

Escrita criativa: um caminho para a motivação

Eva Silvestre, Luciana Guimarães e Sandra Martins
Alunas da Licenciatura em Ensino Básico, 1.º ciclo, da ESEPF

João Carlos Matos
ESE de Paula Frassinetti
joao.matos@esefrassinetti.pt

Resumo

Este artigo apresenta uma breve descrição da forma como contribuímos para o desenvolvimento do projecto de investigação *Escrita Criativa* que implicou a utilização de um software. Começamos por fazer o enquadramento da nossa investigação referindo o objecto de estudo, os objectivos, a população-alvo, a metodologia e os instrumentos utilizados. Seguidamente descrevemos os procedimentos que antecederam a utilização do software e as actividades desenvolvidas e implementadas. Apresentamos também os resultados obtidos no nosso estudo e como conclusão reflectimos sobre todo o processo.

Introdução

Inserido na Linha de Investigação *Tecnologia, Educação e Aprendizagem*, do CIPAF – Centro de Investigação Paula Frassinetti –, o projecto *Escrita Criativa*¹ constituiu para nós um desafio. Para além de nos ter sido dada a oportunidade de nos inserirmos numa equipa de investigadores do CIPAF (uma vez que este projecto já estava em desenvolvimento), a nossa escolha também se relacionou com o facto de considerarmos que as tecnologias nas salas de aula podem ser uma mais valia para processo de ensino/aprendizagem.

Partindo deste pressuposto e tendo como objecto de estudo o software *Escrita Criativa*, pretendíamos saber até que ponto a utilização deste programa, em contexto de sala de aula, motivaria as crianças para a escrita.

Assim, começámos por delinear os objectivos que conduziram a nossa investigação: conhecer diferentes perspectivas de autores sobre a motivação para a leitura e para a escrita; conhecer a relação entre as tecnologias da informação e comunicação e o ensino da Língua Portuguesa; estimular o espírito criativo na elaboração de textos; motivar as crianças para a escrita; promover a socialização entre as crianças sobredotadas; contribuir com sugestões para melhorias no software; avaliar as potencialidades do software como suporte à criação de textos.

Estas foram as metas que nos propusemos alcançar junto da nossa população-alvo que foi constituída por três grupos distintos de crianças: alunos do 3.º e do 4.º ano de escolaridade, das escolas EB1/JI N.º 39 – Escola da Vilarinha – e EB1 N.º 36 – Escola da Ponte – e o grupo de crianças sobredotadas dos *Sábados Diferentes*².

Considerando a natureza do projecto *Escrita Criativa*, percebemos a existência de duas faces que se complementaram: uma teórica que se prendeu ao estudo de diferentes perspectivas sobre a temática; outra prática, que se centrou na implementação de actividades com base na teoria e na população-alvo. A pesquisa teórica foi um ponto de partida, pois o nosso estudo exigiu muito mais do que um levantamento teórico. Foi necessário pôr em execução determinadas estratégias que permitissem a recolha de dados e, posteriormente, a sua descrição e análise. Por esta razão, a metodologia da *investigação-acção* e a técnica da *observação participante directa* foram as utilizadas, permitindo-nos uma intervenção no terreno, sujeita a constante avaliação e reformulação.

Da teoria à prática

Tratando-se de um estudo de carácter investigante sobre um software educativo que implicava a produção de textos por parte das crianças, iniciámos a pesquisa teórica com a análise da Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo, partindo da perspectiva apresentada por Inês Sim-Sim (1997). Conceitos como leitura, escrita criativa, criatividade, motivação, tecnologias na educação, software educativo e sobredotação exigiram também uma análise pormenorizada, no sentido de enquadrarmos a teoria na prática e de procurarmos estratégias que melhor se adequassem aos nossos objectivos.

Paralelamente ao estudo dos conceitos, com o intuito de diagnosticar as realidades educativas, procedemos à identificação dos problemas mais eminentes que pareciam necessitar de uma resolução rápida e eficaz. Desta forma, nos centros de estágio, com base em metodologias activas, promovemos ateliês de escrita que envolveram actividades como a criação de banda desenhada e a elaboração de textos livres e descritivos.

1 | Neste momento encontra-se no âmbito do projecto europeu CoLabs (cfr. *Cadernos de estudo 1* – CIPAF, 2004:9), em parceria com a Cnotinfor – Centro de Novas Tecnologias da Informação. Sobre o projecto *Escrita Criativa* veja-se *Cadernos de estudo 1* – CIPAF, 2004:16-17.

