

MÓDULO 2 | ETAPA 2

Apresentação

Antes de iniciarmos mais esse “mergulho tecnológico” e entendermos que a educação nele está implicada, vamos pensar no dinamismo das tecnologias. Frequentemente nos vemos diante de mais e mais novidades e possibilidades tecnológicas; mal nos apropriamos do uso e compreendemos respectivas terminologias e já aparecem novas tecnologias que trazem outros desafios.

De fato, a tecnologia vai tornando e tornando-se obsoleta e substituível a cada versão mais avançada (no caso dos sistemas operacionais, temos um claro exemplo das diferentes versões) e, assim, vamos vivenciando essa evolução, a qual nos parece até muito normal.

Com a web, considerada o ambiente multimídia e de serviços mais dinâmico no uso da Internet, não tem sido diferente. E é dessa nova configuração da web que trata este estudo!

Mas, antes do estudo levá-lo a compreender o que significa o 2.0 da web, propomos que você assista a um trecho do documentário



“Nós que aqui estamos por nós esperamos”.

O título em si não lhe parece

Instigante e quase enigmático?

Trata-se, na verdade, de um documentário de Marcelo Masagão, Brasil, 1998, e que, conforme sinopse, traz uma interessante retrospectiva das principais mudanças que marcaram o século XX, retratando tanto os personagens que entraram para a história como homens comuns que, em seu cotidiano, também

fizeram a história daquele século.



Objetivos de aprendizagem desta etapa

Agora que você já sabe de que trata o tema desta etapa, conheça, também, os objetivos a serem alcançados em seu aprendizado:

- contextualizar e conceituar Web 2.0 no cenário das convergências tecnológicas;
- conhecer e identificar as capacidades colaborativas dos recursos da Web 2.0;
- explorar recursos da Web 2.0, articulando-os ao cenário de sua prática pedagógica. A

2. Convergência das Mídias: uma breve retomada

Na etapa 1, estudamos sobre a convergência tecnológica e do importante papel das mídias nesse mundo, onde comunicação e informação convergem quase que em tempo real. De fato, pensarmos em convergência das mídias na Educação é voltarmos o nosso olhar à Sociedade da Informação, que se firma no final do século XX num processo de expansão decorrente da evolução econômica.

As transformações que chegam à sociedade da informação, pós-industrial ou informacional, são tendências dominantes, mesmo para economias menos industrializadas, e que acabam por definir um novo paradigma, o da Tecnologia da Informação, expressão da essência da presente transformação tecnológica em suas relações com a economia, a sociedade e a educação.

3. O cenário no qual emerge a Web 2.0

Nosso intuito, portanto, é empreender, a partir daqui, o entendimento de como surge a Web 2.0, neste novo cenário digital, e como ela cria novas possibilidades de uso das mídias e tecnologias na Educação.

E vale destacar que, além do cenário digital favorável ao surgimento da Web 2.0, da mesma derivam muitas tecnologias simples, gratuitas ou de baixo custo e colaborativas, como o blog, o wiki e o podcast.



Wiki – Wikistórias

< <http://wikistorias.wikispaces.com/iniciando> >

Podcast com Léa Fagundes



Você, educador, está pronto para a cultura digital? Léa Fagundes levanta a questão e enfatiza a prioridade desta postura em relação a integração das tecnologias ao currículo. Ouça o podcast (controles de áudio)

Ouça o podcast acessando o endereço:
<http://webcurriculo.wordpress.com/2008/08/09/podcast-com-lea-fagundes>

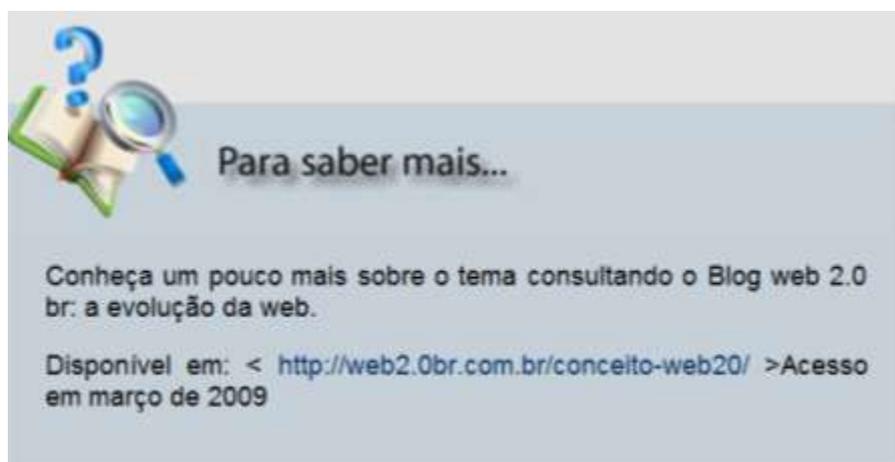
Em outras palavras, remetendo-nos à educação, isso significa uma grande possibilidade de professores e alunos serem produtores e divulgadores de suas pesquisas e projetos. Lembre-se que a autoria possui um caráter de destaque quando se fala de convergência das mídias.

Feita essa breve retomada, vamos agora conhecer um pouco sobre a Web 2.0, e as ferramentas colaborativas que esta disponibiliza, e também como as mesmas podem ser utilizadas por você em sala de aula. Podemos dizer que se trata de uma ação pedagógica convergente ao digital!

4. Web 2.0 e interfaces colaborativas

O conceito de Web 2.0 é polissêmico e está em construção.

Isso pode ser constatado nas discussões que ocorrem na web.



Quando pensamos no termo Web 2.0, a ideia que nos vem à cabeça é a de uma nova versão para a web, algo que remete à atualização de especificações técnicas da web. De fato, a Web 2.0 representa mais do que a tecnologia em si mesma - uma mudança na utilização da web, na qual os usuários saem da função de receptor de conteúdo para também produzi-lo.

O mais importante da Web 2.0 é que caminhamos para uma nova fase de convergência e integração das mídias: tudo começa a integrar-se com tudo, a falar com tudo e com todos. Tudo pode ser divulgado em alguma mídia. Todos podem ser autores, produtores e consumidores de informação.

A Web 2.0 surgiu em 2004, com um grande potencial para a utilização e o desenvolvimento de ferramentas colaborativas, que podem ajudar, entre outras coisas, no desenvolvimento de aulas e em atividades de pesquisa realizadas pelos professores e alunos.

Tim O'Reilly, reconhecido como um dos principais promotores da ideia de Web 2.0, afirma existirem sete princípios que levam à sua constituição, entre eles:

1. a World Wide Web como plataforma de trabalho;
2. o fortalecimento da inteligência coletiva;
3. a gestão de bases de dados como competência básica;
4. o fim do ciclo das atualizações de versões de software;
5. os modelos de programação rápida e a busca da simplicidade;
6. o software não limitado a um único dispositivo;
7. o compartilhamento das experiências enriquecedoras dos usuários.



Para saber mais...

Para entender melhor como surgiu a ideia da Web 2.0, você pode consultar a entrevista de Tim O'Reilly, "Web 2.0 é aproveitar a inteligência coletiva", concedida a Gilberto Jr., da W2br, em 06/12/06.

A entrevista encontra-se disponível em:

< <http://w2br.com/2006/12/06/entrevista-com-tim-oreilly-web-20-e-aproveitar-a-inteligencia-coletiva/> > Acesso em 07 mar 2009.

