

A interatividade e os papéis assumidos em um contexto informatizado de produção de linguagem

Andréia Vielmo de Quadros¹, Dinorá Moraes de Fraga²

¹Universidade do Vale do Rio dos Sinos – (UNISINOS)

²Universidade do Vale do Rio dos Sinos – (UNISINOS)

andreiavq@hotmail.com, dinoraf@unisinos.br

Resumo: *A idéia do conceito de interação e interatividade ainda causa confusão no mundo moderno, no qual as pessoas interagem com outras pessoas e com máquinas. Essa dualidade, a grosso modo, é chamada de interação quando formada somente por pessoas e de interatividade quando há pessoas e máquinas envolvidas no contexto. Este trabalho tem por objetivos estudar os papéis assumidos por professor, aluno e computador na atividade de desenvolvimento de um site e também pretende refletir sobre as relações entre interação e interatividade na perspectiva da teoria de Paul Ricoeur e Jean-Paul Bronckart, em que se prioriza o conceito de ação e de agir. A pesquisa foi delimitada a oficinas para desenvolvimento de um site educacional, realizadas pela pesquisadora na Escola Municipal de Ensino Fundamental Incompleto Doutor Alfredo Bemfica Filho na cidade de Novo Hamburgo-RS. Essas oficinas ocorreram de setembro a dezembro de 2007, com alunos de 5ª série, que, em turno oposto, desenvolveram o site da referida escola.*

Palavras-chave: interatividade; teoria da ação; site educacional.

Resumen: *La idea del concepto de interacción e interactividad aún causa confusión en el mundo moderno, en el cuál las personas interactúan con otras personas y con máquinas. Esa dualidad, a grueso modo, es llamada de interacción cuando formada solamente por personas y de interactividad cuando hay personas y máquinas envueltas en el contexto. Este trabajo tiene por objetivos estudiar los papeles asumidos por profesor, alumno y computadora en la actividad de desenvolvimiento de un sitio y también pretende reflejar sobre las relaciones entre interacción e interactividad en la perspectiva de la teoría de Paul Ricoeur e Jean-Paul Bronckart, en que se prioriza el concepto de acción e de actuar. La pesquisa fue delimitada a oficinas para desenvolvimiento de un sitio educacional, realizadas por la pesquisadora en la Escola Municipal de Ensino Fundamental Incompleto Doutor Alfredo Bemfica Filho en la ciudad de Novo Hamburgo-RS. Esas oficinas ocurrieron de septiembre a diciembre de 2007, con alumnos de 5ª serie, que, en turno opuesto, desarrollaron el sitio de la referida escuela.*

1. Introdução

A modernidade transformou o trem em metrô, a TV preta e branca em TV digital, a carta em e-mail, o vídeo cassete em DVD, a máquina de fotos com filme em máquina digital com cartão de memória, entre outras e, principalmente, o instrumento de nosso trabalho aqui, o computador, que advém da máquina de escrever.

A necessidade de se estudar o tema proposto neste trabalho parte do contexto de comunicação informatizado que é utilizado por milhões de pessoas diariamente e imprime tomada de atitudes comunicativas e tecnológicas, através de ações de produção de linguagem que são diferenciadas pelo chamado meio virtual, incluindo o computador como dispositivo tecnológico e as tecnologias comunicacionais.

Este trabalho propõe-se ao estudo da interatividade em um contexto de produção de linguagem, envolvendo alunos de uma escola pública, em oficinas destinadas a manutenção e ao uso do site educacional da escola¹.

Este trabalho pretende colaborar, também, na área da Lingüística Aplicada através da produção de conhecimentos sobre práticas textuais em novos contextos, neste caso, no contexto informatizado, particularmente interessante para o ensino e aprendizagem de línguas por apresentar diferentes mídias (fotos, rádio, vídeo...) e utilizar diversas linguagens (escrita, áudio, som...), necessariamente envolvidas em qualquer site educacional ou não.

O objetivo geral desta pesquisa pretende-se estudar o site educacional, utilizando o princípio dos estudos sobre contexto de produção de linguagem a partir de Bronckart (1999 e 2006) e a teoria da ação de Ricoeur (1988) para teorizar sobre o processo de uso e manutenção de um site educacional por alunos de uma escola pública. A ênfase desta compreensão dar-se-á nas ações tecnológicas, entendidas como interatividade e como essas ações repercutem na constituição de papéis do ensinar e do aprender normalmente hierarquizados na aula tradicional.

2. Interatividade e interação

Vários autores trabalham com a interação e, atualmente, com os avanços tecnológicos a interatividade entrou em cena trazendo a discussão de como conceituá-la e diferenciá-la da interação.