2 | Projecto que vem sendo desenvolvido pela APCS – Associação Portuguesa das Crianças Sobredotadas, em parceria com a Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti.

Os dados foram recolhidos recorrendo à observação directa e estudados tendo em conta a análise de conteúdo (textos produzidos pelas crianças).

O projecto foi dado a conhecer às crianças e às professoras de ambas as escolas, através da apresentação, em conjunto, do software Escrita Criativa. Como complemento, elaborámos um manual do utilizador e um texto explicativo sobre o projecto.

Uma vez aberto o caminho para darmos início às actividades, foi necessário preparar um instrumento de observação que permitisse a recolha de informações durante a utilização do software. Para isso, concebemos uma grelha contendo as dimensões comportamentos, desempenhos, construção do texto, utilização do software e criatividade. Cada uma destas dimensões continha um conjunto de indicadores criados com base no software em estudo e no diagnóstico realizado à população-alvo.

Também criámos as hipóteses estratégicas, traduzidas em actividades a desenvolver com o software (desde a fase exploratória³ até à implementação das actividades), que fossem de encontro aos nossos objectivos e às particularidades de cada contexto. Visto que a versão do programa estava em desenvolvimento, enriquecemos o *clipart* com novas imagens para as crianças ilustrarem os seus textos. Além disso, em várias fases do projecto, à medida que íamos utilizando o software, contribuíamos com sugestões para melhorias no seu funcionamento (cfr. Anexo 1 – *Lista de alterações sugeridas*).

Em ambas as escolas, os trabalhos foram desenvolvidos em grupo porque havia poucos recursos materiais, o tempo era limitado e, além disso, pretendíamos que todas as crianças utilizassem o software.

Na Escola da Vilarinha, proporcionou-se a interdisciplinaridade entre a área de Língua Portuguesa e a de Estudo do Meio. A partir de uma visita de estudo ao Parque da Cidade, as crianças produziram textos variados acerca do tema das plantas. Além deste, os astros também serviram de tema para a criação de uma história em conjunto.

Na Escola da Ponte, o trabalho seguiu uma linha diferente. Propôs-se a criação de uma história a partir de uma imagem com elementos estranhos e a resolução de uma situação-problema, contando uma aventura.

Como os textos foram realizados em pequenos grupos, pensámos que seria importante para as crianças um momento de partilha. Desta forma, compilámos as produções escritas numa apresentação em PowerPoint para que cada grupo expusesse o seu trabalho. No final, todos avaliaram o projecto, o software e o seu próprio trabalho através de uma lista de verificação⁴. Às professoras foi entregue um questionário com perguntas abertas, através do qual deram a sua opinião sobre o projecto (ver Anexo 2 – *Modelo do questionário*).

No grupo dos *Sábados Diferentes* somente algumas crianças manifestaram interesse pelo software e, individualmente, construíram textos livres que foram partilhados na última sessão.

Resultados

Visto que as crianças sobredotadas contactaram superficialmente com o software, apresentamos apenas os resultados obtidos nos centros de estágio pela análise das produções escritas.

Pudemos constatar que, de um modo geral, as crianças estiveram envolvidas com a sua actividade, cumprindo as regras estabelecidas desde o início e assumindo uma postura responsável durante todo o trabalho. A colaboração foi uma constante pela partilha de ideias e respeito pelo trabalho alheio. Desta forma e, naturalmente, gerou-se um ambiente calmo e produtivo (cfr. Anexo 3, Quadro 1 – *Desempenhos*).

Evidenciámos que a maioria das crianças tinha alguma destreza no uso do computador (rato e teclado) revelando também facilidade em utilizar o software (cfr. Anexo 3, Quadro 2 – *Utilização do Software*).

Ao analisar a construção dos textos, notámos que havia pouca coerência textual e foi evidente a ocorrência de erros ortográficos (acentuação, uso de maiúsculas...) pela falta de atenção e de experiência para escrever com o teclado.

Porém, este não foi um aspecto que limitasse a criatividade dos participantes. Nos textos produzidos encontramos indícios de criatividade que se revelaram na utilização de recursos expressivos, como:

Humor – "... o Batman de cor-de-rosa às trancinhas, num carro arco-íris..."

3 | Inicialmente, os alunos exploraram as ferramentas do software – imagens, caixa de texto, cores, formas geométricas –, bem como os procedimentos para criar um novo utilizador, guardar a actividade e sair do programa.

4 | Este instrumento de auto e hetero-avaliação permite "o registo da presença ou da ausência de comportamentos, assim como o de processos e produtos da aprendizagem" (VERÍSSIMO, 2000, p. 37-66).

