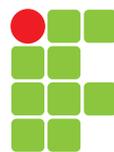


Andrenizia Aquino Eluan da Rosa

ESPECIALIZAÇÃO
**Mídias na
Educação**

**CONVERGÊNCIA
DAS
MÍDIAS**



**INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA**

2014

R788c Rosa, Andrenizia Aquino Eluan da
Convergência das mídias / Andrenizia Aquino Eluan
da Rosa. — 2. ed. rev. — Florianópolis : IFSC, 2014.
65 p. : il. ; 28 cm

Inclui Bibliografia.
ISBN: 978-85-64426-58-0

I. Título.
1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2. Ensino - aprendizagem.

CDD: 371.3

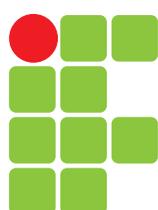
Catalogado por: Laura da Rosa Bourscheid CRB14/983

2014, Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC.

2ª Edição adaptada ao novo projeto gráfico e instrucional do
Departamento de Educação a Distância - EaD - IFSC.



Esta obra está licenciada nos termos da Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 Brasil, podendo a OBRA ser remixada, adaptada e servir para criação de obras derivadas, desde que com fins não comerciais, que seja atribuído crédito ao autor e que as obras derivadas sejam licenciadas sob a mesma licença.



**INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA**

Departamento de Educação a Distância

FICHA TÉCNICA E INSTITUCIONAL

[Reitoria]

Maria Clara Kaschny Schneider

[Pró-Reitoria]

Daniela de Carvalho Carrelas

[Chefia do Departamento de Educação a Distância - EaD/IFSC]

Paulo Roberto Weigmann

[Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação]

Ibson Gripa

[Coordenação - Produção de Materiais Didáticos - EaD/IFSC]

Ana Karina Corrêa

[Projeto Gráfico e Instrucional - Livros didáticos - EaD/IFSC]

Aline Pimentel

Carla Peres Souza

Daniela Viviani

Elisa Conceição da Silva Rosa

Sabrina Bleicher

Créditos do Livro

EDIÇÃO 2014

[Conteúdo]

Andrenizia Aquino Eluan da Rosa

[Parecer Técnico]

Jorge Hermenegildo

[Design Gráfico]

Rafael Martins Alves

[Design Instrucional]

Daiana Silva

[Capa e Editoração Eletrônica]

Rafael Martins Alves

[Revisão Gramatical]

Sandra Beatriz Koelling

[Infográficos]

Luciano Adorno

[Tratamento de Imagens]

Rafael Martins Alves

[Imagens]

Wikimedia Commons

<<http://commons.wikimedia.org/>>

Stock.XCHNG

<<http://www.sxc.hu/>>

<www.gettyimages.com/>



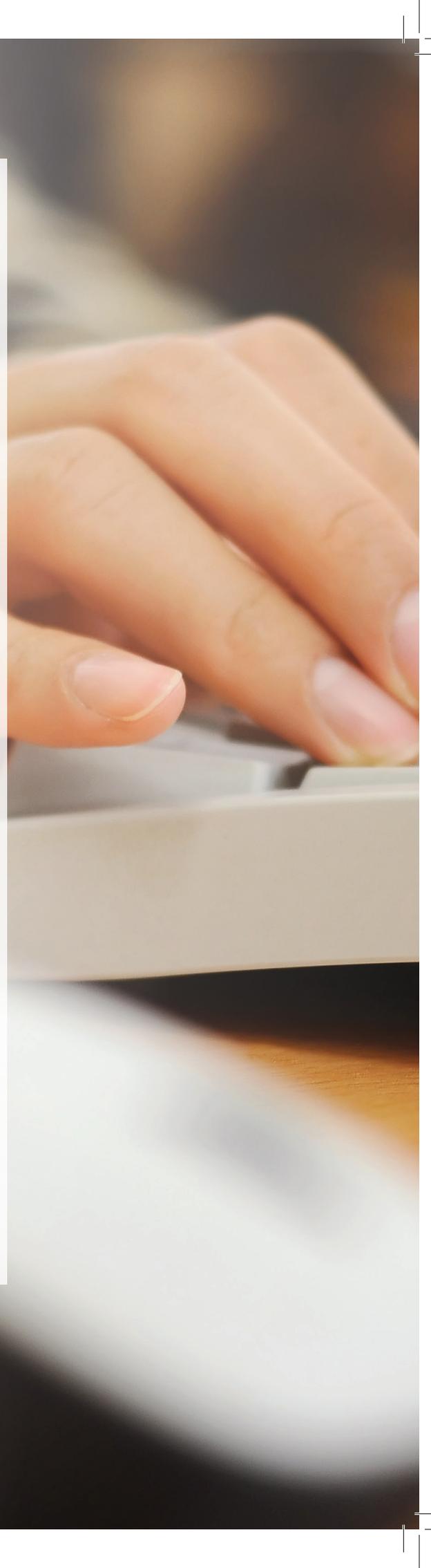
Prezado estudante, Seja bem-vindo!

O Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), preocupado em transpor distâncias físicas e geográficas, percebe e trata a Educação a Distância como uma possibilidade de inclusão. No IFSC são oferecidos diferentes cursos na modalidade a distância, ampliando o acesso de estudantes catarinenses, como de outros estados brasileiros, à educação em todos os seus níveis, possibilitando a disseminação do conhecimento por meio de seus campus e polos de apoio presencial conveniados.

Os materiais didáticos desenvolvidos para a EaD foram pensados para que você, caro aluno, consiga acompanhar seu curso contando com recursos de apoio a seus estudos, tais como videoaulas, ambiente virtual de ensino aprendizagem e livro didático. A intenção dos projetos gráfico e instrucional é manter uma identidade única, inovadora, em consonância com os avanços tecnológicos atuais, integrando os vários meios disponibilizados e revelando a intencionalidade da instituição.