5. Conceito da nova web

O termo Web 2.0 é utilizado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços baseados na plataforma web, com ênfase no compartilhamento de informações, como wiki, aplicações baseadas em folksonomia e redes sociais.

Nessa nova web, e podemos assim denominá-la, a rede digital deixa de ser um simples espaço onde se disponibiliza conteúdos para se transformar em um local onde as informações são construídas a partir da participação dos usuários.

A lógica do modelo original da Internet, ou Web 1.0, de uma central distribuidora de informações atualizadas e troca instantânea de mensagens, transformam-se na Web 2.0 em um modelo de geração de produtos hipermediáticos, concebidos em coautoria em redes periféricas distribuídas (Primo, 2007), que se formam em qualquer lugar e contexto em diferentes momentos. Trata-se de uma mudança na maneira de pensar, de agir e de interagir por meio da Internet!

As características principais da Web 2.0, em comparação com a web original, agora tratada também como Web 1.0, são:

autoria: foco na criação e recriação de conteúdo e não apenas na navegação;

serviços on-line: o processamento e o armazenamento das informações migram dos computadores pessoais para servidores remotos, acessados via Internet;

compartilhamento e abertura: as informações são compartilhadas na rede e abertas para acesso público.

As interfaces disponíveis na Web 2.0 são mais do que ferramentas pela facilidade e plasticidade com que podem ser utilizadas para exercer a autoria coletiva, o compartilhamento e a atualização de conteúdo por meio de diferentes mídias (textos, som, imagem, podcast, vídeo, etc.), criando serviços para a formação de redes sociais, que hoje se constituem como espaços abertos na web para discussão, compartilhamento de informações, ponto de encontro de comunidades e realização de estudos sobre temas de interesse comum.

As interfaces da Web 2.0 mais utilizadas até o presente, especialmente pelas novas gerações de brasileiros, que hoje ocupam os bancos escolares, são:

- **Orkut e Facebook**, para a criação de redes sociais e compartilhamento de informações;
- **Blog**, para a publicação e a documentação de acontecimentos, processos de aprendizagem e produção de conteúdo pessoal sobre diferentes
- **Wiki**, para desenvolver trabalhos em autoria colaborativa;
- **Flickr**, para publicar e compartilhar fotos e outras imagens organizadas e associadas a outras imagens e textos;
- **YouTube**, para publicar vídeos;
- **Wikipedia**, para a produção colaborativa de enciclopédias junto com voluntários de todas as partes do mundo;
- **del.icio.us**, para a organização e serviços de recursos em favoritos on-line, tais como sites, artigos, blogs, livros, jogos, etc.;
- **LinkedIn**, para contatos profissionais e assuntos da carreira;
- **Web jornalismo**, web rádio, de criação coletiva.



Momento vídeo

Para ajudá-lo na compreensão desse conceito novo e, também, dos termos que dizem respeito à *Web 2.0*, sugerimos assistir ao vídeo "[Web 2.0 – A máquina somos nós](#)"?

Obs - Para assistir o vídeo é necessário estar conectado à Internet.

6. O papel do usuário na Web 2.0

A primeira coisa que precisamos ter claro é que, na Web 2.0, os usuários podem atuar de forma tradicional, passiva, apenas navegando através dos conteúdos, ou na forma ativa, criando e disponibilizando conteúdos. A segunda opção é aquela que está em acordo com a concepção da Web 2.0.

WIKIPEDIA

Um exemplo muito claro do papel do usuário é a Wikipedia, na qual qualquer usuário pode



inserir a definição de um novo termo e qualquer outro usuário pode corrigi-lo, transformando o usuário de mero consumidor em co-desenvolvedor de informações para a plataforma. Wikipedia é um dos produtos mais representativos dos valores da Web 2.0.

Poderíamos considerá-la como um espaço igualitário, onde existe um sentido de neutralidade entre os usuários. A par disso, existem aqueles que consideram a Wikipedia como fonte de problemas e informações incorretas, comparando-a com uma Torre de Babel, pela sua natureza anárquica, uma vez que amadores e escritores profissionais podem ser autores de novos verbetes, podendo gerar informações imprecisas.

Ainda que a Wikipedia não seja plenamente aceita, devido à ausência de parâmetros para medir a confiabilidade das informações publicadas, é preciso considerar que as publicações convencionais em papel também trazem a interpretação dos autores e



editores sobre os acontecimentos e fenômenos descritos, embora estes devam ser especialistas no assunto. Isto indica a importância de se buscar informações em diferentes fontes, compará-las e manter o olhar crítico sobre elas.

Don Tapscott, autor do livro *Wikonomics*, aponta que estamos diante da geração digital que pensa e age de modo diferente, faz diversas coisas simultaneamente, com o uso de múltiplas linguagens (joga, ouve música, conversa ao telefone, comunica-se por meio de uma interface de relacionamento...), e tem na colaboração um novo modelo de se relacionar com a sociedade e de agir, construído a partir dos quatro princípios da *wikinomics*: transparência, cooperação, compartilhamento de propriedade intelectual e ação global.

A ênfase na educação vai para além da produção de conhecimento colaborativo para gerar e fazer girar a economia, conforme enfoque de Tapscott, e incide sobre o novo paradigma de produção do conhecimento, que perpassa a criação da Wikipedia, para a criação de obras coletivas de livre acesso e que abre temas para o amplo debate de distintos setores da atividade humana por envolver questões tais como direitos autorais, a relação entre o individual e o coletivo, o trabalho imaterial e outras questões candentes.



Para saber mais...

Entrevista de Don Tapscott, por Sérgio Dávila, em Washington, em 27/1/2009.
Disponível em:
< <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=522ENO003> > Acesso em 10 mar de 2009.

As obras coletivas e seus impactos no mundo do trabalho. IHU ONLINE, 24 de outubro de 2005. Disponível em:
< <http://www.unisinos.br/ihuonline/uploads/edicoes/1158350187.39word.doc> > Acesso em 10 mar de 2009.

Você, nesse momento, já sabe que a Web 2.0 possibilita colaboração, interação, coautoria, formação de redes sociais, enfim, uma enorme abertura e contínua geração de novas possibilidades a serem exploradas.



Refletindo a partir de seu cenário

você consegue visualizar possibilidades de uso criativo? Por que usar a *Web 2.0* na educação?

Para ajudá-lo nessa reflexão, vamos adiante, apresentando a você o que a Web 2.0 pode significar para a educação e a prática pedagógica.

7. A Web 2.0 e as possibilidades de uso na Educação

A Web 2.0 surgiu e se disseminou fora dos sistemas educativos para o relacionamento social e a formação de redes. Como educadores, vamos analisar quais as características têm essas novas tecnologias emergentes, suas potencialidades, possíveis contribuições e limites de integração à prática pedagógica.

A educação hoje, mais do que nunca, deve trabalhar com a experiência de vida dos educandos e, ao mesmo tempo, prepará-los para a vida; deve integrar a recriação do significado das coisas, a cooperação, a discussão, a negociação, a busca de solução de problemas e a melhoria da qualidade de vida. Para tanto, devem-se utilizar metodologias ativas que favoreçam a interação social e a capacidade de comunicar-se, de trabalhar em grupo; o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo; e a descoberta do prazer de aprender, ao mesmo tempo em que se incentivem atitudes de cooperação, respeito mútuo, solidariedade e cidadania responsável.

