

APRENDENDO COM AS PALAVRAS PRÓPRIAS E ALHEIAS: a escrita no fórum *online do Moodle*

Elzicléia Tavares dos Santos¹

Resumo

Nesse artigo discuto as contribuições da escrita no fórum on-line no processo ensino-aprendizagem dos estudantes do Curso de Pedagogia de uma Universidade Federal. A investigação foi fundamentada teórica e metodologicamente na perspectiva histórico cultural, tendo Vygotsky e Bakhtin como principais interlocutores. Tal pesquisa foi realizada junto à turma do quarto período do Curso de Pedagogia, que, no primeiro semestre de 2010, cursava a disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação (TICE). Uma disciplina semipresencial que mesclava aulas no Infocentro e em uma plataforma on-line, o Ambiente Virtual *Moodle*. A discussão aqui proposta é oriunda das produções escritas dos estudantes no fórum *on-line* sobre os *Games* na Educação. Discuto o movimento discursivo nesse fórum no qual encontrei indícios de como a escrita nessa ferramenta potencializou a aprendizagem dos estudantes no aprender com e sobre as tecnologias digitais. A turma investigada participava ativamente das discussões no fórum, dialogando com os escritos dos colegas e a partir da mediação da professora. Foi possível perceber que ao se envolver com a discussão do fórum *on-line*, o estudante aprende com a sua forma de participar, por meio da elaboração da sua escrita, que exige leitura, concentração, articulação de ideias, sistematicidade e consciência dos conceitos teóricos que envolvem a discussão. Nos escritos dos estudantes nesse fórum encontrei pistas de como os fóruns de discussão *on-line* realizados na disciplina potencializaram a aprendizagem dos estudantes adultos atuando na zona do desenvolvimento proximal dos futuros docentes.

Palavras-chaves: Perspectiva histórico cultural. Escrita em fórum on-line. Tecnologias digitais. Formação inicial de professores.

Por que escrevo?

José Domingos de Brito (2006) colecionou em seu livro respostas dos maiores escritores do mundo para a pergunta: “Por que escrever?” É surpreendente ler os diversos tipos de respostas. Trago algumas:

“Antes eu dizia: 'Escrevo porque não quero morrer'. Mas agora eu mudei. Escrevo para compreender. O que é um ser humano?” José Saramago

“Não sei fazer outra coisa... Então, primeiro, eu escrevo porque bem ou mal, é a única coisa que sei fazer; segundo, porque é um ofício que sendo difícil, duro, por vezes dramático mesmo, é um ofício que dá também muita alegria, uma certa satisfação por ter feito alguma coisa”[...] Jorge Amado

“Tenho a impressão de que se eu soubesse responder a essa pergunta deixaria de ser escritor.[...] Fernando Sabino

¹ Professora Adjunta da Universidade do Estado da Bahia/Departamento de Educação-Campus X.
cleiatavares@yahoo.com.br

“Não fosse o golpe do Chile, o terror e o exílio, eu talvez ainda estivesse escrevendo frivolidades e jornais de moda”. Isabel Allende

Em suas respostas os escritores desconversam, sentimentalizam, justificam a necessidade própria e vital de escrever suas angústias, inquietações, alegrias e tristezas. São sentidos diversos para o mesmo ato, o ato da escrita. Se fôssemos perguntar aos alunos da graduação e da pós-graduação o porquê escrevem, talvez não tenhamos respostas tão poéticas e sentimentais como as dos escritores, diante das exigências acadêmicas para essa escrita. Quem escreve emprega letras, tons, ritmos, enfim, enunciados diferentes que atendam aos motivos dessa escrita. Palavras brotadas do lugar que cada um ocupa, pois nesse jogo está o sentido que a escrita tem para cada sujeito.