Ironia – Falando da relação do Batman com a sua mãe: “... apesar de ainda combater... o crime... sempre que o seu filhinho bochechudo vai lá, faz-lhe sempre bolinhos, queques e bolachinhas com leite para o seu filhinho”.

Hipérbole – “... e uma bóia com 2 000 666 mil anos...”; “... tiveram 2 000 000 de filhos e filhas...”; “Um dia o Batman foi visitar a sua mãe... com 175 482 300 milhões de anos.”

Invenção de novas palavras – nomes de planetas: “Neptuniano”, “Mercurioso”, “Saturnário”; nomes de personagens: “Gira-Sereia”, “Sacura”, “Bocarrisa”, “Batpequemana”, “Serei-batmana”, “Leon-girl”.

Combinação de palavras – Título: “Um Escândalo no Rio Escândalo”.

Personificação – diálogo entre dois elementos da Natureza: “... a folha caiu junto a um plátano: – Como te chamas? – perguntou o plátano. – Eu chamo-me Sacura – declarou a folha.”

Apresenta soluções alternativas perante uma situação problemática – “Voaram até às estrelas e levaram o pé de feijão para plantar numa estrela chamada Sol.”, “...cresceu, cresceu e tapou a luz do sol...”, “...com um machado tentaram cortar o pé de feijão e conseguiram salvar o mundo.”

Com estes exemplos, constatámos que a criatividade, embora não fosse uma constante, revelou-se na originalidade e na imaginação dos textos.

Conclusão

A realização deste projecto exigiu um envolvimento que nos levou a um rigor na análise e avaliação dos processos, a uma sistematização da informação, bem como dos procedimentos fundamentados nos conhecimentos teóricos.

No decorrer de todo o processo, procurámos acompanhar o desempenho das crianças, incentivando-as para a escrita e estimulando a sua criatividade. É de realçar também a participação dos alunos e das professoras que, com disponibilidade, colaboraram em todas as etapas do projecto, contribuindo para os resultados alcançados.

A avaliação realizada pelos participantes foi significativa, servindo de instrumento de análise para o confronto com os

dados recolhidos nas nossas observações. As listas de verificação revelaram um elevado índice de aprovação ao projecto, uma satisfação pelo trabalho desenvolvido e uma motivação para escrever utilizando o software (cfr. Anexo 3, Quadro 3 – *Opinião das crianças sobre o projecto*). Tendo em conta os questionários respondidos pelas professoras, pareceu-nos que são a favor do uso das tecnologias da informação no contexto de sala de aula, desde que bem orientado. Relativamente ao software, consideraram que este era de fácil utilização. A professora Maria da Graça Ladeira da Escola da Vilarinha reforçou esta ideia afirmando que “o interesse pela escrita é sem dúvida facilmente despertado!”

Tudo indica que o software motivou para a escrita. Ao diagnóstico realizado no início do projecto, que revelou os baixos índices de criatividade dos alunos das escolas pela falta de motivação para a escrita, pudemos contrapor os resultados obtidos pela utilização do software *Escrita Criativa*. Já com o grupo dos *Sábados Diferentes*, através de observações informais, evidenciamos que os seus interesses divergiam para outras actividades. Apesar de não se sentirem motivados para a construção de textos, utilizando o software, a criatividade parece ser uma característica de algumas destas crianças. Podemos concluir que o projecto teve o impacto desejado nas escolas, superando as nossas expectativas, uma vez que foi possível utilizar o software na criação de textos. Porém, embora acreditemos que as tecnologias da informação possam ser uma das chaves para a motivação das crianças no seu processo de aprendizagem, ficou ainda por descobrir se a melhoria da qualidade da produção escrita se relacionou apenas com a substituição do *lápiz e do papel* pelo *teclado e monitor*. E mais, se realmente o que motivou as crianças para a escrita com o uso do computador foi a facilidade com que o texto pôde ser manipulado, ou a interacção com um ambiente multimédia, ou a possibilidade de se criar as ilustrações para os textos...

Referências Bibliográficas

SIM-SIM, Inês, et al (1997), *A Língua Materna na Educação Básica*, Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica, Lisboa.