Neste novo contexto de uso da Web 2.0, não podemos deixar de pensar no papel e função do professor atual, que é desafiado a assumir uma postura ativa, criar estratégias que propiciem ao aluno desenvolver processos de aprendizagem por meio dessas tecnologias. O professor deixa de ser um transmissor do conhecimento adquirido e assume o papel de um orientador, sem mais ter de ensinar em situação solitária, mas sim colaborativamente, ao lado de seus alunos, integrando as linguagens e os instrumentos que fazem parte do cotidiano, suas características culturais e demandas, aos objetivos de aprendizagem para que possa propiciar o desenvolvimento de currículo motivador e mobilizador de conhecimentos do senso comum e científicos.

O uso de interfaces da Web 2.0 pode ser inserido, gradativamente, nas atividades pedagógicas. Por exemplo, fornecendo textos para leitura prévia em blogs e pedindo aos alunos que os comentem no próprio blog, utilizando wikis na criação de textos colaborativos e assim sucessivamente. Veremos, em tópicos específicos, as possibilidades das interfaces mais utilizadas.



Refletindo a partir de seu cenário

Diante do novo cenário proposto pelos sistemas caracterizados pela convergência tecnológica e com o uso de interfaces da *Web 2.0* aparecem novas indagações. Entre elas, temos algumas fundamentais:

Qual a finalidade da educação neste novo cenário?

Qual a sua percepção de professor em relação ao seu papel diante deste novo cenário?

Além dessas importantes reflexões, é preciso analisar a integração dessas tecnologias à educação e levar em conta que o mais importante para a educação é a melhoria da aprendizagem do aluno e sua formação humana e cidadã. Por isso, é importante integrar as velhas e novas mídias de acordo com as condições de acesso às tecnologias e suas características intrínsecas conforme se coadunam com os objetivos pedagógicos almejados.



Para saber mais...

Para conhecer mais sobre a integração entre velhas e novas tecnologias, consulte:



em
aberto

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. Integração de mídias nos espaços de aprendizagem. **Em Aberto**. Brasília, v. 22, n. 79, jan. 2009.

Disponível em
<http://www.emaberto.inep.gov.br>
Acesso em 10 mar de 2009.



Integração das Tecnologias na Educação

Almeida, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel. **Integração das Tecnologias na Educação**. Brasília: SEED/MEC, TV Escola, Salto para o Futuro, 2005.

Acesse o livro no site:
<http://www.tvebrasil.com.br/salto/livro.htm>

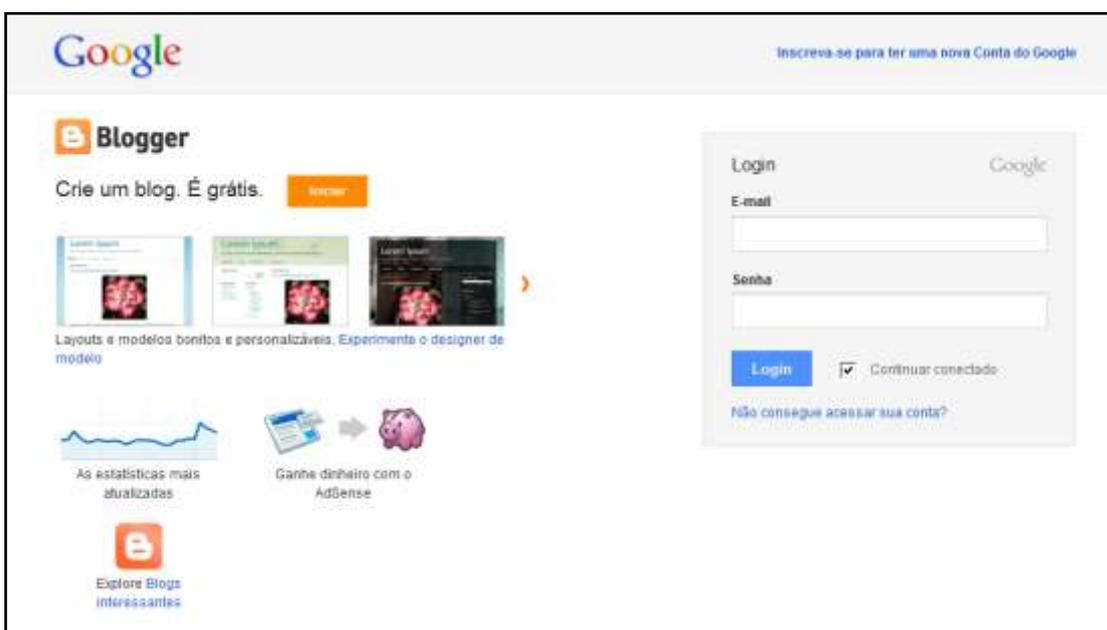
A seguir, apresentamos algumas interfaces interativas que potencializam o trabalho colaborativo no contexto pedagógico.

8. EDUBLOG NA EDUCAÇÃO

Blog é uma contração da expressão inglesa *web log*, que quer dizer diário on-line.

Os blogs representam o serviço mais conhecido da Internet para publicação pessoal na web, já que possibilitam que milhões de pessoas escrevam, compartilhem suas vivências, aflições, desejos pessoais e interesses profissionais. Surgiram em meados dos anos 90, mas a princípio era necessário conhecer a linguagem HTML para criá-los.

Desde então, surgiram serviços gratuitos para a publicação em blogs. Um dos mais utilizados em diferentes países chama-se blogger. A página do blogger em português está disponível em: <http://blogger.com>, com mais de um milhão de pessoas cadastradas.



O blog é um meio de comunicação digital democrático, que atende a múltiplas necessidades de expressão de ideias, comunicação com o uso de múltiplas linguagens, desenvolvimento de processos de interação por meio de palavras, sons, imagens e vídeos, sobre temas de distintas áreas de conhecimento, outros assuntos do cotidiano e atividades sociais.

Para entendermos melhor as funcionalidades dessa interface, é importante saber que um blog é uma página web, com representações gráficas colocadas em ordem cronológica inversa, de forma que a anotação mais recente é a que primeiro aparece. Na esfera educativa, são chamados de edublogs.

Sua interface pode ser um instrumento ideal para os alunos, uma vez que seus comentários ou postagens (chamadas de posts) são lidas e comentadas por muitos leitores. Essa ferramenta pode potencializar a pesquisa, a análise e a reflexão, abrindo caminho para a criação de redes sociais que possibilitam aprender e produzir conhecimento em colaboração.

5 Comentários Ir para formulário de comentário Fechar esta janela

CLSMML - in English disse...
Olá Gládis!
Cá em Portugal sofremos do mesmo problema. Claro que na escola estamos constantemente a alertar os alunos para o lixo e a reciclagem. O problema é fazer com que a maioria das pessoas passe da teoria à prática!
6:29 PM

Ma.Rosevam Fernandes de A.Pires disse...
Parabéns pela iniciativa Profa. Gládis. As imagens ficaram ótimas. A mensagem foi bem passada. Gostei muito de conhecer um pouco do CAIC Mariano Costa e dos trabalhos que estão sendo realizados, especialmente por este portador o BLOG. AFLAUSOS para todos do CAIC.
4:41 PM

Exemplos de comentários (post)

Fonte: Blog da Escola Municipal CAIC Mariano Costa – Joinville, SC: <http://caicmariano.blogspot.com>



Refletindo a partir de seu cenário

Como nós, professores, podemos integrar o uso de *blog* na prática pedagógica para atingir os objetivos pedagógicos, visando proporcionar a aprendizagem dos alunos?