Essa breve introdução me inspira na tarefa de puxar a carreirinha das ideias, sem perder o fio da meada, para falar que escrevo esse artigo para compartilhar com os leitores algumas contribuições da escrita no fórum on-line no Ambiente Virtual *Moodle*² para o processo ensino-aprendizagem dos estudantes do curso de Pedagogia por mim investigados³. O fórum é uma ferramenta bastante utilizada no ambiente *Moodle* e permite a realização de discussões assíncronas desenvolvidas por meio de um quadro de mensagens. A partir de um tema ou de uma leitura, os estudantes podem incluir um novo tópico, contra-argumentar, enfim, criar elos entre debates iniciados e ou propostos no fórum pelo professor. O presente texto focaliza, a escrita dos estudantes no fórum on-line, uma das atividades desenvolvidas pela professora na turma investigada no decorrer do semestre e por mim analisadas.

² O *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* foi criado em 1999 por Martin Dougiamas na *Curtin University of Technology*, em Perth, na Austrália, com o objetivo de criar um espaço de colaboração, onde os seus usuários pudessem trocar saberes, experimentando e criando novas interfaces para o ambiente em uma grande comunidade aberta. O criador do *Moodle* se baseou na filosofia do construcionismo para desenvolver um ambiente em *software* livre, ou seja, um *software* gratuito em código aberto. O uso do Moodle pelas universidades do mundo inteiro vem crescendo a cada dia. No Brasil, a Universidade Aberta a Distância do Brasil – UAB o utiliza, como também vem sendo muito utilizada nas universidades brasileiras em apoio aos cursos presenciais.

³ A discussão aqui proposta é parte da tese de doutorado que procurou investigar os significados construídos pelos futuros docentes no aprendizado com e sobre as tecnologias digitais no interior da disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação na Educação (TICE) do Curso de Pedagogia. Tal pesquisa foi realizada junto à turma do quarto período do Curso de Pedagogia, que, no primeiro semestre de 2010, no turno noturno em uma universidade federal de Minas de Gerais.

De qual lugar e com quem escrevo?

A investigação realizada teve como ancoragem os princípios basilares da metodologia qualitativa na perspectiva histórico-cultural, trabalhando principalmente com a teoria enunciativa de Bakhtin e com a teoria da construção do conhecimento de Vygotsky.

Bakhtin (2003) propõe uma epistemologia em pesquisa nas Ciências Humanas, na qual pesquisador e pesquisado são sujeitos ativos preñhes de perspectivas na produção de sentidos. Isso é de extrema importância nas pesquisas educacionais. Meu encontro é com o outro na pesquisa e suas vozes repercutem sentidos diversos e visões diferentes de mundo que me lançam à sua compreensão. Nesse encontro com o outro emerge a alteridade bakhtiniana. Eu me constituo e me transformo com o outro nas interações com as palavras e com os signos.

Em uma pesquisa reconhecer que o outro me constitui se constitui e nos constituímos nas tramas das diversas relações, as quais construímos e mantemos na vida diária, é o grande desafio de qualquer pesquisador. Esse reconhecimento contribui para o pesquisador compreender a existência de um sujeito e não de um objeto para ser quantificado e avaliado sob seu parâmetro de verdade. É com esse outro que busco produzir o conhecimento, é com suas ideias e pensamentos que me faço e re-faço.

Vygotsky (1999) é considerado por seus biógrafos como um grande metodólogo e em alguns textos discute e crítica os métodos de investigação empregados pela psicologia de sua época. Assim, no início do século XX, defendeu o materialismo como caminho histórico e metodológico que daria conta de atender a especificidade do objeto psicológico, com as idiossincrasias e subjetividades próprias do humano. Em sua abordagem, o sujeito é concebido como ser de um contexto cultural dialético e histórico. O elemento-chave do seu método de investigação é decorrente da concepção de Engels de que ao agir sobre a natureza, o homem nela provoca mudanças e cria novas condições naturais para sua própria existência. O autor concebia como requisito básico do método dialético o fato de que estudar algo historicamente é estudá-lo em suas mudanças, no seu devir, por isso concebia o método, como “pré-requisito e produto, o instrumento e o resultado do estudo” (2007,p. 69).