Lyra e Moura (2000) tratam a interação social, que abrange as relações interacionais entre seres humanos em ambientes sociais.

Passerino e Santarosa (2007, p. 4) acreditam que

...a Interação Social é uma relação complexa que se desenvolve com a participação não somente dos sujeitos diretamente envolvidos, mas dos instrumentos de mediação inseridos no contexto sócio-cultural ao qual tais sujeitos pertencem. A interação evidencia-se principalmente pela linguagem, mas também pelas ações dos sujeitos no plano interpessoal e pelas

¹ Escola Municipal de Ensino Fundamental incompleto Doutor Antônio Benfica Filho, que atende alunos desde a Educação Infantil até a quinta série do Ensino Fundamental, localizada na cidade de Novo Hamburgo – RS.

significações atribuídas a todos os elementos da relação, pelos participantes no plano intrapessoal.

Sobre a interatividade Primo e Cassol (2006) abordam "...que havendo ícones clicáveis e textos quebrados em partes e ligados por palavras-âncora ou imagens (*hyperlinks*) o produto constitui exemplo definitivo de interatividade". Entretanto os autores citam que não é somente isso que pode definir o conceito de interatividade, sendo ele mais amplo e tratável, muitas vezes, por uma forma de interação mediada por computador.

Para os mesmos autores a interação é conceituada como sendo o estabelecimento de relações e influências mútuas entre dois ou mais fatores, ou seja, um fator altera o outro, pode alterar a si mesmo ou a relação estabelecida entre ele e outro.

Num ambiente de informatização o sujeito age e sofre ações dos mecanismos tecnológicos de utilização e esses também sofrem e agem de forma direta sobre as ações humanas, já que há trocas consensuais diretas e indiretas. Para este trabalho essas trocas delimitam-se na execução da construção e manutenção de um site escolar.

Primo (1999) utiliza o termo interação para as formas de relações entre pessoas e também para as relações entre pessoas e máquinas. O autor distingue as características de cada uma, mas o termo usado é o mesmo para ambas.

O autor (1999, p. 101) cita que

Em um ambiente virtual, a interação pode ser intensa, com um volume muito grande de questionamentos e informações, mas poucas soluções são encontradas ou inventadas. O interagente pode sentir-se perdido, desorientado ou até pensar em ter "perdido seu tempo". Já em muitas situações, o que interessa é a rápida recuperação de uma determinada informação, de forma potencializada.

Esses questionamentos podem ser retratados em ambientes que não são de domínio do usuário, o que faz com que ele alcance objetivos maiores e progrida em suas intenções frente a máquina. Quando o usuário não consegue chegar em seu objetivo ou aparece um problema no caminho ele tende a desanimar, mas logo tenta resolver e quando consegue sente-se realizado e o desenvolvimento daquela dificuldade é guardado em sua mente para uma possível oportunidade de ser utilizado novamente.

Segundo Primo (1999) as ações dependem de cada usuário avaliar o outro, a si mesmo, o contexto e a própria relação e isso define a interação como também a interatividade, na qual o outro pode ser o computador.

Monteiro (2007) trata a interatividade como àquela adotada para as mídias em geral, principalmente a TV digital interativa. Seu foco dá-se na parte pedagógica, abordando a escola como o local onde devem ser utilizados os métodos tecnológicos. A interação é vista, para a autora citada, como a ação recíproca entre dois sujeitos num mesmo cenário. Já a interatividade oferece mais trocas, mais comunicação e mais participação. É um processo não-linear, enquanto a primeira é o contrário.

O receptor, aquele que executa a ação, ou destinatário, aquele que sofre a ação, torna-se, agora, co-criador de seu processo de educação através da interatividade. Isso ocorre devido a facilidade das pessoas em adotar um sistema interativo, em que não

basta mais apenas ler e pensar, mas debater, refletir, reescrever, reeditar, repensar tudo isso através da interatividade.

Primo (2001) aborda que o termo interatividade é empregado como sendo a palavra da moda, aquela utilizada para homem x computador, homem x televisão, homem x mp3, mp4, mp5 e assim por diante.

A interatividade na sala de aula divide com o professor a responsabilidade de mediar o conhecimento e apresenta a idéia de autonomia, em um sistema de ensino que historicamente foi focado no professor e na sua detenção de saber, agora divide essa função com programas, softwares e máquinas equipadas para auxiliar no ensino.

Para este trabalho, como já foi dito, trabalhar-se-á com a nomenclatura interatividade como envolvendo humano e máquina nas relações mútuas e interação sendo alunos versus alunos nessas relações.

3. O agir e os papéis assumidos na perspectiva dos estudos de Bronckart

Um dos conceitos-chave deste trabalho é o da ação.