9. Usando Blogs na educação

O professor pode usar blog para integrar as atividades pedagógicas com o meio virtual, expandindo a aula para além do espaço físico e do tempo escolar. Pode, também, orientar o desenvolvimento de atividades e disponibilizar materiais eletrônicos de sua autoria ou links da própria rede; pode propor debates sobre alguns dos pontos relevantes do tema em estudo e, também, sobre novas questões não previstas em seu plano de trabalho, ainda que relacionadas com o mesmo tema.

Já os alunos, podem ter por objetivo criar blogs para resolver os problemas propostos pelo professor; debater outros temas de interesse; fazer anotações de aulas e compartilhá-las com os colegas; desenvolver trabalhos colaborativos dentro de pequenos grupos; produzir conhecimento e, sobretudo, aprender.

Rojas (2005) atribui a popularidade dos blogs à facilidade de criação, uso e manutenção, ao baixo custo. Existem, inclusive, muitos espaços para a criação de blogs gratuitos. Além disso, os blogs oferecem espaço para a interação, a inserção de documentos e a emissão de comentários.

Muitos ainda associam o conceito de blog a um diário pessoal, a um uso narcisístico de querer mostrar-se e promover-se socialmente. Sem dúvida, isso existe. Há milhões de blogs pessoais, dos mais fúteis aos mais profundos. Mas o blog é, sobretudo, um meio de comunicação participativo, utilizado nas campanhas políticas, na comunicação social, nas organizações, na educação e no trabalho. Na educação, o blog é, cada vez mais, utilizado pelos professores para comunicar-se diretamente com os alunos, indicar materiais de estudo, discutir com os alunos e propor debates entre eles, divulgar notícias e novas questões para debate. Pelos alunos, pode ser usado individualmente, em grupos ou por classes, para produzir novos conhecimentos e registrar a trajetória de aprendizagem.

O blog é importante para avaliar o percurso dos alunos ao longo de um determinado tempo ou em determinadas áreas de conhecimento. Algumas das possibilidades – entre muitas outras - de utilização de blogs na escola podem ser:

- desenvolvimento de projetos individuais, de grupos de uma mesma escola ou de escolas diferentes;
- divulgação do processo, de cada etapa e de seus resultados - para discutir, coletivamente, o processo de aprendizagem em cada momento;
- discussão de casos em estudo, de situações concretas, de notícias de interesse dos alunos;
- acompanhamento, discussão, produção e compartilhamento de produtos multimídia, como jornais on-line e podcasts (programas digitais de áudio, etc.);

- elaboração de desafios, de concursos, de gincanas, de situações lúdicas, onde os alunos aprendem e se divertem ao mesmo tempo.



Refletindo a partir de seu cenário

Como escolas, professores e alunos brasileiros usam *blogs*?
Como os *blogs* são utilizados em outros países?



Para saber mais...

Alguns autores de referência sobre educação e tecnologias mantêm *blogs* e trazem assuntos e temas importantes para o debate! Visite esses *blogs*! Procure outros *blogs* de seu interesse! Participe dos debates, deixando seus comentários!

Blog tecnologias na educação, do Prof. Simão Pedro Pinto Marinho: Disponível em: <http://tdeduc.zip.net/>

Blog educação inovadora, do Prof. José Manuel Moran: Disponível em: <http://moran10.blogspot.com>

Blogs de escolas

A seguir, apresentamos alguns endereços de blogs de escolas públicas, de professores ou de alunos para navegar, conhecer, comentar e usar como referência a fim de criar outros blogs e tornar-se um educador.

- 1. Blog da Escola Municipal CAIC Mariano Costa** – Joinville, SC:
<http://caicmariano.blogspot.com/>
- 2. Blog da Escola Estadual Prof. José da Costa** – Baixada Santista, SP:
http://josedacosta2005.zip.net/arch2005-03-01_2005-03-31.html
- 3. Blog comunitário** de professoras que utilizam e discutem o uso da Internet e das novas tecnologias na educação: <http://trocandolettras.zip.net/>
- 4. Blogs de alunos** da Escola Municipal João Costa – Joinville, SC:
<http://blogsjoaocosta.zip.net/>
- 5. Blog Edu Criança**, desenvolvido pela professora Sand Catarina – Itatiba, SP, que apresenta propostas de práticas para a educação Infantil:

<http://educrianca.blogspot.com/>

6. Educação Física Infantil e ao registro e documentação das práticas escolares - Ipatinga, Minas Gerais <http://degodim.blogspot.com/>

7. Relatos de experiências realizadas em Escolas públicas, utilizando tecnologia:

<http://quemfaz.blogspot.com>

http://www.educarede.org.br/educa/revista_educarede/especiais.cfm?id_especial=221

<http://www.vivenciapedagogica.com.br/oficinablogswikis>

<http://www.scribd.com/doc/2214260/Blog-na-educacao>

Escolas públicas de outros países também trabalham com blogs. Conheça alguns blogs de Portugal:

<http://ae21maximinus.blogspot.com>

<http://hortaescolarciencias.blogspot.com>

<http://cienciamais6.blogspot.com>

<http://voobpf.blospot.com/>

<http://netescrita.blogspot.com/>

Muitos professores que trabalham com blogs tornam-se blogueiros convictos! No Portal do Professor você encontra novidades, relatos de experiências e artigos sobre o uso de blog na Educação:

1. Professor blogueiro - Razões para criar um blog e usá-lo como aliado em sala de aula. Por Lilian Burgardt:

<Http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=14193>

2. Revista Nova escola – Reportagem Blog-se, de Débora Menezes, de 09 de junho de 2006: http://revistaescola.abril.com.br/online/reportagem/repsemanal_205051.shtml

10. A escrita colaborativa com o uso de wiki

Wiki é uma aplicação e um serviço da Web 2.0, que permite criar, editar e gerir conteúdos produzidos em colaboração.

Wiki significa "super-rápido" em havaiano.

Um wiki permite que várias pessoas, mesmo que geograficamente distantes, trabalhem com autonomia em um mesmo texto. Não há uma hierarquia pré-estabelecida entre autores: qualquer usuário pode adicionar conteúdos e, também, editar os conteúdos inseridos por outras pessoas.



Além do direito ilimitado de edição, a vantagem de um wiki é a possibilidade de trabalhar em um documento sem a necessidade de baixá-lo para o computador, editá-lo e enviá-lo novamente ou comentar o seu conteúdo. Tudo é realizado on-line, na Internet. O sistema controla todas as alterações, que ficam gravadas em um histórico. Desta forma, é possível retornar a uma versão anterior ou recuperar algo que foi excluído por engano.

Ferramentas para o ambiente wiki

O exemplo mais conhecido de utilização de um wiki, como já mencionado, é a Wikipedia, uma enciclopédia colaborativa. Várias são as plataformas on-line para a construção de wiki sobre temas de interesse Específico, no qual cada espaço pode ser composto por páginas, documentos, imagens, vídeos, som... Um dos serviços mais utilizados para a criação de wiki, e que oferece o serviço gratuito, é o Wikispace¹.