Acredito que tanto Vygotsky quanto Bakhtin trazem uma enorme contribuição para a pesquisa na educação e seus estudos podem ser “re-descobertos” para além da Literatura e da Psicologia, campos em que foram gestados.

Sobre quem escrevo: o processo da pesquisa

O processo ensino-aprendizagem dos estudantes na disciplina TICE foi acompanhado durante um semestre a partir da observação nas aulas ministradas no Infocentro e no ambiente de aprendizagem *Moodle*, pois a disciplina era semipresencial. A observação foi realizada em conjunto com os demais instrumentos metodológicos⁴ trabalhados na pesquisa.

A turma pesquisada possuía 33 estudantes. Apenas um do sexo masculino. A faixa etária predominante dos estudantes é de 19 a 24 anos. Apenas três alunos não possuem computador em casa. No entanto, 12 não têm acesso à internet em seu domicílio.

Como a professora fez o meu cadastro no *Moodle* eu tive acesso às atividades realizadas virtualmente. Dessa maneira, olhava, diariamente, pelo outro lado da tela as interações, o envolvimento, as diversas formas de participação dos estudantes. Isso porque o silêncio ou a falta de participação dos discentes na atividade proposta era também um sinal relevante dos modos de apropriação da cultura digital nessa sala de aula. As observações da movimentação dos estudantes nesse fórum eram anotadas no diário de andança.

A convivência com os estudantes no presencial tornou, de certa maneira, mais palpável a observação no *on-line*. No geral, tive a impressão de que a turma fazia mais “barulho” na sala de aula *on-line* que na sala de aula presencial. Em contrapartida, a movimentação nos fóruns, às vezes, iniciava-se de forma tímida e rapidamente os estudantes começavam a interagir através de seus comentários escritos desenvolvendo interessantes discussões. Cabe destacar que a turma já conhecia a plataforma *Moodle* e tinha experiência com o fórum de discussão em disciplinas cursadas anteriormente.

No final do semestre, voltei-me para pistas e indícios, nos enunciados dos sujeitos, buscando estabelecer relações entre os fatos singulares e o contexto histórico cultural mais amplo dos escritos no fórum.

“Acreditava que os *games* serviam só para diversão”

A escrita é uma prática social; e as relações que se estabelecem ao lidar com ela no curso de formação inicial de professores, no fórum *on-line*, contribuem com a constituição do sujeito nas interações verbais. Para Bakhtin-Volochinov (1999), a unidade da língua não é

⁴ Trabalhei com questionário; diário *on-line* de aprendizagem no ambiente *Moodle* sobre duas atividades realizadas; produções escritas dos estudantes (mensagens nos fóruns de discussão *on-line* de textos e dos grupos, projetos e avaliação final); e entrevista dialógica com a professora.

constituída no sistema das formas linguísticas, mas na interação verbal por meio das enunciações.

Bakhtin (2003) compreende que as nossas próprias palavras são um resultado de incorporação de palavras alheias aos nossos enunciados. A palavra existe para o falante como palavra da língua neutra que não pertence a ninguém, como palavra *alheia*, isto é, pertence aos outros; e como *minha* palavra, por estar compenetrada da minha expressão. Nossos pontos de vistas, visões de mundo, teorias, etc, são influenciados pelos enunciados do outro.

Dessa maneira, Bakhtin (2003) argumenta que as palavras que usamos não vêm unicamente do dicionário de forma isolada, mas das nossas interações com o outro. Todo texto, tanto escrito quanto oral, se conecta com outros textos. Nessa rede de diálogos diversos, os estudantes pesquisados têm a possibilidade de construir outros sentidos e significados para o tema estudando por meio da escrita.