A ação é vista e definida por diferentes autores, Bronckart (1999) que acredita que a ação possui definições distintas.

O estudioso trata que uma ação envolve um motivo, uma intenção e uma responsabilidade que o agente assume perante a sucessão de acontecimentos. Quando esses componentes e suas relações com as propriedades comportamentais são levadas em consideração é que uma cadeia de fenômenos, os quais envolvem um ser humano, é chamada de ação. Para Bronckart (1999, p. 40) “A ação constitui, de fato, essa unidade de análise reivindicada pela área da psicologia de Vygostsky, dado que mobiliza e coloca em interação as dimensões físicas (ou comportamentais) e psíquicas (ou mentais) das condutas humanas”. Considerando o tema desta pesquisa é possível pensar que as dimensões físicas se referem ao contexto tecnológico e seus usos em que se encontram os alunos e as dimensões psíquicas são da ordem do pensamento (motivo, intenção, responsabilidade...).

Bronckart (2006) ao citar Leontiev aborda sobre a existência de dois níveis do agir: um nível coletivo das atividades que envolvem finalidade e motivos de grupo e outro nível singular das ações, que são partes das atividades coletivas de responsabilidade particular de um agente que possui suas próprias intenções, razões e capacidades.

O autor fala do estado inicial e do estado final, os quais aparecem, inicialmente, no trabalho de Von Wright. O estado inicial é visto com uns agrupamentos das transformações internas, já o estado final envolve sistemas simples e ações de acontecimentos, envolvendo um caráter intencional, ou seja, para que haja produção de um estado inicial é preciso que um agente intervenha no andamento das coisas que ele decida e exerça um poder. Esse poder, juntamente com a intenção, mantém uma relação de interdependência com os motivos.

Ao falar em Von Wright, Bronckart (1999 p. 40) coloca que

na medida em que não existe sistema de comportamentos, sem estado inicial,

que não existe estado inicial sem intervenção humana e que não existe intervenção sem o exercício de um poder, o observador científico deve dispor de um conhecimento sobre o poder-fazer (e do projeto) do agente, para aprender suas condições de fechamento.

Dessa forma, a ação fica inclusa num sistema que envolve, nas extremidades, dos estados citados. O estado inicial é de responsabilidade do agente, ou seja, é o agente que dá início a uma ação, conforme sua intenção e seu poder. Já o observador científico deve conhecer o poder-fazer do agente, para com isso entender o estado inicial, delimitar o campo de abrangência e saber as condições para o fechamento.

Bronckart considera a existência de três mundos representados: mundo objetivo – os signos se referem a aspectos do mundo físico e os conhecimentos coletivos são acumulados, ao quais remetem para representações sobre o ambiente. Mundo social – os signos tendem a incidir sobre os modelos convencionais de cooperação entre pessoas de grupos. Mundo subjetivo – os signos influenciam nas características próprias de cada indivíduo que está inserido em uma tarefa.

Esses três mundos são visíveis em ambientes informatizados e fornecem as dimensões em que a ação é realizada, sendo essa ação considerada por Ricoeur como uma ação corporal e mental. Bronckart (1999, p. 39) considera a ação como constituinte de uma via dupla:

pode ser definida, de um lado, como essa “parte” da atividade social imputada a um ser humano particular (ponto de vista do observador externo) e, de outro, como o conjunto das representações construídas por esse ser humano sobre sua participação na atividade, representações essas que o erigem em um organismo consciente de seu fazer e de suas capacidades de fazer, isto é, em um **agente** (ponto de vista interno).[grifo do autor]

As ações desse agente são “avaliadas” socialmente por outros indivíduos e o agir é visto em relação aos mundos representados. Essa atividade tende a delimitação externa das ações e atribui características específicas a cada agente. É devido essa avaliação que é possível inferir a alguém ações, intenções e motivos, que geram uma responsabilidade na intervenção ativa.

No livro de 2006, Bronckart também cita que os indivíduos são “julgados” por suas ações, ou seja, os outros avaliam e o agente tende a fazer o mesmo com outras pessoas.

Pelo fato dos seres humanos saberem os critérios para avaliação das ações dos outros, é que eles próprios começam a aplicá-los em si mesmos. Dessa forma, “os seres humanos **se apropriam** das capacidades de ação, dos papéis sociais e de uma imagem sobre si, isto é, das representações de si mesmos como agentes responsáveis por sua ação.” (BRONCKART, 1999, p. 44)

Essa constituição de apropriação também ocorre na interatividade. O humano frente a uma máquina, que é capaz de assumir ações próprias, tende também a regular suas ações, sabendo o que pode ser feito e o que não pode dentro dos programas computacionais, já que é a partir das ações desse agente que a máquina passa a operar e visa dar uma resposta a ação inicial. A partir dessa resposta é que o agente terá outras ações e assim sucessivamente.