Bom estudo e sucesso!

**Equipe de Produção dos Projetos Gráfico e Instrucional
Departamento EaD/IFSC**



Convergência das
Mídias

Sumário

1. Convergência, Interatividade e Autoria **07**

2. *Web* e a Educação **17**

3. Tecnologias Móveis e o Currículo **39**

Considerações Finais **59**

Sobre a Autora **60**

Referências **61**



A unidade curricular de Convergência das Mídias

Prezado (a) estudante,

Com os avanços das Tecnologias da Informação e Comunicação as relações de ensino-aprendizagem estão sofrendo modificações e ganhando dinamismo. As mídias, em seus formatos tecnológicos, proporcionam ao professor a possibilidade de utilizar uma diversidade de ferramentas que podem melhorar a sua prática pedagógica. Contudo, é importante conhecer essas ferramentas antes de utilizá-las para que possam ser aplicadas de forma adequada em sala de aula.

Diante deste cenário, apresentamos a você a unidade curricular Convergência das Mídias, que tem por objetivo proporcionar uma reflexão sobre a convergência das mídias na Educação, qual sua influência no currículo e no processo de ensino-aprendizagem.

Esta unidade curricular tem carga horária de 30 horas, a qual nos permitirá discutir sobre a convergência das mídias, interatividade e autoria. Você também conhecerá as interfaces colaborativas e as possibilidades do uso da *Web 2.0* e dos dispositivos móveis na sala de aula. E para finalizar, vamos refletir sobre convergência no currículo e na prática pedagógica.

Esperamos que este livro proporcione uma reflexão e o auxilie no uso das mídias em sua prática pedagógica.

Um abraço e bom estudo!

Professora Andrenizia Aquino Eluan da Rosa

Convergência, Interatividade e Autoria

Esta unidade irá apresentar a você o que é convergência das mídias e qual sua influência na Educação. Você irá se familiarizar com alguns conceitos que serão trabalhados ao longo do curso, tais como convergência das mídias, interatividade e autoria na era da convergência. Boa leitura!



Convergência, Interatividade **e Autoria**

Convergência das mídias

Hoje vive-se na era da informação. Com a evolução das Tecnologias de Comunicação e Informação, as pessoas passaram a ter acesso, cada vez mais rápido, às informações, além de terem a possibilidade de interagir com essas tecnologias. Os computadores, que foram introduzidos como máquinas de produção digital, atualmente são máquinas de comunicação, graças à internet. Os celulares têm a função de telefonia móvel que agrega envio de mensagens, acesso à internet, câmeras que filmam e capturam imagens, serviços de informação, agendas etc. Acrescente-se a isso o atual formato da televisão, migrando para a transmissão digital e para a capacidade interativa entre usuários e produtores de conteúdos para a TV.

Se você observar ao seu redor, irá perceber que tudo converge. Ao ligar o computador e conectá-lo à internet, por exemplo, encontram-se vários aplicativos, também chamados de *softwares* para a *web*, que possibilitam enviar mensagens por meio de correios eletrônicos, ouvir músicas através de rádios *on-line*, assistir a vídeos no *YouTube*, fazer compras *on-line*, estudar a distância, entre outras coisas.



Como já estudado em outras unidades deste curso, tecnologia não é sinônimo de mídia, apesar de ambas andarem juntas. Por isso, torna-se relevante esclarecer mais uma vez o conceito de cada uma.

Segundo Moore e Kearsley (2010, p.7), “a tecnologia é que constitui o veículo para comunicar mensagens e estas são representados em mídia. Existem quatro tipos: texto, imagens, sons e dispositivos”.

Com isso, é possível concluir que mídia é todo suporte de difusão de informação através de meios como rádio, televisão, imprensa, publicação na internet, CDs, DVDs, discos, fitas, satélite de telecomunicação etc. E a tecnologia é o recurso tecnológico que a mídia usará. Um exemplo é quando uma pessoa pode ler um jornal no formato *on-line* utilizando um computador que pode ser dos mais modernos como dos mais antigos ou em um celular das mais variadas marcas e modelos.

Dessa forma, não se pode falar de convergência das mídias sem falar da convergência da tecnologia. Segundo o Webeduc (2012), um exemplo simples que ajuda a compreender o significado da convergência tecnológica é o aparelho celular, que hoje recebe mensagens, envia vídeos, tira fotos, sintoniza a televisão, faz conexão com a internet e continua a ser usado para conversar com as pessoas.

[CURIOSIDADE]

Antes disso, o termo já era usado de modo mais amplo para indicar a integração entre mídias e telecomunicações como, por exemplo, a junção entre mídias visuais e sonoras por meio da televisão.

Conceituando convergência, Briggs e Burke (2004) observam que se trata de um termo empregado para designar a integração de texto, números, imagens e sons à tecnologia digital desde a década de 1980.

Atualmente, a convergência das mídias pode ser encontrada em distintos dispositivos construídos com base na tecnologia digital.

Para Pellanda (2003, p. 3), a “convergência de mídias se dá quando em um mesmo ambiente estão presentes elementos da linguagem de duas ou mais mídias interligados pelo conteúdo”.

Assim sendo, percebe-se que a convergência tecnológica e midiática significa a integração entre as telecomunicações, os computadores e os tradicionais meios de comunicação (rádio, jornal, televisão, mídia impressa etc.) em um único artefato.