.MediaWiki, o software da Wikipedia: <http://www.mediawiki.org>, ou em Português: pt.wikipedia.org/wiki/Mídia

Outras plataformas precisam estar instaladas em um servidor para funcionar, tais como:

.Twiki www.twiki.dcc.ufba.br/. Há um curso Completo de TWiki disponível nessa página (Projeto Software Livre – Bahia)

.PhpWiki (<http://phpwiki.sourceforge.net>)

.WikkaWiki (<http://es.wikipedia.org/wiki/WikkaWiki>

.Wikiwyg (<http://www.wikiwyg.net>), os quais estão em língua inglesa.

Existem outros programas que permitem a escrita colaborativa, como o Google Docs (docs.google.com/ ou <http://www.google.com.br/intl/pt-BR/options/>)

O uso de uma plataforma livre não garante a criação de uma cultura de autoria coletiva. O importante é a proposição de atividades que envolvam a produção colaborativa de conhecimento, o desenvolvimento de autonomia na busca de informações, o

¹ Tutorial passo a passo, em Português. Disponível em:
< <http://depmat.wikispaces.com/file/view/Wikispace+passo+a+passo.pdf> > Acesso em 10 mar 2009.

compartilhamento de informações, a liberdade de escolha, a responsabilidade pelos próprios atos e a solidariedade.

11. Uso pedagógico do wiki

A utilização de wikis em atividades pedagógicas pode contribuir para a reflexão e a autonomia do aluno, o trabalho cooperativo e a formação de redes sociais.

A estratégia de criação de wikis em atividades pedagógicas poderá deixar de trazer contribuições significativas à aprendizagem se for apenas um acréscimo na abordagem convencional do ensino baseado na transmissão de informações. Para integrar o uso do wiki em atividades pedagógicas, é preciso a participação efetiva de alunos e professores na criação de uma comunidade de aprendizagem, que desenvolva a cultura de interação, negociação de significados e colaboração para a produção em conjunto com o uso de múltiplas mídias.

O wiki pode ser utilizado no desenvolvimento de projetos colaborativos em pequenos grupos, como parte de um projeto coletivo da turma ou da escola. Para tanto, o professor precisa orientar o trabalho dos alunos a partir de um planejamento prévio e definição das etapas do trabalho pelos grupos, que envolve: aprender a criar e a usar o wiki; definir os momentos de encontros síncronos ou assíncronos, virtuais ou presenciais, para a discussão do tema envolvido, as estratégias para a busca de informações sobre o tema de estudo, a seleção das informações encontradas, a definição das articulações e a construção de uma rede de interlocução, partilha e produção conjunta.

Conheça referências de uso de wikis em escolas

Apresentamos alguns artigos e endereços de wikis de escolas públicas, projetos ou professores, para você navegar, conhecer e inspirar-se para a criação de outras wikis junto com seus alunos.

- 1. Professores Conectados**, por Michel Daoun. Carta na Escola. Disponível em: <http://www.cartanaescola.com.br/edicoes/26/professores-conectados/>
- 2. Projeto CAIC Mariano** - Rádio web, da Escola municipal CAIC Mariano Costa, de Joinville (SC), sob responsabilidade da professora Gládis Leal dos Santos, que divulga a produção de podcasts elaborados pelos alunos. Disponível em: <http://saladeaula.wikispaces.com/Podcast>
- 3. Projeto Pescando Letras**, da Educação de Jovens e Adultos, da Bahia. Disponível em: <https://www.twiki.ufba.br/twiki/bin/view/PescandoLetras/WebHome>
- 4. Wiki Nossas Fábulas** – Escola Básica Municipal Batista Pereira, localizada em Florianópolis, SC, sob a orientação da professora Dalcilene Dolor Lopes, no ano de 2007. Disponível em: <http://nossasfabulas.pbwiki.com/FrontPage>

É interessante perceber a possibilidade de integrar diferentes recursos da Web 2.0 no desenvolvimento de atividades pedagógicas. Um exemplo é o projeto desenvolvido por professores do Projeto Amora do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio grande do Sul, que integrou blog, mapa conceitual e wiki.



Para saber mais...

Para conhecer a experiência de uso da Web 2.0 na escola, consulte:

DUTRA Ítalo Modesto; PICCININI, Carlos Augusto; BECKER, Julia Lângaro; JOHANN, Stéfano Pupe; FAGUNDES Léa da Cruz. Blog, wiki e mapas conceituais digitais no desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem com alunos do Ensino Fundamental.

CINTED-UFRGS: RENOTE. Novas Tecnologias na Educação. V. 4 Nº 2, Dezembro, 2006. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/artigosrenote/25064.pdf>
Acesso em 10 mar de 2009.

12. Podcast – tecnologia para produzir áudio ou vídeo digital

Podcast se refere a conteúdo de áudio, imagem ou vídeo digital, que envolve produção, transmissão e distribuição via Internet, para ser ouvido ou visto em aparelhos móveis, como mp3, telefones celulares ou computadores pessoais, tais como os dispositivos em MP3 Players ou em computadores com softwares específicos. Essa tecnologia foi criada em 2004, pelo norte-americano Adam Curry, e possui características que favorecem a facilidade de produção, acesso, mobilidade e distribuição de conteúdos de áudio, imagem ou vídeo.

Podcasting é a criação de conteúdos, na forma de áudio ou vídeo, para uma audiência aberta ou dirigida. Pode ser criado por empresas, instituições educativas, professores, alunos e outros interessados.

Os **podcastings** para uma audiência aberta são disponibilizados on-line, e sob demanda, para uma audiência que queira ouvi-los e/ou vê-los, quando, onde e como o desejarem. Na dirigida, são

disponibilizados para grupos de selecionados – por exemplo, alunos – mediante uma senha de acesso.

Existem canais específicos destinados à publicação de *podcast*, cujos programas ficam armazenados remotamente em servidor da Internet. É possível assinar gratuitamente para receber periodicamente as atualizações de arquivos - músicas, vídeos, programas esportivos e jornalísticos, os quais podem ser acessados de acordo com as preferências pessoais. Também é possível transferir os arquivos de *podcast* para aparelhos portáteis, como o tocador de música digital, o videogame, etc.

O podcast tem sido amplamente utilizado pelas agências de notícias e canais de comunicação de massa. Você pode buscar na Internet e poderá ficar surpreendido com as informações disponíveis em podcast e sua atualização em tempo real.



Acesse o site <http://www.radios.com.br/novo/podcast.htm> traz uma lista de podcasts de importantes agências de notícias.

13. Podcast como recurso pedagógico

O uso de *podcast* em educação é interessante porque utiliza uma linguagem familiar aos alunos, com voz, música, imagem, histórias e vídeo, semelhante às linguagens com as quais convivem, em vez de ficar centrado em fazer leituras no material impresso ou ouvindo as explicações do professor. O *podcast* pode ser produzido e assistido em qualquer lugar e horário e repetido quantas vezes os alunos assim o quiserem, no ritmo de aprendizagem desejado. Pode ser utilizado dentro e fora da sala de aula; assim, é possível gravar a própria aula e disponibilizá-la na Internet para ser ouvida quando os alunos desejarem.

A utilização mais promissora do *podcast* acontece quando os alunos produzem seus próprios programas, projetos e os divulgam. É mais importante para os alunos que participem como produtores de informação, gravem episódios e programas do que apenas acessem materiais prontos, mesmo que sejam bem elaborados. E como o *podcast* está no cotidiano dos jovens e para eles essa linguagem é familiar e habitual, não é preciso uma preparação específica.