Bronckart utiliza os estudos de Ricoeur sobre ação para construir o seu ponto de vista sobre o agir. Além de entender o contexto informatizado de produção de linguagem apresentado é necessário analisar as ações que são apresentadas nesses ambientes pelos enunciadores na dimensão das ações físicas e pelo destinatário no caso os programas e as possibilidades de retroalimentação que oferecem às ações humanas. Daí porque nesta pesquisa as ações tecnológicas serão consideradas como um texto, envolvendo enunciadores (os sujeitos humanos envolvidos concretamente na ação) e o destinatário, no caso os programas de computadores que reagem às ações físicas dos enunciadores. É nesse sentido que é possível agregar às considerações de Bronckart as de Paul Ricoeur, quando esse último teoriza sobre ações.

4. A ação conceituada por Ricoeur

Pode-se utilizar a visão de Ricoeur sobre a ação para entender as manifestações corporais perante um computador e buscar respostas para as ações evidenciadas pelos sujeitos da pesquisa e pelo próprio computador, que assume um papel dentro do ambiente estudado.

Paul Ricoeur, pensador e filósofo, destacou-se no estudo da teoria da ação. Em seu livro *O Discurso da Ação* (1988), expõe que o ser humano, muitas vezes, diz o seu fazer e esse discurso da ação caracteriza-se por três níveis: conceptual, proposicional e discursivo. Para este trabalho optou-se pelo recorte do nível conceptual, que é onde tudo é gerado.

O nível conceptual, segundo Ricoeur (1988, p. 11) “consistirá em elaborar as noções primeiras ou categorias sem as quais seria impossível dar à ação o seu sentido de ação”. Dessa forma, os conceitos de intenção, de fim, de razão de agir, de motivo, de desejo, de preferência, de escolha, de agente, de responsabilidade vêm à tona com a ação.

A análise conceptual define-se, para Ricoeur (1988, p. 12), pelo “que se diz quando se enuncia de modo compreensivo para outrem o que se fez, por que se fez, o que leva a agir assim, como e com que meios se fez e com que objetivo se fez.”

Ao estudar a ação de alunos em um ambiente informatizado, pretende-se chegar a conclusão do nível apresentado anteriormente, verificando as peculiaridades que as ações denotam em determinado contexto e que, muitas vezes, podem apontar para futuras ações e explicar as que já aconteceram.

Para que o ato de agir esteja instaurado é preciso um agente, o qual pratica a ação ou sofre. Para que essa ação seja realmente reconhecida pelo agente ele não pode ser um observador, mas sim vivenciar determinada situação, para poder entender o processo de agir, o qual depende de seus participantes. Esse agente é o mesmo em que Bronckart denominou de enunciador.

O agir não é um ato isolado do qual qualquer agente executa do modo como quiser, ele se instaura mediante a interação e é estabelecido por um jogo de perguntas e respostas que se tornam coerentes mediante as intenções tidas para o ato.

O computador também oferece a interatividade, em que humano e máquina podem ser agentes. Com isso tem-se uma visão do computador como um possível agente, que propõe ações e níveis de dificuldades que fazem um destinatário exercer uma ação, tornando-se o agente novamente.

O estudioso (1991, p. 85) estabelece que “a ação é ao mesmo tempo uma certa configuração de movimentos físicos e um cumprimento suscetível de ser interpretado em função das razões de agir que o explicam.” Dessa forma a ação envolve o físico e as interpretações desses movimentos dentro de um contexto.

A ação está diretamente ligada ao contexto em que ela é desenvolvida. O ato de levantar o braço pode representar um aceno a algum conhecido, o alongamento para a realização de algum esporte ou pode ter qualquer outra significação, a qual só será decodificada a partir do contexto e da maneira como é vista tal situação.

O agente é aquele que faz, que pode produzir suas ações, que coloca em jogo seus atos. Ricoeur (1991) coloca que a ação e o motivo estão interligados num mesmo plano, que contém noções de circunstâncias, intenções, motivos, deliberações, moção voluntária ou involuntária, passividade, constrangimento, resultados desejados...

A idéia de atribuir uma ação a alguém invoca um sujeito e o identifica. A ação existe, mas alguém precisa assumir como um ato seu. O sujeito actante pode ser chamado de: sujeito indivisível (quando uma pessoa pratica a ação e não sua mão), sujeito idêntico (a pessoa que fez isso é a mesma que fez aquilo) e sujeito reidentificável (a pessoa que fez ontem isto é a mesma que hoje o justifica).

