

## **ANIMANDO BATE-PAPOS**

Nathália dos Santos Silva<sup>1</sup>

Patrick Ribeiro Rigon<sup>2</sup>

Mára Lúcia Fernandes Carneiro<sup>3</sup>

### **INTRODUÇÃO**

O recurso “bate-papo” é uma das ferramentas de comunicação síncrona bastante usada em cursos a distância. No entanto, os alunos mais acostumados com o uso da Internet como forma de lazer acabam confundindo um bate-papo “acadêmico” com uma interação mais informal, trazendo para este novo espaço os mesmos hábitos e formas de comunicação. E esta aparente descontração termina por prejudicar a interação quando temos um tempo restrito para debater assuntos específicos com um grupo que teve de organizar-se para se reunir e quer aprender. Este artigo trata do desenvolvimento de um objetos de aprendizagem (OA), com o apoio de animações que representam situações habituais em bate-papos e apresentam dicas sobre como participar.

Para tanto, foi preciso entender o funcionamento de um bate-papo, a linguagem comumente utilizada pelos alunos e professores, suas possibilidades de uso, sua contribuição no aprendizado e também as falhas desse processo – sobre as quais o objeto de aprendizagem irá tratar. Não basta, contudo, estudar apenas o meio comunicativo. É preciso observar os envolvidos, professores e alunos, em ação nessa atividade

### **SALAS DE BATE-PAPO COMO SUPORTE EDUCACIONAL**

As salas de bate-papo virtuais são caracterizadas como locais para discussão sobre assuntos entre participantes geograficamente dispersos. Podem ser importantes ferramentas na consolidação de uma comunidade de aprendizagem virtual, possibilitando a troca de experiências, discussão de temas em aberto e tomada de decisões, contribuindo para a efetivação das tarefas (CORDENONSI et al, 2004). Além de favorecer e desinibir a participação de alguns estudantes, que poderiam não se pronunciar em aulas presenciais, as salas de bate-papo permitem manter um registro das discussões de grupo, o que também pode servir para consulta posterior por aqueles que não conseguiram agendar-se e participar sincronamente.

Pela quantidade de informações que transitam na tela, contudo, pode haver pouco tempo para reflexão sobre todas as idéias apresentadas na sessão. Excetuando-se sessões

---

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Comunicação Social (UFRGS), bolsista SEAD/UFRGS

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de Design Visual (UFRGS), bolsista SEAD/UFRGS

<sup>3</sup> Doutora em Informática na Educação. Professora adjunta do Instituto de Psicologia (UFRGS).

de tira-dúvidas e combinações de tarefas e avaliações, pode ser sugerido que os alunos estudem o histórico das conversas e possam refletir com mais tempo a respeito dos temas, continuando a discussão em outro espaço, como o fórum. Pela liberdade que proporciona, a conversa no bate-papo dá margem a múltiplas linhas de discussão, o que pode gerar confusões para responder e enviar mensagens. Também resultante dessa liberdade, há tendência ao desvirtuamento do tema gerador. Por isso, é conveniente delimitar previamente o assunto a ser discutido, bem como combinar regras para a condução da discussão (GARCIA et al, 2007; LEAL, 2007).

Esse recurso de aprendizagem, por fazer uso de uma nova linguagem, pode ocasionar certa dificuldade de expressão na forma escrita. Isso pode inibir os participantes que se sentem menos confortáveis para se expressarem de forma textual, diminuindo as contribuições. Além disso, o uso da *netiqueta*<sup>4</sup> pode não ser do conhecimento de todos os participantes, dificultando a compreensão dos diálogos.

### **O ALUNO EM UM BATE-PAPO**

Em uma sala de aula virtual, quando iniciantes em cursos a distância - mas com alguma experiência em bate-papos - os alunos tendem a utilizar a linguagem cibernética e informal, com códigos que nem todos conhecem. Para aqueles que não estão habituados com o recurso, a comunicação é dificultada, ampliando o sentimento de “não pertencer” ao ambiente. É importante, por isso, que os alunos tenham o conhecimento da linguagem mais adequada para utilizar nesse tipo de atividade na sala de aula virtual. A informação deve ser acessível a todos. Através dessa troca, os alunos poderão se conhecer, ajudar uns aos outros, e deverão sentir-se participando efetivamente de uma “turma”.

### **O OBJETO DE APRENDIZAGEM COMO APOIO**

Tendo como objeto de estudo as sessões de bate-papo realizadas em disciplinas de curso de graduação totalmente desenvolvidas a distância, foram observados diferentes tipos de conversa, desde o primeiro bate-papo do grupo, ainda em ambientação, até plantões com tutores. Como as turmas observadas envolviam, aproximadamente, 300 alunos e 6 tutores, e uma proposta metodológica que proporcionava pelos menos dois encontros semanais via bate-papo entre tutor e seus alunos, o número de registros tornou-se uma amostra significativa para a análise.