A escrita no fórum *online* não é diferente e quando o professor propõe uma discussão nessa ferramenta ele se interessa pelos escritos a partir da leitura que subsidia a discussão. Para Geraldi (2002) a leitura deve ser uma oferta de contrapalavras e

Um leitor que não oferece às palavras lidas as suas contrapalavras, recusa a experiência de leitura. É preciso vir carregado de palavras para o diálogo com o texto. E essas palavras que carregamos multiplicam as possibilidades de compreensões do texto (e do mundo) porque são palavras que, sendo nossas, são de outros, e estão dispostas a receber, hospedar e modificar-se face às novas palavras que o texto nos traz. E estas se tornam por sua vez novas contrapalavras, nesse processo contínuo de constituição da singularidade de cada sujeito, pela encarnação da palavra alheia que se torna nossa pelo nosso esquecimento de sua origem (GERALDI, 2002, p. 7)

No fórum on-line o estudante tem a oportunidade de oferecer suas contrapalavras, pois as respostas às mensagens postadas são contrapalavras às palavras do outro. Estas por sua vez, estão associadas aos sentidos construídos na interação com o outro.

A discussão no fórum aqui debatido foi subsidiada pelo texto de Moita (2007) intitulado “*Games: novas formas de sentir, pensar, agir e interagir*”⁵. Devido à extensão do mesmo, a professora optou por debatê-lo aos poucos e, na medida em que as discussões foram avançando, ela lançava novas questões tanto do texto quanto em torno do que os alunos estavam escrevendo no fórum. A professora criou uma ambientação antes da realização do fórum *on-line* sobre os *games*, iniciando o contato com os *games* na aula presencial. Depois

⁵ MOITA, Filomena. *Games: novas formas de sentir, pensar, agir e interagir*. In: MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas: SP: Editora Alínea, 2007.

desse primeiro contato com os jogos durante a aula presencial, o fórum *on-line* foi iniciado. Geralmente, a participação nos fóruns realizados em algumas disciplinas é considerada no processo avaliativo. No entanto, os estudantes são livres para participar ativamente ou não.

A maioria das mensagens postadas nesse fórum relatava o pouco conhecimento que a turma possuía sobre tema da discussão proposto pela professora:

Re: Games na Educação
por SELMA - Thursday, 20 May 2010, 11:41

olááá pessoas!!!

Após a leitura do texto, pude perceber a dimensão que possui o game. É uma forma de interação entre pares, que possibilita ao usuário o contato com a nova linguagem específica do mundo tecnológico. Outro ponto importante dos games, como vem trazendo no texto, é que o game proporciona uma nova forma de ver, sentir, agir e de aprender, novas destrezas [...].
Bjsss.

Re: Games na Educação
por TALITA - Friday, 21 May 2010, 08:03

Olááá!!!!

Penso que é preciso haver um esclarecimento para os profissionais da área educacional, para que estes mudem sua forma de pensar sobre os games. **Penso assim porque, para mim, antes de ler este texto, tinha uma visão totalmente preconceituosa com relação aos games; com a leitura do texto, pude mudar um pouco minha concepção.**
Bjinho!!!!

Re: Games na Educação
Por DALILA COSTA - Thursday, 20 May 2010, 11:49

Olá!!!!

Eu tinha outra concepção de games; para mim, esse tipo de jogo era algo que tinha o objetivo apenas de proporcionar a diversão entre as pessoas, porém vai muito mais além disso, os jogadores de games acabam aprimorando certas habilidades, como a observação, a atenção, a memória, a coordenação motora fina e a lógica, possibilitando também a troca de conhecimento entre os pares [...].
Bjos.

Re: Games na Educação
por TÁBATA MELLO - Friday, 21 May 2010, 11:38

Bom-dia, pessoal!! A partir da leitura do texto e de meus "poucos" conhecimentos prévios sobre este tema, posso dizer que, **antes de fazer a leitura do texto, eu tinha uma concepção um pouco fechada, e talvez errada, sobre os games. Eu acreditava que estes jogos não passavam de verdadeiros passatempos e de "vícios" (como se referiu a Kelly), sem trazer benefícios aos usuários...** Contudo, com base no texto, pude perceber que este tipo de jogo pode ajudar a desenvolver diversos aspectos aos usuários, tais como o senso de observação, atenção, memória e até mesmo a coordenação motora fina e a parte de socialização do indivíduo. Realmente eu nunca havia pensado dessa forma... [...] Até mais!!