A idéia de agente remete para a relação de ação-predicado e agente-sujeito, o que pode designar o ser agente por um nome próprio (Maria), pela descrição definida (tal e tal) ou pelos pronomes pessoais (eu, tu, ele).

A relação entre o agente e a intenção é bem definida. A ação, quando atribuída a alguém, é o mesmo que enunciar que o agente é portador da intenção, a qual leva a marca da pessoa. A atribuição da intenção é o que se quer dizer quando se fornece a ação a alguém.

Os atos só são realizados mediante o querer de um agente. Segundo Ricoeur (1988, p. 81) “o querer é uma espécie de veredicto pelo seu caráter de estimacão, de avaliação; o veredicto designa o que se poderia chamar o “opinar” do querer, ou ainda o seu momento judicial;”

Ele também pode funcionar como um decreto, pela manifestação de um poder, de uma potência, de um domínio; Além disso, pode representar uma espécie de compromisso: o agente é levado a ter a obrigação de fazer algo, vinculando-se.

O ato de querer leva a uma ação, a qual sempre é uma forma de se comportar perante alguém (um outro), de regular o jogo a partir das ações tidas pelo outro. A ação pode ser comparada a um jogo em que há perdas, ganhos ou acordos entre os actantes.

A ação de um agente pode ser a continuação de um dizer, ou seja, o fato de dizer já é um começar a realização do fazer. Ricoeur (1988, p. 96) atribui que “as ações de um homem são a verdadeira medida das suas palavras; o testemunho de sinceridade da intenção voluntária é o começo do fazer”.

Uma pessoa ao estar em um ambiente informatizado possui ações instantâneas e autônomas, bem como a máquina de certa forma também tem. Embora o computador seja operado por um humano, ele também delimita as ações que ele usa, já que os programas nem sempre atendem a tudo o que as pessoas querem.

Ao estudar Ricoeur e Bronckart une-se o estudo da ação juntamente com seu contexto de execução, ou seja, cada ação tida por uma pessoa ao utilizar um computador é única e pertence a um contexto específico. Parte-se, agora, para a análise de alguns blocos de relações entre alunos x alunos e entre aluno x máquina para estudo do contexto de produção de linguagem e de uma ação corporal e enunciativa.

5. Análise das ações em contexto informatizado de linguagem

Inicialmente a pesquisadora mostrou a todos os alunos o funcionamento de cada link do site e explicou que o computador entende a linguagem que ele usa, da mesma forma que nós entendemos as línguas humanas ao estudarmos e aos utilizá-la.

Ao trancar o computador de um aluno ao invés dele tomar alguma atitude para tentar sair daquela situação, preferiu chamar a professora e comunicá-la sobre o fato, não revelando nenhuma atitude investigativa para solucionar o problema. Uma hipótese possível de compreensão do fato é que na cultura pedagógica não é comum um pesquisador ser o professor também. Logo, a pesquisadora foi instituída no papel de professora, ou seja, aquela que tem algo para ensinar e o aluno estava como um mero aprendiz que executa as orientações recebidas.

A função da professora nesse caso como pesquisadora também, era mediar o conhecimento e auxiliar no desenvolvimento do aluno sem decidir por ele, aluno (a). Ter essa dupla função em um mesmo ambiente é difícil porque o ser humano tende a fazer o que já sabe frente a um computador, o que é mais fácil do que explicar para que alguém, leigo no exato momento da interação entre aluno e professora. A dificuldade de tentar explicar sem fazer ao mesmo tempo, é negociada mediante as perguntas dos alunos e as respostas da professora, ou seja, através da interação a professora explica o que deve ser feito sem fazer pelo aluno.

Num primeiro momento os alunos perguntavam à pesquisadora sobre o que fazer, depois mostra a evolução do desenvolvimento das ações em ambientes informatizados, através das ações, os alunos construíram um conhecimento próprio do que deveria ser feito, quando, para que, em que situação, como voltar e refazer e como vencer etapas do que foi proposto.

A professora também era pesquisadora, a junção dessas duas funções contribuem para o alcance dos objetivos das oficinas. Difere-se das aulas tradicionais de informática devido a possibilidade de os alunos terem suas ações, deles exercerem o que pretendem na frente da máquina, sem a interferência de um professor. Assim, os alunos podiam executar ações próprias, segundo suas intenções, sem que alguém lhe recriminasse.

Na utilização de um dos dispositivos do site, o chat, analisou-se o seguinte:

A aluna Débora² perguntou à pesquisadora:

_ Ta, eu já mandei oi e como eu faço pra ver se alguém respondeu?