[REFLEXÃO]

É importante observar que, a partir de todas essas mídias integradas em um único artefato, as pessoas passam a ter acesso instantâneo aos acontecimentos, como por exemplo, por meio da internet, pela qual você pode acessar conteúdos interessantes, como vídeos a partir de seu computador ou de onde você estiver.



[ATIVIDADE]

Você utiliza telefone celular para conversar com sua família e amigos?

O que mais você faz com seu celular?

E os jovens, seus filhos, sobrinhos, alunos, o que fazem com seus celulares, além de conversar via voz?

Quais as implicações desse dispositivo quando o situamos no contexto da sala de aula?

Ainda não é possível identificar a amplitude da influência da integração das mídias sobre as atitudes, costumes e ações das pessoas. Porém, sabe-se que a convergência das mídias pode influenciar no modo de ser, estar, agir e comunicar das pessoas. Portanto, pode influenciar na forma de aprender e ensinar. Por isso, os educadores devem estar atentos a essas mudanças.

Diante desse cenário, observa-se que o processo de ensino-aprendizagem não pode ficar alheio a estas mudanças e cabe ao educador saber lidar com a convergência das mídias na sua prática pedagógica.



De acordo com Passarelli (2007, p. 23), “com o intuito de experimentar e pesquisar os impactos das TICs na ciência, na tecnologia, na educação e na sociedade, vários laboratórios de pesquisas foram criados nas principais universidades, em países do primeiro mundo”.

Como exemplos desses laboratórios têm-se:

a) MIT Media Laboratory

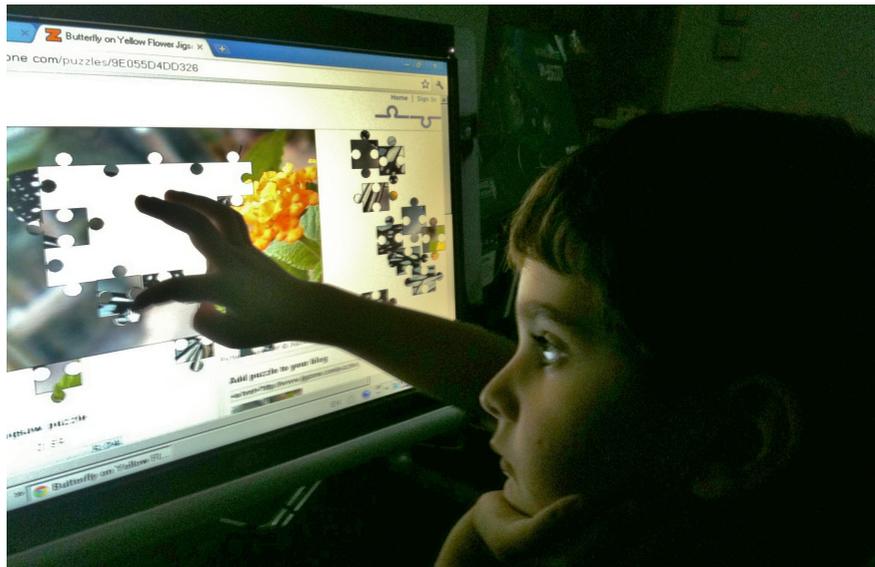
Inaugurado em 1985, inicialmente dedicou-se à criação de novas áreas de estudo, como vídeo digital e multimídia. O MIT foi pioneiro na colaboração entre a indústria e a academia, assim como proporcionou avanços sem a preocupação com a tradicional divisão entre as disciplinas acadêmicas. Tornaram-se famosos por serem o berço da convergência entre a ciência, arte e educação com seus grupos de estudo/pesquisa interdisciplinares.

b) Project Zero – Harvard University

Formado por um grupo de pesquisa da Harvard Graduate School of Education, investiga, desde 1967, o desenvolvimento da aprendizagem para crianças, adultos e organizações. Atualmente, sua missão é entender e alargar a aprendizagem, o pensamento, a criatividade nas artes, nas disciplinas humanísticas e nas ciências, tanto no nível individual quanto institucional.

Interatividade

A convergência das mídias proporciona a integração de dispositivos digitais e o seu uso sob demanda. Porém, há um aspecto mais evidente e importante a se destacar na contribuição da convergência das mídias: a interatividade.