No caso dos estudantes, a ideia que eles tinham dos *games* na educação era, como eles mesmos afirmaram, “fechada”, “restrita” e até preconceituosa. Os *games* eram vistos pelos estudantes como algo que viciava a criança, como passatempo e pura diversão, sem nada mais para acrescentar à pessoa que joga. Para Vygotsky (2007), a aprendizagem não ocorre no

vácuo. A concepção dos estudantes sobre os Games na educação vinha de um pouco conhecimento e relação deles com os jogos na vida extraescolar.

Com a leitura do texto proposto e sua discussão no fórum *on-line*, emergiram vários sentidos e significados para os jogos eletrônicos, sobretudo pela possibilidade de sua utilização na educação. Em todas as falas dos estudantes, percebe-se um fato comum: a **mudança de opinião** em relação ao uso dos *games* na educação. As **pistas** deixadas em suas mensagens apontam que essa mudança de opinião se deu, em um primeiro momento, a partir da leitura do texto indicado pela professora. Texto que colocou em suspenso suas convicções e ideias formadas sobre os *games* na educação até então. Desse modo, o texto teórico conseguiu despertar para questões sobre os *games* ainda não pensadas por eles antes do debate sobre o assunto. Como reconhece a aluna:

*Re: Games na Educação
por TALITA - Friday, 21 May 2010, 07:52*

Olá, meninas!!!!!!

Assim como algumas de vocês já citaram, antes de ler o texto, eu tinha a visão de que os jogos só serviam para diversão, porém, com a leitura do mesmo, eu percebi o quanto essa ferramenta pode auxiliar no desenvolvimento do sujeito [...].

No segundo momento, o que também colaborou para a mudança de opinião foi a própria discussão no fórum. No fórum *on-line*, o estudante entrelaça a sua opinião, sua maneira de conceber o tema em debate no discurso com o outro, que também possui seu modo próprio de olhar para a questão, sua apreciação ou a contestação do mesmo. Opiniões e ideias que se cruzam e se entrecruzam entre uma mensagem e outra. É interessante que, após uma estudante expor sua concepção sobre os *games*, os demais se sentiram encorajados a também expor que, antes de lerem o texto, tinham uma opinião fechada sobre a questão. O movimento da discussão colabora para que eles exponham a sua opinião para os colegas e também para a professora conseguir perceber como estão sendo afetados pelo que aprendem na disciplina.

Acredito que diferentemente de uma prova em que, muitas vezes, o estudante recorre à memorização mecânica dos conteúdos, nos fóruns de discussão *on-line*, ele tem a oportunidade de articular sua escrita sobre o que pensa a respeito das questões propostas e também tem a possibilidade de refletir sobre essa escrita. É claro que isso não ocorre apenas pelo uso dessa tecnologia em si, mas das formas como os participantes se envolvem nesse ambiente e até mesmo de como a professora convoca-os ao debate. Nesse fórum, por exemplo, a professora fazia interferências de forma coletiva e individual, convocava ao

debate, valorizava a escrita do estudante; como também discordava levando os estudantes a refletirem sobre o que tinha escrito.

A interação no fórum *on-line* ocorre quando um enunciado cria elos na cadeia de outros enunciados; quando os estudantes tecem *links* de suas palavras com as palavras dos colegas e da professora. Assim, levantavam questões, problematizavam, ressignificando os sentidos iniciais sobre o tema em debate a partir do movimento colaborativo de discussão.