Através dessas observações, perceberam-se as necessidades e dificuldades de gerenciamento das diferentes sessões. Assim, foram elencados os principais problemas do bate-papo em geral e as estratégias que poderiam ser adotadas e para evitá-los ou

---

<sup>4</sup> Netiqueta é o conjunto de regras de conduta do internauta. Seria como um guia de etiqueta na internet.

minimizá-los. Para orientar e preparar alunos e professores no uso dessas estratégias foi proposta a implementação de um objeto de aprendizagem, envolvendo animações que demonstrassem diversas situações dentre àquelas observadas em situações reais de interação.

### **OBJETO DE APRENDIZAGEM “ANIMANDO O BATE-PAPO”**

O objeto de aprendizagem, denominado “Animando o bate-papo”, tem por objetivo apresentar estratégias de uso do bate-papo e dicas de conduta aos participantes através de animações, que comparam uma determinada situação no bate-papo com aquela que ocorreria em uma sala de aula presencial.

A Figura 1 apresenta os quatro personagens inicialmente propostos, que buscam representar uma professora e três alunos, vivenciando diferentes situações. Após a abertura, cada dica funciona como um episódio diferente – corpo da animação. Foram elaborados também roteiros e storyboards para esses episódios, que comunicassem o mesmo problema de atitude em uma sala de aula e numa sessão de bate-papo.

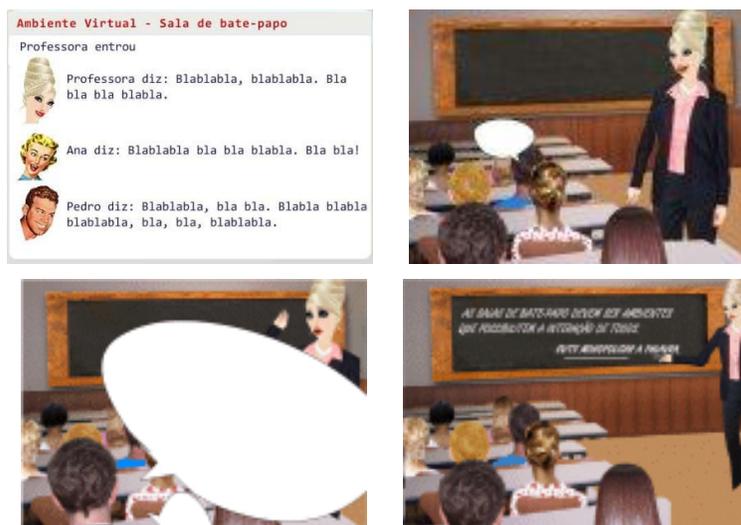


**Figura 1 - Interface do objeto de aprendizagem Animando o bate-papo...**

Para construir as animações, foram criados roteiros base, estabelecendo um paralelo entre o real (sala de aula) e o virtual (ambiente virtual de aprendizagem), demonstrando que as regras de ética e conduta precisam ser seguidas tanto em um quanto noutro. As animações digitais foram desenvolvidas para tornar mais lúdico, simples e agradável a compreensão dos temas abordados, aproximando e chamando mais a atenção dos alunos. Os personagens das animações foram baseados em recortes no intuito de tornar os vídeos mais interessantes sem infantilizá-los. Criados com visual neutro, os personagens mesclam influências artísticas do retro ao moderno, com o principal objetivo de parecerem “atemporais” e sem estereótipos, porém diferentes entre si para representar a diversidade existente entre os alunos reais.

A figura 2 demonstra a representação da sala presencial no bate-papo, estando

vinculada à animação correspondente, onde é analisado o caso de um aluno que assume a palavra e acaba tomando conta da conversa.



**Figura 2 - Algumas cenas de uma animação**

A mensagem final aparece como uma “moral da história”, que seria a dica propriamente dita (“Evite Monopolizar a Palavra”, por exemplo), apresentada pela professora, representando a autoridade que muitas vezes se perde em uma conversa de bate-papo, onde não há diferenciação entre a “voz” do professor e a dos demais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As animações já estão sendo utilizadas como suporte a disciplinas ministradas a distância ou com o apoio de recursos tecnológicos no Instituto de Psicologia. A avaliação do objeto de aprendizagem será realizada em duas etapas. Na primeira, as animações serão apresentadas a grupos de alunos para avaliação, considerando critérios de análise de software educacional, como objetivo, estrutura, clareza, acessibilidade, etc. e os resultados sistematizados, de forma a poderem servir de subsídios para reformulações e adaptações.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- CORDENONSI, A. Z., BERNARDI, G., DALLACOSTA, A., TAROUCO, L., RIBAS, D. e RAABE, A. **O Papel do Docente como Moderador em Salas de Bate-Papo Educacionais**. In: VI Simpósio Internacional de Informática educativa, 2004, Cáceres. Anais do VI Simpósio Internacional de Informática Educativa, 2004
- GARCIA, D.; SCHLÜNZEN, E. e SCHLÜZEN Jr. , K. **Mediação pedagógica no chat visando à interação entre cursistas**. In: VALENTE, J.A. e ALMEIDA, M.E. Formação de educadores a distância e integração de mídias. São Paulo, Avercamp, 2007.
- LEAL, V.P. *O chat quando não é chato: o papel da mediação pedagógica em chats educacionais*. In: ARAÚJO, J.C. org. **Internet & Ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro, Lucerna, 2007.