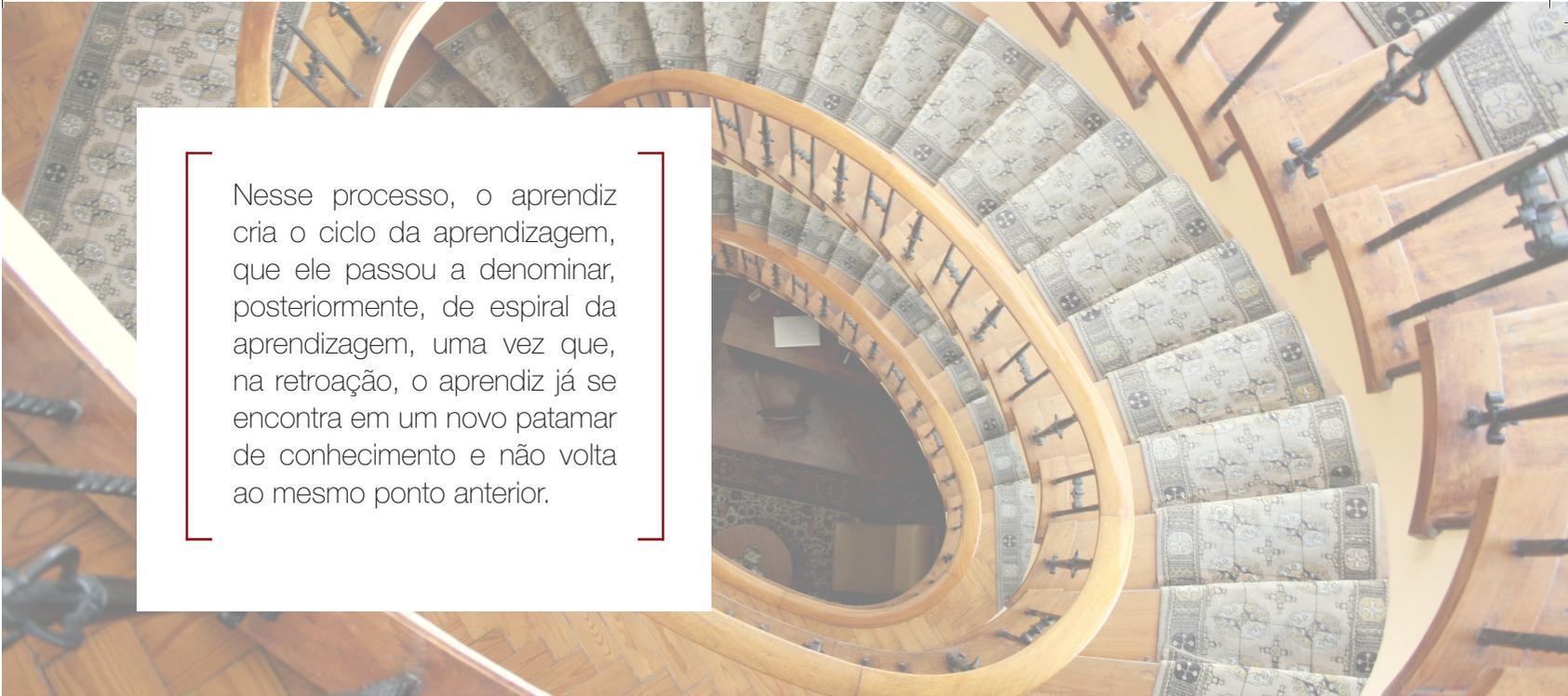


Para Lemos (1997), interatividade é um caso específico de interação. A interatividade digital é compreendida como um tipo de relação tecnossocial, ou seja, como um diálogo entre homem e máquina, por meio de interfaces gráficas, em tempo real.

No Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a interatividade é definida como a “capacidade de um sistema de comunicação ou equipamento de possibilitar interação”.

Nesse sentido, com o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e com a convergência das mídias, é possível definir interatividade como a possibilidade de transformar os atores envolvidos no processo de comunicação, a um só tempo, em produtores e receptores de informações.

Almeida e Moran (2005) adotam a interação como a base da aprendizagem e acentuam que aprender é construir conhecimento. Para eles, na interação com o mundo, o aprendiz coloca-se diante de situações que devem ser resolvidas e, para tanto, interage com o computador para buscar informações, interpretá-las, representá-las e construir conhecimento.



Nesse processo, o aprendiz cria o ciclo da aprendizagem, que ele passou a denominar, posteriormente, de espiral da aprendizagem, uma vez que, na retroação, o aprendiz já se encontra em um novo patamar de conhecimento e não volta ao mesmo ponto anterior.

Cabe ressaltar que a interatividade entre emissores e receptores dos meios de comunicação de massa já existia muito antes do surgimento da internet, envio de cartas à seção dos leitores de jornais e revistas, participação de ouvintes por carta ou telefone em programas de rádio, participação de telespectadores por meio de carta, telefone ou pessoalmente, em programas de televisão etc.

Atualmente, a internet e a convergência das mídias proporcionam o aparecimento de novas formas de interatividade. Os leitores de jornais, os ouvintes de notícias de rádio ou os espectadores de telejornais não precisam mais se comunicar com os jornalistas ou colunistas de sua preferência por meio de cartas ou ligações telefônicas. Podem se comunicar através de *blogs* ou *e-mails*.

É possível dizer que essa nova forma de interatividade possibilita ao receptor intervir ou produzir suas próprias matérias. Exemplo dessa nova forma de interação é o Portal do Professor, no qual existem espaços para que os usuários possam participar da programação das edições do Jornal do Professor (WEBEDUC, 2012).

[SAIBA MAIS]

Acesse o *site* do portal do professor e participe da programação das edições do jornal do professor.