Pesquisadora:

_ Tu vais na barra de rolagem e arrasta até embaixo, aqueles recados que estão em cinza são pra ti e os teus enviados estão em amarelo ou tu podes selecionar a opção rolagem, que o site baixa sozinho³.

Na fala da pesquisadora percebe-se que houve uma confusão de papel assumido no contexto. Ao mesmo tempo em que seria interessante a pesquisadora não influenciar nas ações dos alunos, dizendo o que eles poderiam ou não fazer e de que forma. Ao ser perguntada pela aluna como se realizava determinada atividade, ela (a pesquisadora) explicou todas as ações que a aluna deveria ter. Isso se deve ao fato da professora-pesquisadora, naquele momento, não ter claro sua posição de observante e, assim, assumiu o papel de professora dizendo o que fazer.

Nesse primeiro instante percebeu-se a falta de autonomia dos alunos já que eles ficavam conversando entre si ou olhando para o computador sem ação nenhuma. Bronckart aborda que uma pessoa pode partir de uma ação coletiva, que no caso refere-se à utilização do chat, no qual todos os alunos estavam manuseando, para uma ação individual que engloba intenções, razões e capacidades próprias. Essas capacidades abarcam a falta de autonomia dos alunos ao realizarem algo do qual eles não tem conhecimento.

Embora haja essa deficiência inicial, ela pode ser suprida através dos conhecimentos adquiridos no processo de desenvolvimento do usuário. Von Wright parafraseado por Bronckart explica que há dois tipos de estados: o inicial e o final. Aproximando essa citação da realidade aqui exposta tem-se por estado inicial as transformações internas sofridas pelo usuário ao longo do percurso. Já o estado final acontece após as ações realizadas pelo sujeito ações essas que possuíam uma intenção por parte, no caso, do aluno. Dessa forma para a produção do estado inicial é preciso que o aluno intervenha no andamento do processo, ou seja, que ele tenha uma tomada de decisão, que execute uma ação para resolver a falta de autonomia que ele tem nesse instante. Através dessa intervenção é que se dá início ao estado inicial. Essa ação intencional é de responsabilidade do agente, ele que estipula as ações a serem tomadas, as intenções de tal execução e o que isso contribuirá para sanar esse problema apresentado.

² Os nomes usados no trabalho são fictícios para não expor os alunos que participaram das oficinas.

³ Nesse momento estava sendo utilizada a sala de bate-papo para que os alunos conhecessem e vissem os recursos que seriam usados nas oficinas de informática. Nesse recurso do site há uma seleção que faz com que a página movimente-se sozinha e avance através das mensagens que foram enviadas. Aquelas mensagens sombreadas de amarelo são as enviadas pelo usuário e as de cinza são as que a pessoa recebe de alguém. A barra de rolagem refere-se a uma opção que fica do lado direito do monitor e que o agente pode, com o auxílio do mouse, ir para cima ou para baixo.

A aluna Natália por ser usuária da internet, auxiliou a colega sobre como enviar a mensagem, apontando para o monitor da colega com o dedo. A ajuda foi dada a pedido da colega.

Ricoeur ao falar do nível conceptual cita que um agente tem uma ação, um por que dessa ação, o que levou a ela, como e com que meios e, ainda, o objetivo empregado. Nessa passagem em que a aluna Natália ajuda a colega pode-se inferir que o porquê da ação empregada foi a dificuldade da colega em saber enviar uma mensagem, o que levou a usuária à ação foi o pedido da colega e o entendimento tido da situação, ou seja, Natália entendeu o contexto do que estava acontecendo e sabia como agir no momento. Ela apontou com o dedo para a tela mostrando o local onde a colega devia colocar o mouse para que alcançasse seu objetivo inicial. O objetivo era auxiliar a colega na atividade que foi proposta.

O autor francês Ricoeur explica a diferença entre ação e movimento. O movimento é visto por um telespectador e a ação parte da intenção do agente em fazer algo. A aluna tinha a intenção de auxiliar a colega e teve a ação de mostrar apontando com o dedo para o monitor.

Os alunos conversavam entre si pelo chat e ao mesmo tempo tinham necessidade de perguntar para o colega ao seu lado, se ele tinha recebido os recados ou, simplesmente, olhava para o monitor ao lado para ver o que foi mandado. Nesse caso é utilizada a interação para confirmar a informação. Utilizando Ricoeur para ajudar a pensar, é possível afirmar que esse agir é instaurado por perguntas e respostas que servem para sanar as intenções do agente. Os alunos utilizam as perguntas e respostas sobre o recebimento de mensagens para ter suas intenções de comunicação atendidas, estabelecendo assim o agir.

