foi surpreendido por uma grande empresa, se istalou naquela região indenizando-o. Com o dinheiro seu pai comprou uma casa na cidade, do lado da escola, com isso pedro passou a ser pontual nas aulas de matemática.</p>
<p>aline e wanderson</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:44 am</p> <p>Já passava do meio do ano , Pedro já tinha perdido a explicação de muitas questões matemáticas ,e como é necessario entender os fundamentos básicos de matemática para entender os calculos consecutivos, ele teve muita dificuldade.Mas ele tivera muita sorte, pois seu professor tinha muita boa vontade e paciência, e ele era um rapaz inteligente. Dentro de pouco tempo Pedro passou a entender matemática , e descobriu que agente só não gosta daquilo que não entendemos e não sabemos fazer. Após concluir o ensino médio ele fez faculdade de Matemática e se tornou um grande professor de matemática,acreditando que poderia fazer muitos jovens como ele entender e gostar, do que faz parte da vida " matemática ".</p>

<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 12:48 pm</p> <p>A história como um todo até está interessante, apesar dos erros ortográficos e de pontuação. 😊</p> <p>Agora, este segundo parágrafo está incompreensível. 😞</p>
--	---

Adeilma e Janaina – CONTO 38

<p>leo e wellington</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:00 am</p> <p>Não saio de minha terra No interior de Mato Grosso mora seu João, um senhor de 62, aninhos. Mora sozinho, pois sua esposa morreu e seus quinze filhos já seguiram seus caminhos. Apesar de ser sozinho seu João é muito alegre e feliz, além disso vive sempre em busca de um novo amor.</p>
<p>adeilton e luciana</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:22 am</p> <p>seus filhos moram muito longe dele por isso seu João às vezes se sente sozinho. Um certo dia ele saiu de casa. Quando de repente ele viu uma mulher. Por quem se apaixonou. Mas como declara esse amor se ele não sabia se ela era casada. Um dia seu João perguntou a um amigo se aquela linda mulher era casada. E ele respondeu que não</p>
<p>adonias e patricia</p>	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Out 11, 2006 12:45 am</p> <p>Sabendo disso seu João resolveu investir em um novo relacionamento, então foi a procura daquela linda mulher para conhecê-la, e eles resolveram marcar um encontro, e seu João cheio de vergonha resolveu se declarar, e teve uma grande surpresa, pois ela também gostava dele. Após alguns meses começaram a namorar e logo se casaram, foi uma grande festa pois todos os seus filhos compareceram ao seu casamento.</p>
<p>Regina Canizio</p> 	<p><input type="checkbox"/> Enviada: Qua Nov 08, 2006 12:40 pm</p> <p>😊 A história até que ficou engraadinha... Mas, quantos erros de ortografia!!! E onde está a pontuação? Sumiu? 😞</p>