O ideal é que o *podcast* faça parte do projeto pedagógico da instituição, para ser incorporado como parte integrante da proposta de cada série, curso ou área de conhecimento. Quanto mais a instituição incentivar o trabalho com atividades colaborativas, pesquisa, projetos, mais significativos se tornam o uso e a criação de *podcast* pelos alunos.



[http: www.portaldoprofessor.mec.gov.br](http://www.portaldoprofessor.mec.gov.br)

- Acesse o Portal do Professor.
- Clique na opção "Interação e Comunicação".
- Localize o item Podcast
- Selecione os temas de seu interesse.

Obs – Para acessar o Portal é necessário estar conectado à internet.

Endereço para acesso direto:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/interaction.action>

14. Experimentando para aprender a usar

O *podcast* pode ser produzido pelos alunos com conteúdos sobre os temas de estudo, cabendo ao professor o papel de organizador das atividades, orientador das pesquisas, da estruturação da apresentação dos resultados e a publicação em novos *podcasts* de autoria dos alunos. O professor pode disponibilizar o conteúdo, ou parte dele, em *podcasts* para liberar-se da tarefa monótona, repetitiva, cansativa e pouco produtiva de passar sempre o mesmo conteúdo para diversas turmas, concentrando-se em atividades mais criativas e estimulantes, que são as de orientação de processos de aprendizagem, a partir de conteúdos disponibilizados em *podcasts* e em outras tecnologias de produção e divulgação.

As atividades das áreas de conhecimento de língua portuguesa e línguas estrangeiras são as que mais utilizam os *podcasts*, mas seu uso é apropriado em qualquer área de conhecimento.

Há diversos espaços na web dedicados à divulgação sobre o uso pedagógico de *podcast*, principalmente em blogs de alguns professores. Se houver uma consciência institucional e a intenção de incluir o uso de *podcast* nas atividades da escola, os professores mais próximos dessas tecnologias da Web 2.0 tanto podem utilizá-las em suas disciplinas, ou áreas de atuação, como podem mobilizar os alunos para serem produtores e não só receptores de conteúdo de *podcast* e, ainda, para conquistarem colegas a fim de realizarem experiências de uso pedagógico e criação de *podcast*.



Que tal se tornar um produtor ao estilo Web 2.0

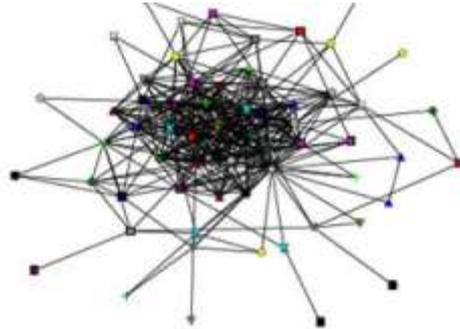
Como um bom começo, há um artigo sobre podcast da Wikipedia, em português, cujo endereço é: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcast>

Outra dica interessante é procurar no Google “Como fazer um podcast”.

Aparecem muitas dicas práticas de construção do podcast. Um exemplo é este blog sobre educação ambiental, com muitas dicas e endereços de podcasts no Brasil: <http://podcast-educacao-ambiental.blogspot.com/>

15. Redes Sociais

As Redes Sociais são uma das formas de representação dos relacionamentos (nós) dos seres humanos (atores) entre si e nos seus agrupamentos. Nas redes, são compartilhadas idéias e informações, que podem ter caráter político, econômico e social, uma vez que se baseiam no fato de compartilhar a informação de forma ampla.



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ty9xmwMnqtg>

Conceituando Redes Sociais

As redes sociais surgem a partir da Sociologia para estudar as interações complexas da vida social e os desafios epistemológicos da integração da complexidade e da diversidade nos processos sociais.

Atualmente, as redes sociais são utilizadas nos mais variados campos das ciências, numa perspectiva interdisciplinar de estudo sobre a organização e o funcionamento das redes sociais em distintas situações da realidade. Os campos de estudo sobre redes sociais são encontrados tanto nas disciplinas das áreas das ciências exatas, como matemática, física e computação, das ciências médicas, bem como nas áreas humanas e sociais, tais como antropologia, sociologia, psicologia, linguística, entre outras.

As redes sociais são consideradas sistemas abertos, em contínua reconstrução individual e coletiva, por meio de relações entre pessoas e grupos, e se constituem pelo sentimento de identidade e de pertencimento.

Evidencia-se, assim, que o conceito de redes sociais originalmente não trata de redes sociais e Internet. No entanto, a Internet e, em especial, a Web 2.0, potencializam a formação de redes sociais.

Como se desenvolveu a ideia das Redes Sociais.

Stanley Milgran, com base em teorias matemáticas, selecionou, ao acaso, várias pessoas do meio oeste americano, que enviaram embrulhos a um lugar desconhecido, situado a várias milhas de distância, em Massachusetts. Os remetentes conheciam o nome do destinatário final, sua ocupação e localização aproximada. Foi indicado a quem deveria ser repassado o pacote: uma pessoa conhecida por eles, mas, que dentre os seus amigos, era o que tinha maior probabilidade de conhecer diretamente o destinatário. Essa pessoa deveria fazer o mesmo e assim sucessivamente, até que o pacote fosse entregue diretamente ao destinatário final. Os participantes esperavam que a cadeia incluísse centenas de intermediários, mas a entrega de cada pacote levou, em média, apenas cinco ou sete intermediários. As descobertas de Milgram foram publicadas no "Psychology Today" e inspiraram a frase "seis graus de separação".

Redes sociais na Wikipedia:

http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_social#Redes_Sociais_na_Internet

16. Redes sociais e Web 2.0

Atualmente, a Internet passou a ser o grande cenário para a criação e o desenvolvimento de Redes Sociais.

As interações sociais mais conhecidas, que ocorrem na Internet, são os *Weblogs*, *Fotologs* e as Comunidades Virtuais de Relacionamento. As redes nunca estão paradas no tempo e no espaço; elas estão sempre em transformação.

Na esfera educacional, dispomos de alguns desses ambientes para a criação de redes sociais voltadas para o contato com alunos, ou antigos alunos, ou para colocá-los em contato uns com os outros. Um dos exemplos é o Facebook (em inglês); outro, é o Ning, que também se propõe a integrar o mundo acadêmico numa ferramenta metassocial.

Todas essas ferramentas já foram socializadas, tanto que hoje já podemos falar em "software social".

Você notou como a tecnologia vai se resignificando na direção de seu uso?

Dentre as interfaces voltadas à criação de redes sociais, você vai conhecer um pouco sobre o Orkut e os Fotologs.

Comunidades virtuais de relacionamento - O Orkut

O Orkut Ele foi criado por Orkut Buyukkokten, ex-aluno da Universidade de Standford, e lançado pelo Google em 2004. é um software que permite realizar a conexão de um conjunto de pessoas e comunidades.

No Orkut, os usuários são mostrados em forma de perfis e, também, como organizações de comunidades. Nele, existem ferramentas de interação variadas, tais como fóruns para comunidades, envio de mensagem para cada perfil, envio de mensagem para comunidades, amigos e amigos de amigos.