Ao ser questionada por uma colega no chat, a aluna Débora ao invés de usar o mesmo mecanismo e responder, resolveu levantar da cadeira e ir até a colega para dar a resposta o que desconfigura as características do dispositivo utilizado.

A ação pode partir de movimentos físicos e a interpretação dentro de um contexto. O movimento de Débora ao levantar e ir até a colega fica fora do contexto do mecanismo utilizado, ou seja, o chat. Entretanto, para a agente esse movimento foi coerente porque ambas estavam no mesmo ambiente, o que não faz parte da utilização desse programa, porque as pessoas que freqüentam esse ambiente virtual não se encontram na mesma sala e pode-se inferir que a intenção de Débora era a comunicação rápida e precisa, que se apropria de movimentos gestuais, da oralidade como fonte de entendimento real da mensagem. O contexto virtual exigia uma atitude através da escrita, mas o contexto de localização permitia uma conversa mais elaborada presencialmente

O uso do mouse era delimitado aos recursos de marcar e clicar em links de recursos e o teclado utilizado somente para a escrita. A função do mouse e do teclado para a informática é basicamente a mesma, mas como existem alguns códigos para utilização do teclado, criaram o mouse que facilita a utilização. Nos encontros os alunos obedeciam a essa máxima também, destinavam o uso do mouse para atividades que não sabiam fazer com o teclado e esse somente para a escrita.

A aluna Débora perguntou à pesquisadora:

_ Pode aumentar a letra?

Pesquisadora:

_ Pode aumentar e trocar a letra e mudar a cor.

A ação parte da intenção do agente, ou seja, se a pessoa tem algum objetivo ela tende a agir sobre a situação em que atua, sobre o contexto para chegar ao sucesso dessa intenção e para isso ela age. A aluna Andrieli não sabia como mudar a cor da letra e perguntou para a colega Caroline olhando no monitor dela. Andrieli é configurada como um sujeito indivisível, pois ela executa a ação e não seu corpo, já que a ação parte da intenção que está internalizada e o usuário tende a agir para sanar esse empecilho provisório. O computador nessa situação não tem ação nenhuma, pois ele depende de uma ação inicial que é atribuída a ele por alguém que esteja interagindo com o mesmo. As ações da máquina são decorrentes de outras que foram executadas anteriormente por uma pessoa e isso se torna um ciclo de acontecimentos, que produz a interatividade. Como as ações não acontecem em um contexto isolado, as ações produzidas nele seguem alguns critérios que são citados por Ricoeur: As intenções para tal, a finalidade, a razão de agir, de motivo, de desejo, de preferência, de escolha, de agente e de responsabilidade. Esses critérios englobam todas as ações produzidas.

Na exposição da ação produzida, Andrieli tinha a intenção de mudar a cor da letra, a finalidade era diferenciar a cor da letra daquela utilizada anteriormente, a razão de agir era para resolver um desejo seu, o motivo dela olhar para o computador da colega era tentar resolver seu problema. A ação produzida pela aluna segue os critérios descritos pelo autor e, com isso, há uma diferença entre a ação presente e um simples movimento, pois esse não possui engajados os critérios acima citados.

Ao não perguntar para a pesquisadora sobre a possibilidade de mudança de cor da letra os papéis assumidos pela aluna, pela colega e pela pesquisadora são invertidos, ou seja, a professora, sempre detentora do saber em um ambiente tradicional de ensino, passa a ser mera coadjuvante e observadora, enquanto a colega de Andrieli assume o papel de pessoa que sabe como fazer e a própria Andrieli como a pessoa que conhece algumas coisas, mas que encontrou uma dificuldade e que pretende saná-la da forma mais breve possível.

Ao ser pedido ajuda, alguns alunos ao invés de ensinar, preferem ir até o computador do colega e fazer por ele. Ao realizar isso em vez do aluno procurar ensinar seu colega que estava com dificuldade, ele executava a ação. Ricoeur afirma que a ação pode ser uma combinação de movimentos físicos e uma forma de interpretação das razões desse agir que explicam esses movimentos. Dessa forma, as ações corporais do aluno de ir até o computador do colega e realizar as ações pertinentes podem ser justificadas pelas razões que o levaram a isso, como, por exemplo, o pedido de ajuda do colega. Como o contexto de produção colabora para as reações corporais, ir até o computador do colega e agir é mais fácil que explicar o que é para fazer e esperar que o colega aja, pois ele precisa elaborar um raciocínio, pensar na intenção para determinada atitude e depois agir, já o outro aluno tem isso em mente.

