

## Software livre e educação: uma união de sucesso

Lívia Kelly Valentim Assis\*

### Resumo

Este artigo possui como objetivo primordial evidenciar a necessidade de uma efetiva aliança entre as tecnologias computacionais e as práticas pedagógicas docentes, no que toca ao processo de ensino-aprendizagem. Tal reflexão incide sobre a didática dos professores de língua portuguesa, buscando não só focalizar alguns softwares livres aplicados à educação na área que concerne à *Letras*, como também verificar os possíveis benefícios desses programas no aprendizado do aluno. Além disso, dentre os inúmeros sites voltados para a educação, este trabalho apóia-se no *Portal do professor*, visto que ele atua como um auxiliador no crescimento profissional do professor, bem como facilita a sua inserção no mundo digital, servindo de inspiração para a criação de outros *portais*. Desse modo, procura-se concluir que a sala de aula, ao abrir as portas para a tecnologia, torna-se um espaço mais favorável para a propagação e apreensão do conhecimento.

**Palavras-chave:** Software livre. Educação. Portal do professor

### 1. Introdução

A tecnologia digital, cada vez mais em expansão e desenvolvimento, deve fazer parte da realidade das escolas, uma vez que pode melhorar, significativamente, o ensino e o aprendizado como um todo. O corpo docente não pode ignorar a tecnologia nas suas práticas pedagógicas, ao contrário, ele deve usá-la ao seu favor. Essa consciência é necessária, principalmente, quando se pensa no ensino da língua portuguesa, já que, em muitos casos, o professor limita-se a lecionar os aspectos puramente gramaticais da língua, tornando a aula maçante, ineficiente e unilateral – isto é, não conta com a participação ativa do aluno.

Na busca por uma didática atenta aos avanços tecnológicos, este trabalho procura analisar os softwares educacionais “Jogo: ler é preciso”, “Vamos escrever” e “PRAL” na

---

\* Estudante do 8º período da faculdade de letras da UFMG.

tentativa de evidenciar as suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. Tais programas foram retirados do *Portal do Professor*, site que também é abordado neste artigo, e são estudados no âmbito das práticas pedagógicas voltadas para os estudantes do terceiro e quarto ciclo do Ensino Fundamental, já que esses alunos encontram-se (ou, pelo menos, deveriam se encontrar) mais preparados para fazerem reflexões lingüísticas mais aprofundadas. Tendo-se os *Parâmetros Curriculares Nacionais da Língua Portuguesa* como principal aporte teórico, as possíveis vantagens do uso dos softwares em questão são avaliadas no que concerne ao desenvolvimento das quatro competências lingüísticas básicas: *falar, escutar, ler e escrever*. Convém ressaltar que esta pesquisa é uma *pressuposição teórica*, uma vez que não examina a aplicação prática dos programas “Jogo: ler é preciso”, “Vamos escrever” e “PRAL” em escolas. Logo, ao tratar das características desses softwares, o olhar está voltado para o professor e para sua prática de ensino.

## **2. Desenvolvimento**

Dentre os muitos sites preocupados em auxiliar as ações docentes, o *Portal do Professor* mostra-se um dos mais completos no tocante à formação profissional do professor. Criado em 2008 pelo Ministério da Educação em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia, o *portal* representa uma importante iniciativa a favor da educação. O site, que promove a interação entre docentes de todo país, possui conteúdos multimídia, cursos e matérias didáticos, sugestões de aulas, variados softwares livres educacionais e um forte comprometimento com a inclusão do professor no mundo das tecnologias digitais. Através de uma pesquisa no *Portal do professor*, foram encontrados três softwares livres – “Jogo: ler é preciso”; “Vamos escrever”; e “PRAL” – que parecem ser verdadeiros instrumentos auxiliares do ensino de língua portuguesa para alunos do 6º ao 9º ano. Tais softwares são observados a seguir.

O programa “Jogo: ler é preciso”, por meio de um ambiente interativo e contextualizado, tem como objetivo geral fazer com que o aluno enriqueça o seu vocabulário. O jogo contém uma árvore formada por uma série de letras. Quando se clica na letra, aparece uma palavra seguida por dois significados: um correto e outro errado. Ao aluno cabe a tarefa de escolher uma das opções. Para explicitar o sentido da palavra, é relacionado a ela uma frase ou o trecho de uma obra literária. Esse software pode ser muito útil para o ensino da

língua portuguesa aos alunos do terceiro e quarto ciclo, porque ajuda a promover reflexões mais consistentes sobre a língua, visto que trabalha as variações lingüísticas nos seus diferentes registros e os processos de construção de sentido. A *brincadeira* com o léxico, no âmbito da prática de leitura, permite que o aluno faça inferências semânticas da palavra em destaque, adequando-a ao texto e contexto oferecidos (PCN), bem como soluciona dúvidas de ordem ortográfica. Ao professor cabe desenvolver estratégias de ensino que possibilitam ao aluno “*descobrir o funcionamento grafo-fonêmico da língua e as convenções ortográficas.*” (PCN, p. 85).