VERÍSSIMO, Artur (2000), *Registos de Observação na Avaliação do Rendimento Escolar dos Alunos*, Porto, Areal Editores

Anexo I

Lista de alterações sugeridas

- Substituir, no ecrã inicial, a designação “Guardar” por “Novo Utilizador”;
- Inserir os comandos “copiar”, “cortar” e “colar” para as figuras;
- Existir “caixa de texto” com fundo transparente;
- Poder alterar as cores dos bonecos ou existir bonecos em branco para serem pintados;
- Reordenar os objectos (passar para trás, passar a frente, etc.);
- Agrupar as imagens;
- Ferramentas de desenho – desenhar figuras geométricas já preenchidas com uma cor;
- Poder apagar com o clique da borracha uma forma geométrica que se tenha desenhado sobre um fundo (cenário);
- Poder apagar com o clique da borracha o fundo de uma página;
- Fazer deslizar o botão central da barra de deslizamento das janelas de opções.

Sugestões para os trabalhos de Matemática

- Criar bonecos em forma de números e outros símbolos matemáticos, animados ou não, que possam ser pintados e redimensionados. O mesmo poderia existir para as letras e outros caracteres.

Anexo 2

Modelo do questionário

1. Acha importante que os alunos utilizem as novas tecnologias durante o período lectivo de aulas? Fundamente a sua resposta.
2. Foram poucas as oportunidades que os alunos tiveram para trabalhar com o software. No entanto, este período permitiu formar algumas ideias sobre as potencialidades do programa. Na sua opinião, a utilização do software “Escrita Criativa” pode contribuir para um melhor desempenho das crianças ao nível da escrita? Fundamente a sua resposta.
3. Teve oportunidade de contactar com o software.
 - a) Qual a sua opinião acerca desta ferramenta? (ressalte aspectos como: facilidades e dificuldades de utilização, apresentação gráfica, se desperta ou não o interesse para a escrita...)
 - b) Poria os alunos a trabalharem com ele durante as suas aulas? Fundamente a sua resposta.
4. Quando assistiu à apresentação dos trabalhos realizados pelos alunos, achou que os resultados revelaram: autenticidade, autonomia, capacidade de expressão, imaginação?... Fundamente a sua resposta.
5. Teve a oportunidade de assistir à interacção entre a(s) professora(s)/estagiária(s) e os alunos durante a utilização do software. Como avalia as intervenções realizadas?

Anexo 3

Listas de Verificação – Resultados finais das escolas EB1/JI N.º 39 e EB1 N.º 36

Quadro 1 – Desempenhos

Como fiz o meu trabalho

	Sim	Não	Mais ou Menos
Senti facilidade em iniciar a actividade proposta	31	2	16
Consegui ultrapassar as dificuldades	43		7
Pedi a opinião do meu colega	31	9	9
Aceitei as sugestões dadas pelo meu colega	33	2	12
Conversei sobre outros assuntos durante o trabalho	7	36	7
Perturbei o trabalho dos outros grupos	5	38	7
Soube gerir o tempo que me foi dado	25	1	21
Cumpri as regras do trabalho	45		6
Colaborei com o meu colega	42	1	6
Troquei ideias com o meu colega	42	2	3
Aderi às actividades que me foram propostas	45		5

Quadro 2 – Utilização de software

Utilização do software “escrita criativa”

	Sim	Não	Mais ou Menos
Utilizei o rato com facilidade	45	1	4
Utilizei o teclado com facilidade	35	1	14
Utilizei as ferramentas de desenho com facilidade	41	2	7
Achei fácil “abrir uma actividade”	40	2	7
Achei fácil “guardar” a actividade	41	1	7
Achei fácil procurar as imagens nas suas categorias	44		6
Achei fácil aumentar/diminuir e arrastar a “caixa de texto”	19	4	26
Achei fácil aumentar/diminuir e pintar as letras do texto	30	3	6
Havia imagens suficientes para ilustrar o texto	41	2	6
Utilizei imagens que estavam de acordo com o meu texto	34	3	12
Achei interessantes as imagens apresentadas	45		5
Gostei das imagens apresentadas	47	1	2

Quadro 3 – Opinião das crianças sobre o projecto

Opinião sobre o projecto

	Sim	Não	Mais ou Menos
Senti-me motivado/a para escrever, ao utilizar o software “Escrita Criativa”	42	2	5
Achei que o tempo para escrever o texto foi suficiente	29	6	15
Achei que o tempo para ilustrar o texto foi suficiente	32	7	11
Gostei mais de escrever do que de ilustrar o texto	27	12	10
Gostei de trabalhar em grupo	46	–	4
Gostei das actividades propostas	48	–	2
Achei importante participar no projecto	46	1	3
Gostei de participar no projecto	47	1	2
Acho que é importante poder usar o computador nas aulas	35	7	8
Gostaria de utilizar outras vezes o software “Escrita Criativa”	47	2	1