Os professores podem criar comunidades do Orkut com o objetivo de discutir questões referentes à realidade dos alunos e sobre a disciplina. A seguir, listamos algumas comunidades de professores e estudantes:

Você possui uma conta no Orkut?

Conheça aplicações do Orkut em escolas

Para acessar o Orkut, é preciso cadastrar uma conta e editar um perfil. No Orkut, há orientações sobre como proceder ao cadastro, sugestões de comunidades e outros exemplos.

1. Federação Nacional dos Estudantes de Matemática

<http://www.orkut.com.br/Profile.aspx?uid=18044624688893625765>

2. Ensino de Português no Brasil – Comunidade que visa discutir, de forma organizada, o ensino da língua portuguesa no nosso país, envolvendo:

- questões sociolinguísticas; separação entre literatura e linguística; uso ou não uso da gramática normativa; questões acerca do currículo; os objetivos de se ensinar a norma padrão na escola, etc.

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=563764>

3. Eu ensino Português em Maceió - Essa comunidade é para todos os professores que ensinam português em Maceió. Criada para troca de experiências em sala de aula; discussão sobre interação professor-aluno, conteúdos ministrados nas aulas, dúvidas frequentes sobre os principais tópicos do ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa e Linguística e sobre a educação em nossa cidade, no Brasil e no mundo. Além de servir também como um espaço comunitário de serviço social, para postagens de mensagens de vagas em escolas, com o intuito de ajudar professores que estejam iniciando sua carreira e procurando emprego.

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=35219292>

4. Ensino de Biologia em Sergipe - Para professores de Ciências e Biologia do estado de Sergipe. Os alunos também podem participar.

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=3355517>

5. Ensino de Prática de Biologia - Essa comunidade visa reunir os professores da área de Biologia que queiram trocar experiências didáticas e da prática do ensino de Biologia. Seria interessante alguma troca teórica, mas a comunidade deve fundamentar-se em experiências na prática.

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=25304595>

6. Projetos de Ensino Fundamental - Comunidade para troca de idéias e projetos sobre o Ensino Fundamental

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=20245640>

O Fotolog

O Fotolog é um serviço de publicação de fotografias na Internet, semelhante a um diário de fotos, pois ao invés de escrever sobre um determinado assunto o usuário insere as informações por meio de imagens. O Fotolog permite, ainda, que os usuários incluam e recebam comentários para cada foto e acrescentem amigos.

Embora criado com o propósito de mostrar fotografias, no Brasil os Fotologs apresentam características diferentes, focadas, principalmente, na sociabilidade.

Na Educação, o Fotolog tem sido usado como uma forma de mostrar fotografias de atividades desenvolvidas pelos alunos, como feiras de arte, ciências, etc. e, também, como forma de agregar imagens a matérias ministradas em sala de aula, como, por exemplo, uma sequência de fotos sobre animais selvagens em uma aula de biologia.

Conheça exemplos de uso do Fotolog em escolas

Veja, a seguir, a indicação de algumas escolas e de professores que já utilizam o Fotolog como um recurso pedagógico dinâmico e motivador.

1. Álbum de fotos que mostra aves diversas:

<http://www.flickr.com/photos/flaviocb/show/with/424510091/>

2. Série Reciclar – fotos mostram uma exposição de projetos com reciclagem:

<http://www.flickr.com/photos/21271181@N08/sets/72157605287500170/show/with/2571920118/>

3. Feira de Ciências: <http://www.flickr.com/photos/looks/296882292/>

4. Ambientes ameaçados:

http://www.flickr.com/photos/suleroy_brasil/2058840869/

17. Metaversos

São espaços virtuais tridimensionais imersivos, que simulam uma realidade e levam as pessoas a interagir socialmente, através de personagens (software), por meio de seus avatares, em atividades sociais e econômicas. Os metaversos representam metáforas do mundo real no universo virtual, que ignoram as limitações físicas do mundo concreto.

Um dos mais conhecidos é o Second Life.



Second life video <http://www.youtube.com/watch?v=5GDJSGIQvRk>

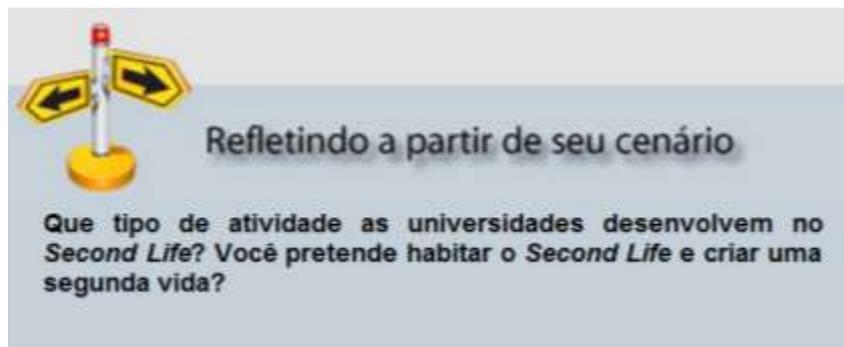
O Second Life (Segunda Vida) Desenvolvido em 2003 para a realização de uma experiência, o SL – Second Life se expandiu, passou a chamar a atenção da mídia e de setores produtivos e tomou dimensões a princípio não imaginadas. , é um ambiente virtual digital tridimensional (3D) que simula aspectos das relações sociais entre as pessoas e representa uma vida que se desenvolve no meio virtual, paralelamente à vida real.



Este espaço é habitado por avatares que representam pessoas, as quais são propostas explorações de diferentes locais virtuais, experiências, atividades de entretenimento e ambientes que reproduzem a cultura de cada país, universidade ou organização.

O Second Life é considerado, também, um território para efetuar negócios, adquirir terrenos e ilhas, oferecer cursos.

O espaço virtual no SL é aberto e os habitantes têm liberdade para criar, entabular negócios, fazer amigos, jogar e estudar, com o uso das ferramentas disponíveis, as quais permitem a cada pessoa cuidar da gestão de sua segunda vida.



Conheça as experiências de uso de Universidades no Second Life

A **Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo** – USP formou uma rede com a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, a Universidade Mackenzie e a Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM, e criaram em conjunto um espaço no mundo virtual do SL com o propósito de atender as pessoas que não estão na universidade.

A **Rede de Instituições Católicas de Ensino Superior** - RICESU é a primeira Rede de EaD brasileira a ter uma ilha no Second Life, a Ilha RICESU, modelada para o desenvolvimento de uma comunidade virtual de aprendizagem e de atividades no contexto da Educação a Distância.

A **Universidade do Porto** é uma das universidades portuguesas que se dedicam a estudos e projetos no Second Life.

Mundos virtuais do SL oferecem ambientes e ferramentas que facilitam a criação de laboratórios on-line, nos quais é possível recrutar estudantes e pesquisadores potenciais, que trabalham por longos períodos e a um baixo custo.

Além do Second Life, existem ferramentas semelhantes, que criam ambientes tridimensionais, como o Lively, do Google (www.lively.com), que podem ser integradas a ambientes virtuais de aprendizagem, tais como o Moodle, para tornar mais atraentes e participativos o ensino e a aprendizagem, incitando a motivação.