Autoria

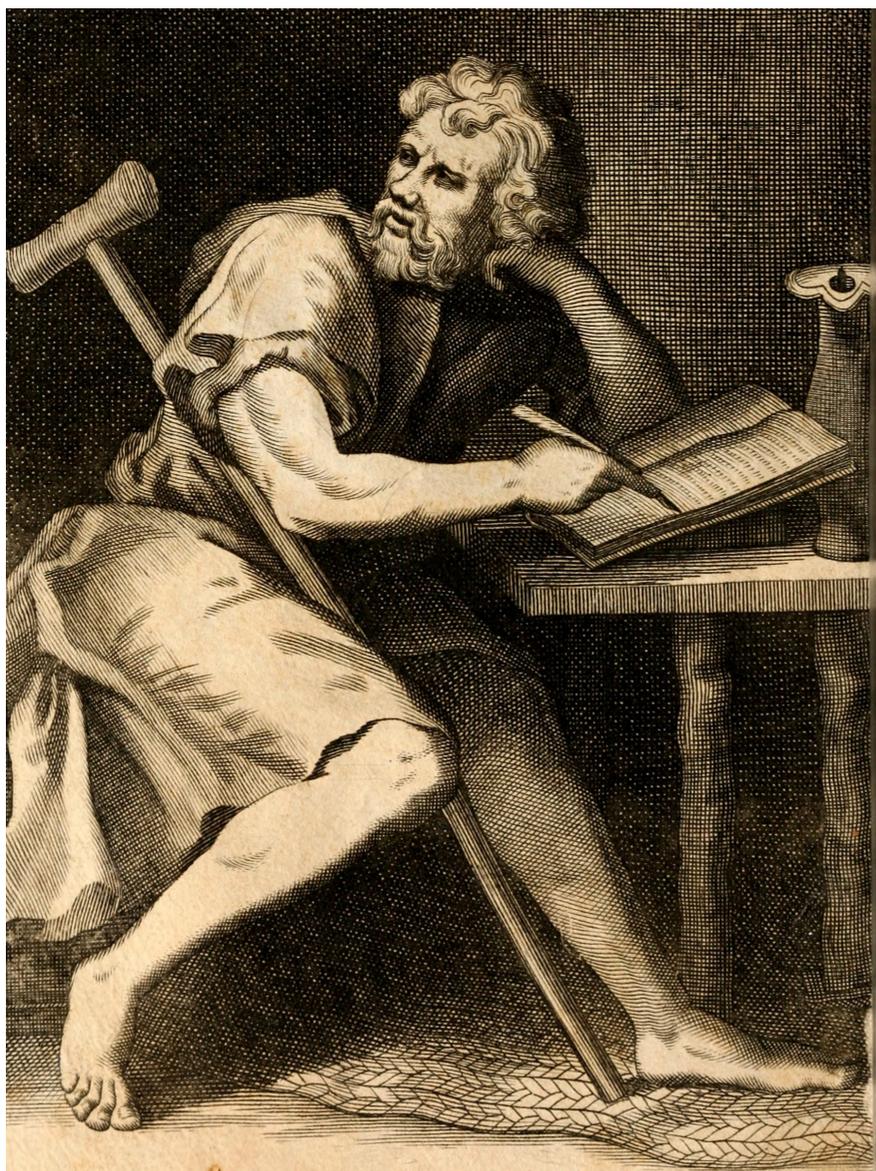
Com a facilidade de transmissão e reprodução de informações por meio da internet, é importante refletir sobre a questão da autoria na era digital.

Segundo o Webeduc (2012), deve-se refletir sobre os seguintes aspectos:

- Ao usar referências de outros autores encontradas na internet na elaboração de materiais para distribuir entre seus alunos, como apoio às suas aulas, você se preocupa com a questão dos direitos autorais?
- Você analisa, com seus alunos, as questões dos direitos autorais?
- Você acha que o direito de propriedade tolhe a criatividade?
- Você acha que o direito à informação e à educação deveria se sobrepor ao direito de propriedade?
- O que representa para você a capacidade de ferramentas interativas potencializarem a expressão de ideias do aluno-autor para além dos padrões educativos convencionais?

É necessário pensar que, se por um lado, a difusão de ideias é necessária à democratização da educação e da informação, por outro, mesmo que as informações estejam disponíveis na internet, não significa que a autoria deva ser ignorada. O professor precisa tomar cuidado ao preparar e disponibilizar seus materiais na internet e deve respeitar a lei de direitos autorais.

Uma das áreas cuja questão da autoria já é tratada com a devida atenção e preocupação com respeito à apropriação de conteúdos para a preparação de materiais didáticos é a da Educação. Isso ocorre principalmente nas modalidades semipresencial ou totalmente a distância. Uma vez disponibilizados na rede (internet), já não é mais possível controlar esses materiais, pois eles circulam livremente a partir dos servidores onde ficam armazenados. Embora pareça complicado ou até assustador, existem formas de garantir a legitimidade da autoria, e a possibilidade de alunos e professores tornarem-se autores de suas histórias e projetos ainda é um dos maiores ganhos diante das capacidades da convergência tecnológica e midiática (WEBEDUC, 2012).



[SAIBA MAIS]

Para saber quais cuidados devem ser tomados antes da publicação de conteúdos na internet, pesquise e leia a lei de direito autoral nº 9610/98.

Desta forma, é pertinente refletir sobre autoria dos conteúdos produzidos e publicados na internet, sobre a sua legitimidade e como estamos fazendo uso do material disponível nos meios digitais.

Nesta unidade você conheceu alguns conceitos sobre a convergência das mídias e estabeleceu algumas relações importantes entre o desenvolvimento tecnológico e a vida cotidiana no mundo digital. Destacou-se a capacidade convergente dos dispositivos digitais e a integração das mídias como um modo dinâmico de atuar frente ao conhecimento, à informação e à comunicação.

Observou-se que o conceito de interatividade não é recente. Já existia até mesmo antes da internet. Porém, na era da convergência das mídias, é alterado e abre espaços para a construção em conjunto, a recombinação e a modificação de conteúdos, como o exemplo do Portal do Professor, onde você pode participar da programação das edições.

Na próxima unidade você conhecerá alguns recursos da *Web* e verá como aplicá-los em sua prática pedagógica. Vamos adiante!

***Web e a* Educação**

Nesta unidade você irá identificar as capacidades interativas e colaborativas dos recursos da *Web* voltados para a Educação e como explorá-los em sua prática pedagógica. Aproveite bem os conteúdos!



Web e a **Educação**

Evolução da Web

Desde o surgimento da internet e do desenvolvimento do serviço de *World Wide Web* (WWW), ou simplesmente *Web*, os usuários dispõem da criação de espaços cada vez mais interativos que possibilitam modificar conteúdos e criar novos ambientes hipertextuais.

O termo *Web* foi criado em 1989 por Tim Berners-Lee, cientista do *Conseil Européen pour La Recherche Nucléaire* (em português, Conselho Europeu de Pesquisas Nucleares) para que as

universidades da época pudessem se comunicar. (TECMUNDO, 2013).