Na utilização do chat, as ações de mostrar o que foi dito para o colega ao lado, sendo que esse mesmo colega pode ver tudo em seu computador continuam acontecendo, isto é, as presenças físicas dos colegas não deixam que as características sejam realmente cumpridas. Até os dedos na tela são colocados para mostrar as falas. Em vez da fala ser pelo dispositivo, ela é usada oralmente, o que facilita a comunicação.

Na situação citada, a intenção inicial dos alunos, o que pode ser comprovada pela ação realizada, é a comunicação mais rápida possível. O uso da oralidade é muito mais eficiente para esse fim do que esperar o colega que está presente no mesmo ambiente olhar para a tela, ler e responder na forma escrita.

O aluno que fica só observando a ação do colega muitas vezes reage estabelecendo um jogo de linguagem com o colega, ou seja, ele faz perguntas e espera respostas para que ele consiga ter a idéia clara das ações elaboradas.

O sentimento de satisfação em conseguir realizar algo que foi desenvolvido ajuda na motivação. A diferença entre emoção e sentimento é citada por Ricoeur como a primeira sendo da ordem do corpo e a segunda da internalização da primeira, a qual foi processada pela mente. Ao realizar a ação instantaneamente na frente do computador o aluno está tendo uma emoção e ao pensar sobre isso e verbalizar está construindo um sentimento.

6. Considerações finais

Neste trabalho, não foram esgotadas as possibilidades de estudos da ação e dos papéis assumidos. Uma pequena explanação sobre o assunto foi realizada e com ela pode-se observar que cada ação revela um pouco do sujeito, do que ele pensa e de como ele tenta resolver os problemas que lhe são apresentados.

Sobre os papéis assumidos verificou-se que em determinadas situações a professora-pesquisadora por conhecer os programas e ter o poder saber-fazer torna-se a pessoa detentora do conhecimento, como é instituída hoje nas aulas tradicionais, os alunos eram os destinatários da ação e o computador participante sem ação, em outras situações o computador era o emissor e o aluno o destinatário, a pesquisadora ficava como mera observante. E, ainda em outra situação, o aluno era o emissor, o computador o destinatário e a professora observava.

Através da visão dos papéis assumidos percebe-se que há uma oscilação entre aquele que age, o que recebe a ação e o que observa. Isso ocorre como um circuito fechado, no qual há uma triangulação das funções no contexto informatizado de produção de linguagem.

Em relação às ações desempenhadas nesse contexto percebeu-se que elas esclarecem as intenções, a finalidade, a razão de agir, o motivo, o desejo, a preferência, a escolha, o agente e a responsabilidade. Tudo isso é definido no momento da ação, levando-se em consideração o contexto em que tudo acontece. As ações, também são dirigidas, ou seja, são executadas porque aquele ambiente em que se está permite tal ação e o agente sabe as delimitações que o ambiente oferece podendo auto-regular as ações, ou seja, ter um tipo diferente de ação em cada ambiente. Por isso a importância de delimitação de contexto, para que as ações sejam dirigidas perante o computador.

Para finalizar, relata-se que este estudo foi realizado com o maior cuidado e buscou-se ressaltar as questões principais e atingir os objetivos. Ao se estudar a interatividade tentou-se se desvincular dos paradigmas tradicionais do estudo da interação. Entende-se que o estudo da interatividade e não apenas da interação e também pode resultar em estudos interessantes para o campo da Linguística.

7. Referências bibliográficas

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividades de linguagem, textos e discursos**. São Paulo: Educ, 1999.

_____. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. Campinas: Mercado de Letras, 2006.

RICOEUR, Paul. **O discurso da acção**. Lisboa: Edições 70, 1988.

_____. **O si-mesmo como um outro**. Campinas: Papyrus, 1991.

LYRA, Maria C. D. P.; MOURA, Maria Lucia Seidl de. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre. v.13, n.2, 2000.

PASSERINO, Liliana Maria; SANTAROSA, Lucila Costi M. Interação social no autismo em ambientes digitais de aprendizagem. **Psicologia: Reflexão e Crítica**. Porto Alegre. v.20, n.1, 2007.

MONTEIRO, Juliana Lima. Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. **Cadernos da Pedagogia**. Ano I. Volume 01. Janeiro/Julho de 2007.

PRIMO, Alex F. T. Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador. **Educação**, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001. Disponível em: http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/ferramentas_interacao.pdf. Acesso em 10 de setembro de 2008.

PRIMO, Alex F. T.; CASSOL, Márcio B. F. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. Disponível em: <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm>. Acesso em 12 de setembro de 2008.

PRIMO, A.F.T. Interfaces potencial e virtual. **Revista da Famecos**. Porto Alegre, RS, n.10, p.94-103, junho 1999. Disponível em: <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/esprialpb.htm>. Acesso em 12 de setembro de 2008.