Second Life como ferramenta da Educação

<http://www.youtube.com/watch?v=wMFPYo6hJJ8&feature=related>

Veja reportagens sobre o Mundo virtual do SL:

1.Seis universidades brasileiras entram juntas no Second Life:

<http://oglobo.globo.com/educacao/mat/2007/08/19/297331190.asp>

2.Second Life Infantil: <http://www.clubpenguin.com/>

18. YouTube

O YouTube Originalmente criado em Inglês, no ano de 2005, o nome You Tube surgiu da junção das palavras (do inglês) **you**: você e **tube**: tubo, utilizado para designar a Televisão. Fundado em fevereiro de 2005 e comprado pelo Google é um site de serviços na Internet, que permite aos usuários carregar, assistir e compartilhar vídeos digitais.

Aproximadamente trinta milhões de vídeos são vistos todos os dias.

Quando fazemos uma busca no YouTube, encontramos filmes, vídeo-clipes e outros produtos de filmagem caseira, os quais podemos também disponibilizar em blogs e sites pessoais.

Desde junho de 2007, o YouTube passou a ter outros idiomas, como português, espanhol, italiano, francês, etc. Com isso, houve a expansão do seu uso, inclusive na escola, tanto com material ilustrativo de atividades, quando o professor utiliza um dos vídeos disponíveis em sala de aula, como na elaboração, produção e compartilhamento de matérias específicas em atividades realizadas junto aos alunos.

Navegue no YouTube e descubra nesse enorme banco de vídeos sobre diferentes temas. Use uma palavra-chave, referente ao assunto de seu interesse, e faça sua opção na lista de sugestões oferecida.

Como integrar o YouTube à prática pedagógica?

O uso do YouTube na educação pode ocorrer em atividades presenciais ou a distância, integrado aos objetivos pedagógicos e ao tema de estudos. Pode ser usado um vídeo do acervo disponível no YouTube ou podemos produzir e compartilhar nosso vídeo, inserindo-o no YouTube.

O vídeo pode ser produzido pelo professor para ser usado como material de apoio das atividades educativas, na mobilização dos alunos para iniciar um novo tema de estudo, problematizar uma situação, registrar determinado evento ou fenômeno.

Vídeos podem, também, ser utilizados para registrar o progresso dos alunos em atividades e resoluções de problemas, dentre várias outras aplicações.

Os alunos podem produzir vídeos?

Com a convergência das mídias e tecnologias, temos hoje os recursos de vídeo embarcados em diferentes dispositivos, como nos telefones celulares, câmeras fotográficas e computadores.

Desse modo, de posse de quaisquer desses recursos, os alunos têm a oportunidade de criar seus vídeos como material para estudo e apoio aos projetos que desenvolvem.

O mais interessante é que os alunos tenham a oportunidade de conceber, produzir e compartilhar vídeos digitais, em um exercício de co-autoria na elaboração de roteiros, filmagem, edição e criação de efeitos especiais até chegar ao produto publicado no YouTube. Nesse caso, o papel do professor é fundamental para propor a atividade de criação, orientar o roteiro, a produção, a edição e avaliação do vídeo, bem como seu compartilhamento no YouTube, respeitando as intenções e estratégias criadas pelos alunos.

Conheça a utilização de vídeos do YouTube na educação

Sugerimos alguns vídeos disponíveis no YouTube para uso pedagógico, em diferentes situações de ensino e aprendizagem:

- 1. Vídeo premiado** como melhor animação em janeiro de 2009, no Festival do Minuto. Trata da construção das coisas do mundo e do ser humano inacabado.
<http://www.youtube.com/watch?v=xNyGVHmsA64>
- 2. Olhar digital** – computadores na sala de aula. Trata da experiência das escolas municipais da cidade de Indaiatuba, SP.
<http://www.youtube.com/watch?v=Cdc-v6CNrP8>
- 3. Tecnologia na escola** – como uma onda.
<http://www.youtube.com/watch?v=pnn4nRA6Z5c>
- 4. Caiu a Ficha.** Vídeo produzido por alunos no âmbito do Projeto Crônicas Animadas: Arte e Tecnologia na Escola.
<http://www.youtube.com/watch?v=kmAsSVzkpXU>

19. Síntese

No estudo sobre Web 2.0, abordamos as tecnologias que são potencialmente interativas e direcionadas a propiciar aos usuários dos ambientes web a autoria colaborativa.

Mas há também muitas ponderações e análises a serem feitas para que você possa estruturar as estratégias mais adequadas de utilizar e de ampliar o uso das tecnologias digitais na prática pedagógica, especialmente aquelas que surgem a partir do conceito de Web 2.0.

Os professores têm hoje menos acesso individual do que os alunos a essas tecnologias no cotidiano. Para os alunos, elas fazem parte do dia-a-dia; para muitos professores, ainda não. E mesmo quando há a facilidade de acesso, o professor usa essas tecnologias mais em suas atividades pessoais do que como profissionais que as incorporam à prática pedagógica.

É essencial investir na preparação de educadores (professores, gestores e demais profissionais dos sistemas de ensino) e da organização escolar para lidar com as tecnologias mais avançadas, on-line e gratuitas, como o Google Apps, com recursos muito fáceis de acessar, implementar e gerenciar e, sobretudo, para que desenvolvam competências pedagógicas de uso dessas tecnologias.

Quando as escolas e os professores – principalmente os mais jovens - têm acesso a essas ferramentas mais colaborativas, percebem que são muito mais fáceis de utilizar do que imaginavam. Muitos querem aprender a usá-las e utilizá-las, mas precisam convencer os gestores (escolas, secretarias de educação, mantenedores) de que podem mobilizar todas as escolas rapidamente no sentido de usar tais tecnologias nas situações que elas possam trazer contribuições significativas aos processos de ensinar e aprender.

Para que a instituição avance na utilização inovadora das tecnologias na educação, é fundamental a capacitação de docentes, gestores, funcionários e alunos no domínio técnico e pedagógico. A capacitação técnica nos torna mais competentes no uso de cada programa. A capacitação pedagógica nos ajuda a encontrar pontes entre as áreas de conhecimento em que atuamos e as diversas ferramentas disponíveis, tanto presenciais como virtuais. Essa capacitação não pode ser pontual, mas contínua, integradora das dimensões instrumental e pedagógica, feita na modalidade semipresencial para que todos possam aprender, na prática, como se integram as tecnologias, em especial a convergência das tecnologias e a Web 2.0, nas práticas escolares.

O professor, em qualquer curso presencial, precisa hoje aprender a gerenciar vários espaços e a integrá-los de forma aberta, equilibrada e inovadora. O primeiro espaço de integração das tecnologias é o de uma nova sala de aula, equipada e com atividades diferentes, que se integra com a ida ao laboratório de informática e com o uso dos computadores que, porventura,

estejam disponíveis na sala de aula para desenvolver atividades de pesquisa e de produção colaborativa de conhecimento, explorando as características da convergência das mídias. Estas atividades se ampliam e se complementam a distância, nos ambientes virtuais de aprendizagem, e se integram aos espaços e tempos de experimentação, de conhecimento da realidade, de inserção em ambientes profissionais e informais.

O ideal é que o uso das características da convergência das mídias e tecnologias e das interfaces da Web 2.0 façam parte do projeto pedagógico da escola a fim de que sejam incorporados como integrantes da proposta de atividades de cada série, curso ou área de conhecimento. Quanto mais a escola incentiva o trabalho com atividades colaborativas, pesquisa, projetos, mais a convergência tecnológica e as interfaces da Web 2.0 tornar-se-ão importantes e seu uso será relevante na escola.