Com o passar dos anos surge a necessidade de aumentar a comunicação e o relacionamento entre as pessoas que compõem este ambiente virtual, o que proporciona o melhoramento do serviço de *Web*, a qual passa de 1.0 para 2.0 e, atualmente, 3.0. No entanto, como os recursos da *Web* 2.0 ainda continuam sendo os mais utilizados, este será o foco desta unidade.

O termo *Web* 2.0 foi criado em 2004 pela O'Reilly Media, uma empresa de comunicação americana, para designar uma nova era nas comunicações interpessoais na internet, 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.

Segundo Blattmann e Silva (2007, p.198):

A *Web* 2.0 pode ser considerada uma nova concepção, pois passa agora a ser descentralizada e na qual o sujeito torna-se um ser ativo e participante sobre a criação, seleção e troca de conteúdo postado em um determinado *site* por meio de plataformas abertas.

Os autores acrescentam ainda que, se antes os conteúdos na *Web* eram disponibilizados de forma estática, com a *Web* 2.0 os usuários podem criar comunidades com interesses em comum e interagirem através das plataformas mais dinâmicas (BLATTMANN; SILVA, 2007).

Para você entender melhor as diferenças entre a *Web* 2.0, em comparação com a *Web* anterior, chamada de *Web* 1.0, o Webeduc (2012) aponta as seguintes características principais:

Diferenças entre a Web 2.0 e a Web 1.0		
Características	Web 2.0	Web 1.0
Autoria	Foco na criação e recriação de conteúdo.	Foco apenas na navegação.
Serviços on-line	O processamento e o armazenamento das informações migram dos computadores pessoais para servidores remotos, acessados via internet.	O processamento e o armazenamento das informações ficam centralizadas nos computadores pessoais ou nos servidores. Por exemplo, antes as fotos de uma pessoa ficavam no seu computador pessoal. Na Web 2.0, podem ser armazenadas no <i>Facebook</i> .
Compartilhamento e abertura	As informações são compartilhadas na rede e abertas para acesso público.	As informações são disponibilizadas na rede, porém, não se possibilita intervenção do público.

Fonte: Adaptado de Webeduc (2012).

Cabe ressaltar que as ferramentas da *Web 2.0* criam novas possibilidades para os processos e situações de ensino-aprendizagem que podem ser utilizadas para ampliar a capacidade dos alunos.

Para a nova geração de alunos que estão familiarizados com os jogos 3D e vídeos engraçados do *YouTube*, a educação na escola precisa tornar-se mais atraente e interativa, e o professor, nesse contexto, deixa de ser o detentor do saber e transmissor de conteúdos, passando a ser o facilitador, aquele que estimula nos alunos a cultura de produção e debate de ideias e que não apenas ensina, mas aprende (WEBEDUC, 2012).



Em meio a toda essa revolução da informação, o papel do professor é fundamental. Ele pode ajudar a ampliar a capacidade dos alunos de elaborar textos, pesquisar sobre um assunto, emitir opinião e debater com outros usuários. Isso significa uma grande possibilidade de professores e alunos serem produtores e divulgadores de suas pesquisas e projetos.

[SAIBA MAIS]

Conheça um pouco mais sobre a *Web* pesquisando, em *sites* de busca na internet, sobre sua evolução.

Na área educacional, as ferramentas *Web 2.0* mais difundidas são: ***Blog, Wiki e Podcast***. Tais ferramentas são consideradas ferramentas colaborativas.

Para Lévy (2007), a *Web 2.0*, cuja palavra-chave é colaboração, proporciona democratização no uso da *Web*, em que é possível não apenas acessar conteúdos, mas também transformá-los, reorganizá-los e, desse modo, classificar, compartilhar e, principalmente, possibilitar a aprendizagem cooperativa, o que permite construir uma inteligência coletiva.

De acordo com Hills (1997, p. 49):

a colaboração estimula o trabalho em conjunto gerando benefícios no sentido de produzir um produto muito maior que a soma de suas partes. Durante o processo os colaboradores desenvolvem uma compreensão compartilhada muito mais profunda do que seria se tivessem trabalhando sozinhos ou contribuindo com uma pequena parte do produto final.

Conforme Webeduc (2012), as interfaces da *Web 2.0* mais utilizadas até o presente, especialmente pelas novas gerações de brasileiros que hoje ocupam os bancos escolares, são:



Facebook, para a criação de redes sociais e compartilhamento de informações.



Blogger, para a publicação e a documentação de acontecimentos, processos de aprendizagem e produção de conteúdo pessoal sobre diferentes assuntos.



Wiki, para desenvolver trabalhos em autoria colaborativa.



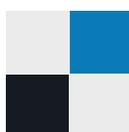
Flickr, para publicar e compartilhar fotos e outras imagens organizadas, se associadas a outras imagens e textos.



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.

INTERFACE

[GLOSSÁRIO]

Interface é um sistema que faz a mediação, tanto entre sistemas de mesma natureza como de naturezas diversas, como, por exemplo, entre computadores ou entre pessoas e sistemas que constituem determinado dispositivo digital. As interfaces digitais estão presentes no cotidiano de nossas vidas, não só nos computadores, mas em diferentes dispositivos que usam tecnologia digital. Computadores, HDTV, *games*, telefones celulares, entre outros dispositivos, propiciam interação entre o homem e a máquina (WEBEDUC, 2012).

Além das ferramentas citadas anteriormente, outra ferramenta bastante usada é o Twitter, considerado uma espécie de *blog* em tempo real, com o qual você publica para quem desejar o que está fazendo ou o que está acontecendo em um exato momento. Você também pode especificar quais usuários do serviço deseja acompanhar. É possível enviar mensagens via celulares, miniaPLICATIVOS e *tablets*. Todas as notificações do Twitter são limitadas a 140 caracteres.