O software “Vamos escrever” também é um grande aliado do professor no que compreende a intenção de amadurecer a *escuta*, a *fala*, a *leitura* e a *escrita* discente. O programa funciona como um editor de textos que possibilita a produção de inúmeros textos dentro dos mais diversos gêneros discursivos. O aluno pode exercer atividades como a criação de uma peça teatral, a escrita de uma história e até mesmo a confecção de uma revista, bem como inserir imagens no próprio texto criado. Esse recurso computacional motiva o aluno a adequar a linguagem às diferentes situações comunicativas, tornando-o mais consciente do uso e das formas da língua. Na esfera da língua oral, ao ler os textos produzidos e ao escutar as produções dos colegas, o aluno deverá perceber, através do auxílio do professor, os elementos não-lingüísticos – tais como gestos e entonação da voz – que dão sentido aos textos. Já em relação à língua escrita, o software permite que o educador oriente o estudante a desenvolver um conjunto de pressuposições, baseando-se nas peculiaridades dos diferentes gêneros e nos recursos de imagem (PCN). Além disso, durante o processo de produção textual, o aluno precisa considerar aspectos como o destinatário e a finalidade da escrita, e, mais uma vez, as características dos gêneros (PCN), afinal, fazer uma revista não é o mesmo que fazer uma história ficcional.

O “PRAL” é um site educacional com uma série de ferramentas para promover a comunicação virtual entre professores e alunos. Nesse *portal*, os educadores podem disponibilizar materiais didáticos para download, divulgar trabalhos, notas e tarefas em geral, criar atividades avaliativas e jogos on-line, além de poderem se comunicar com outros docentes. Já os estudantes obtêm, com praticidade, os materiais escolares, notas, trabalhos e avaliações, podendo, ainda, criar um *miniblog* e fazer amizades com outros discentes. Com esse programa, as práticas pedagógicas encontram um ambiente propício para se adequarem à realidade do aluno, tornando-se mais próximas dele. Em relação à didática do professor de

língua portuguesa, o “PRAL” representa uma interessante oportunidade de se trabalhar a linguagem numa legítima situação de uso, na qual o educador deve organizar ações que possibilitem aos alunos observarem as especificidades das “*situações comunicativas*, considerando os “*gêneros nos quais os discursos se organizam, e as restrições e possibilidades disso decorrentes; as finalidades colocadas; [e] os possíveis conhecimentos compartilhados e não compartilhados pelos interlocutores (...).*” (PCN, p.48).

Assim, o exame de tais recursos digitais evidencia que não só a tecnologia é uma importante “ferramenta” auxiliadora das práticas pedagógicas, como também o aprendizado é fruto de um processo ativo que deve contar com uma participação atuante dos alunos.

### 3. Conclusão

Diante do exposto, nota-se que o *Portal do professor*, por oferece uma série de recursos que orientam as ações pedagógicas docentes, possibilita a criação e organização de aulas mais comprometidas com a melhora do ensino. Além disso, o exame dos softwares livres educacionais “Jogo: ler é preciso”, “Vamos escrever” e “PRAL”, tendo-se como base o PCN de Língua Portuguesa para alunos do terceiro e quarto ciclo, revelou que o trabalho com a língua portuguesa pode ser divertido, interessante, contextualizado e multilateral – isto é, envolvendo a ação de professores, alunos e o uso de diversos recursos didáticos. Desse modo, conclui-se que as tecnologias computacionais, quando incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem, são grandes aliadas dos professores na promoção de uma educação mais eficiente e de qualidade, e, por isso, devem ser plenamente usadas. Este estudo procurou fazer com que os professores de português não só fiquem atentos para os avanços tecnológicos, como também possam inserir esses avanços na sua didática, porquanto a tecnologia atue como uma facilitadora da propagação e apreensão do conhecimento.

### 4. Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: *língua portuguesa*. Brasília: Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Fundamental, 1998. 107p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portal do Professor**. Brasília: 2008-2011. Disponível em <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>>. Acesso em 25 mai. 2011.