Mamede-Neves e Duarte (2008) fazem uma interessante discussão da questão da interação e colaboração nos ambientes de aprendizagem *on-line* afirmando que

[...] são conceitos que se entrelaçam, sendo que o primeiro é a condição *sine qua non* do segundo. Interação é a ação recíproca de duas ou mais pessoas, é o conjunto das ações e relações entre os membros de um grupo ou entre grupos de uma comunidade; pressupõe diálogo, mas nem sempre resulta em colaboração. Esta, para existir, precisa ultrapassar a própria interação; tem que ser uma atividade compartilhada, em que, nas trocas e influências recíprocas, há sempre o desejo de estar dentro de um espaço interacional, compartilhando interesses e “olhando na mesma direção”. (MAMEDE-NEVES e DUARTE, 2008, p. 772)

Nessa perspectiva, as autoras advertem para os perigos de simplificação ao restringir a interação e colaboração à elaboração de tarefas ou atividades dentro do mesmo ambiente possibilitado por um programa de computador – no caso da atividade aqui discutida, o fórum de discussão. Para elas, o suporte *on-line* viabiliza contatos, diminui as distâncias, como também “apaga” o tempo, “mas a colaboração depende do propósito de cada um dos integrantes da rede de contatos e, sobretudo, das ações que serão implementadas ali” (MAMEDE-NEVES e DUARTE, 2008, p. 772).

O movimento de discussão dos estudantes e da professora é que faz dessa interação no fórum um ambiente colaborativo de aprendizagem, porque a colaboração advém da disposição dos sujeitos em partilhar, trocar, participar, mas não das ferramentas em si. No entanto, há que se considerar que a ferramenta traz outras possibilidades para o aprender e ensinar com as tecnologias digitais na contemporaneidade. São outras maneiras de estudantes e professores trabalharem em grupo e discutirem um texto teórico entre outras tantas possibilidades.

A discussão no fórum *on-line*, quando acontece de forma dialógica, na qual há acordos e desacordos, e cada um traz suas contrapalavras para o lido e o que está sendo discutido, cria uma rede de interação que contribui para o aprender com o outro, mesmo que esse outro não esteja ao lado da pessoa. Do outro lado da tela, o que ele escreve pode influenciar, promover reflexões, como também ampliar a visão sobre o tema:

*Re: Games na Educação
por YASMIM - Friday, 21 May 2010, 20:48*

*Olá!!!
MÁRCIA, Fico feliz que você compartilhe dessa ideia.*

E acho que você trouxe um elemento-chave em relação aos jogos, adrenalina, a diversão e o envolvimento que os jogos possibilitam.

Nós, como futuros educadores, acredito que devemos utilizar esses elementos a favor da educação, pois possibilitam muitos aprendizados, como, por exemplo, os jogos do site "só matemática", que o meu grupo fez análise no trabalho anterior. Os jogos presentes no site proporcionam aprendizagem e diversão num só local.

É isso aí...

Bjos!!

*Re: Games na Educação
por LUZIA - Friday, 21 May 2010, 20:56*

*Yasmim,
lendo as suas observações sobre suas análises dos sites, lembrei-me de que, durante a nossa análise do site da brinque-book e com o seu comentário agora, eu pude refletir que ele possibilita não só um contato com os jogos, mas também acesso à literatura infantil. Acredito ser esse um espaço importante, pois dá acesso aos alunos a livros que, para serem comprados em livrarias, são artigos muito caros, assim como quebra-cabeças...
Luzia*

Sua análise do jogo, realizada antes da discussão no fórum, é ampliada pelas palavras da colega; e no fórum ela encontra o espaço para dialogar essa questão. Nesse contexto, as contrapalavras de cada uma sobre o que leu em contraponto com o que pensava sobre o assunto também colabora com a reflexão do que escreveu e do seu próprio pensamento. A mensagem de Luzia para Yasmim mostra como percebeu novos elementos na sua análise dos *sites* com jogos no momento da discussão no fórum.