[SAIBA MAIS]

Para ajudá-lo na compreensão dos termos que dizem respeito à *Web 2.0*, pesquise no *YouTube* vídeos sobre o assunto. A sugestão são os seguintes vídeos: Entenda o conceito de *Web 2.0*; *Web 2.0 – A máquina somos nós*; e *Web 2.0 e suas ferramentas*.



Desta forma, observa-se que a *Web* possui várias ferramentas, as quais podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Porém, devem ser escolhidas com cautela e alinhadas ao planejamento das aulas.

A *Web 2.0* na prática pedagógica

[LEMBRE-SE]

A Educação hoje deve trabalhar com a experiência de vida dos educandos e, ao mesmo tempo, prepará-los para a vida. Deve utilizar metodologias ativas que favoreçam a interação social e a capacidade de comunicar-se, de trabalhar em grupo, de proporcionar o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo.

Conforme você estudou anteriormente, a *Web 2.0* surgiu e se disseminou fora dos sistemas educativos para o relacionamento social e a formação de redes. Como educadores, torna-se pertinente analisar quais características têm essas novas tecnologias emergentes, suas potencialidades, possíveis contribuições e limites de integração à prática pedagógica (WEBEDUC, 2012).

Nesse cenário, não podemos deixar de pensar no papel e função do professor atual, que é desafiado a assumir uma postura ativa e criar estratégias que propiciem ao aluno desenvolver processos de aprendizagem por meio dessas tecnologias. O professor deixa de ser um transmissor do conhecimento e assume o papel de um orientador, sem mais ter de ensinar em situação solitária, mas sim colaborativamente, ao lado de seus alunos.



É preciso analisar a integração dessas tecnologias à Educação e levar em conta que o mais importante 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 os objetivos pedagógicos traçados por cada professor.

O uso de interfaces da *Web 2.0* pode ser inserido gradativamente nas atividades pedagógicas, com o fornecimento, por exemplo, de textos para leitura prévia em *blogs*, solicitando aos alunos que os comentem no próprio *blog* e que utilizem *wikis* na criação de textos colaborativos e, assim, sucessivamente.

A seguir, você verá como inserir essas ferramentas na prática pedagógica.

[LEITURA COMPLEMENTAR]

Para conhecer mais sobre a integração entre velhas e novas tecnologias, consulte: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Integração de mídias nos espaços de aprendizagem. *Em Aberto*. Brasília, v. 22, n. 79, jan. 2009.



[ATIVIDADE]

Você, nesse momento, já sabe que a *Web 2.0* possibilita colaboração, interação, coautoria, enfim, uma enorme abertura e contínua geração de novas possibilidades a serem exploradas. Dessa forma, analise as seguintes questões:

- Por que usar a *Web 2.0* na Educação?
- Qual a finalidade da Educação nesse novo cenário?
 - Qual a sua percepção de professor em relação ao seu papel diante desse novo cenário?

Utilização do *blog* na prática pedagógica

O termo *Blog* é uma contração da expressão inglesa *weblog*, que quer dizer diário *on-line*. *Weblog*, ou *Blog*, surgiu em 1997 com Jorn Barger, considerado o primeiro *blogueiro* da história e criador do referido termo. É uma ferramenta que possibilitava aos internautas relatar notícias que achassem interessantes.

Segundo Webeduc (2012), os *blogs*, 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.

Os *blogs* educacionais, segundo Glogoff (2005), são vistos como uma ferramenta instrucional centrada na aprendizagem. Como atividade centrada nos alunos, os *blogs* permitem a eles construir capacidade de atuarem tanto individualmente como em grupo.

O professor pode usar o *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.

Para Richardson (2006), são vários os aspectos pelos quais os *blogs* se constituem em um elemento de utilização interessante para a escola. Entre esses aspectos destacam-se os seguintes:

-
- Trata-se de uma ferramenta construtivista de aprendizagem.
 - É uma ferramenta que pode ultrapassar os limites da escola, permitindo que aquilo que os alunos produzem de relevante vá muito além da sala de aula.
 - São arquivos da aprendizagem que alunos e até professores construíram.
 - É uma ferramenta democrática que suporta vários estilos de escrita.
 - Pode favorecer o desenvolvimento da competência em determinados tópicos quando os alunos focam leitura e escrita num tema.
-

Existem, inclusive, 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. Empresas como a **UOL** e a **Google** disponibilizam espaços gratuitos para a criação de *blogs*.

A seguir, serão apresentados alguns exemplos de comentário em *blogs* na área educacional.



Blogger

Postar um comentário em: [Experiência em Ação Mídia Educação](#)

"Auxiliares de ensino de tecnologia educacional e equipe do NTM refletem sobre Redes Sociais e Educação"

3 Comentários - [Mostrar postagem original](#)

Resolter comentários

1 - 3 de 3

Comunicação e Cultura disse ...

Muito interessante o blog! Parabéns! Somos uma instituição educativa sem fins lucrativos que dá apoio a escolas e professores(as) que trabalham com Jornal Escolar para múltiplas aprendizagens, expressão e cidadania de crianças e adolescentes, e aproximação entre escola e família. Visite o Portal do Jornal Escolar (www.jornalescolar.org.br). Se gostar, por favor, nos ajude a divulgar aos leitores do blog esse espaço e os recursos que são oferecidos gratuitamente.

Cordialmente,
Equipe do Comunicação e Cultura

20 de setembro de 2012 13:37

Si Adotiva Liberato Valentim disse ...