Freire (2006) diz que dialogar não é um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, como também não é simples troca de ideias soltas ao vento. A colaboração no fórum vem do olhar de todos para a mesma direção, o que não significa que todos devam pensar da mesma maneira, e que a dúvida de um leva os demais a repensarem sua própria compreensão sobre o tema e a construção de novos sentidos para o debate.

Considerações finais

Considerando a escrita da turma nos fóruns *on-line* posso dizer que ele atuou como potencializador da aprendizagem dos futuros docentes, ou seja, os mesmos provocaram o desenvolvimento dos estudantes atuando na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Vygotsky (1977, 2001) propõe que a relação entre aprendizagem e desenvolvimento não esteja alicerçada fundamentalmente na maturação, e analisa a questão do desenvolvimento em

dois níveis, um real e outro potencial. A distância entre esses níveis é o que ele denomina de ZDP, que tem como premissa aquilo que potencialmente a criança pode realizar por meio da colaboração em suas relações com sujeitos mais experientes. A aprendizagem será mais frutífera se ela atuar na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, naquilo que a criança ou, no meu caso, o adulto, ainda não conhece para que a aprendizagem seja fonte de desenvolvimento e surgimento do novo.

Na concepção de Vygotsky a colaboração é a maneira de ultrapassar o desenvolvimento real e criar a zona de desenvolvimento proximal, e essa colaboração não se resume no fato de os estudantes estarem trabalhando em grupo, ou contar com ajudas de forma mecânica. A colaboração que potencializa o desenvolvimento é aquela que traz o desenvolvimento para a pessoa, e foi o que aconteceu em muitos momentos no fórum de discussão. Eu dialogo comigo mesmo ao elaborar o que vou escrever no fórum, mas a partir do diálogo construído com a escrita do outro.

Ao se envolver com a discussão no fórum *on-line*, o estudante aprende com a sua forma de participar, por meio da elaboração da sua escrita, que exige leitura, concentração, articulação de ideias, sistematicidade e consciência dos conceitos teóricos que envolvem a discussão.

No fórum *on-line* por mim observado, posso afirmar que a aprendizagem conduziu os estudantes que se dispuseram a participar, compartilhar suas ideias e se mostraram abertos para receber as palavras do outro, repensar as concepções que possuíam sobre o tema, no caso, os *games* na educação ao desenvolvimento. O que provoca a interação não é o fato de estarem juntos na mesma sala de aula *on-line*, mas as contrapalavras do outro na discussão que alimentam e sustentam o movimento colaborativo, com a mediação da professora. Dessa maneira, não é a participação isolada de cada um que movimenta o diálogo no fórum *on-line* e possibilita uma aprendizagem em colaboração, mas uma participação entrelaçada nos discursos alheios. Caso contrário, o fórum se torna apenas uma página estática na *web* para os alunos postarem suas respostas às questões sem um encadeamento com os escritos dos demais. Uma forma mecanizada de utilizar uma ferramenta com tantas possibilidades.

Referências

BAKHTIN, Mikhail (VOLOCHÍNOV, V. N). **Marxismo e a Filosofia da Linguagem**. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

_____. **Estética da criação verbal**; Introdução e tradução do russo: Paulo Bezerra. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRITO, José Domingos de. (Org.) **Por que escrevo?** 2. ed. ver. e ampl. São Paulo: Novera Editora, 2006.

FREIRE, Paulo. **À sombra desta mangueira**. São Paulo: Editora Olho d'Água, 2006.

GERALDI, João Wanderley. Leitura: uma oferta de contrapalavras. **Educar**, Curitiba, Editora UFPR, n. 20, p. 77-85. 2002.

MAMEDE-NEVES, Maria Aparecida Campos; DUARTE, Rosália. O contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação na escola. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 29, n. 104 – Especial, p. 769-789, out. 2008.

VIGOTSKY, Lev Seminovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LURIA, Leo. **Psicologia e Pedagogia**. Editora Estampa, Ltda., Lisboa, 1977.

_____. **Teoria e Método em Psicologia**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.