Os dois momentos foram enriquecedores. Pela manhã, o pingue-pong entre os palestrantes e os AETE nos fizeram refletir sobre a atitude do educador frente à nossa época, bem como um vislumbre do que nos espera para o futuro. À tarde, a clareza e a objetividade da palestrante até nos motivaram a escrever mais. Valeu a formação continuada. Obrigadol!

8 de outubro de 2012 11:06

Tânia disse ...

Foi muito enriquecedor, pela manhã a palestra nos fez refletir e até conseguir ter um novo olhar, algumas estratégias, etc. No período da tarde, a professora mostrou um ótimo domínio tanto do conteúdo como didático, foi muito bom. Parabéns a todos os envolvidos. Tânia

17 de outubro de 2012 13:34

Faça um comentário

Você pode usar algumas tags HTML, como , <i>, <a>

Prove que você não é um robô

55652333 40

Digite o texto:

Escolher uma identidade

Conta do Google
Depois de enviar seu comentário, será necessário fazer login.

OpenID

Nome/URL

Anônimo

Para saber mais sobre *blogs* como ferramenta pedagógica nas escolas, acesse o Portal do Professor, onde você poderá conhecer *blogs* publicados na *Web* sobre vários assuntos. Os *blogs* podem ser localizados na categoria *Links*, conforme figura a seguir:

[SAIBA MAIS]

Amplie seus conhecimentos sobre *blogs*, pesquisando, na internet, o *Blog* do professor, especialista em Educação, Simão Pedro Pinto Marinho. No *blog* do referido professor, "Tecnologias Digitais e Educação", você encontrará diversos temas interessantes para debate. Procure também outros *blogs* de seu interesse e participe dos debates, deixando seus comentários!

BRASIL Acesso à informação Participe Serviços Legislação Canais

PORTAL DO PROFESSOR login senha ENTRAR

CADASTRE-SE ESQUECEU SUA SENHA?

ESPAÇO DA AULA JORNAL MULTIMÍDIA CURSOS E MATERIAIS COLABORAÇÃO LINKS PLATAFORMA FREIRE

Español | A+ Diminuir fonte | A+ Aumentar fonte

Buscar no portal

LINKS Sites e portais nacionais e internacionais para auxiliar a pesquisa e a formação de professores.

Projetos Inovadores Projetos nacionais e internacionais que utilizam tecnologias e conhecimentos de forma inovadora.

Bibliotecas Bibliotecas digitais do Brasil e do mundo

Portais Educacionais e outros Contêm informações para formação de professores e para apoio curricular dos alunos

Museus Sites de Museus do Brasil e do mundo

Revistas Revistas e editoriais sobre educação

Jornais Acesse os principais jornais do Brasil e do mundo

Geoprocessamento Mapas Interativos do Brasil e do Mundo. Ideal para localizar sua comunidade e escola

Um Computador por Aluno Blogs e sites dos estados brasileiros e de outros países sobre seus projetos de distribuição de computadores para alunos e inclusão digital.

Projetos de escolas Projetos educacionais realizados por alunos em escolas estaduais, municipais e privadas

Prêmio Professores do Brasil Experiências criativas e inovadoras, já realizadas ou em andamento, que contribuem para a qualidade da educação básica

Capacitação Profmto Integrado Capacitações realizadas pelos NTE's relativas ao Projeto Profmto Integrado

Produções de Professores Blogs e sites de professores contendo relatos de experiências em escolas, capacitações e outros

Utilização da *Wiki* na prática pedagógica

Você sabe o que é *Wiki*? É uma aplicação e um serviço da *Web 2.0* que representa um espaço rico e dinâmico, o qual favorece o potencial colaborativo tornando-se uma ferramenta que permite criar, editar e gerenciar conteúdos *on-line*.

O Termo *Wiki* vem do havaiano *wiki-wiki*, que representa “rápido”, “veloz”, “célere”, e que, segundo Blattmann e Silva (2007, p. 201):

[...] foi criado por Ward Cunningham, autor do primeiro *Wiki*. Cunningham, o qual denominou sua criação com este nome por ser a primeira expressão havaiana que aprendeu quando um atendente do aeroporto recomendou em sua visita às ilhas que pegasse os ônibus expressos “*wikiwiki*” no Aeroporto de Honolulu.

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.

Conforme Schons (2008), os *Wikis* correspondem a páginas *Web* onde os próprios colaboradores podem criar, gerenciar e publicar conteúdos sob a forma de textos, imagens e vídeos. Os conteúdos são expandidos e categorizados conforme a ocorrência de diferentes colaborações.

A vantagem de um *Wiki*, além do direito ilimitado de edição, é a possibilidade de trabalhar em um documento sem a necessidade de baixá-lo para o computador, editá-lo e enviá-lo novamente. Tudo é realizado *on-line*, na internet.

Segundo Villalta (2007), os *Wikis* possibilitam que os colaboradores fiquem mais motivados, pois passam da posição de leitor e observador para a de escritor, criador e autor de conteúdos.

O exemplo mais conhecido de utilização de um *Wiki* é a *Wikipédia*, uma enciclopédia colaborativa, onde você pode editar artigos, mesmo sem estar logado, ou seja, sem fazer o cadastro, com

[GLOSSÁRIO]

Administradores são editores. A política da *Wikipédia* permite a atribuição desse acesso, liberalmente, a qualquer usuário que tivesse sido colaborador durante algum tempo. Além disso, o usuário deve, geralmente, ser encarado como um membro da comunidade, conhecido e digno de confiança e que possua, ao menos, 2.000 edições no domínio principal e uma conta com seis meses de registro. Hoje, além desses requisitos, o candidato tem de passar por um processo de votação (WIKIPÉDIA, 2012). Conheça mais sobre a *Wikipédia* visitando o seu *site*.

exceção das páginas semiprotégidas, em que apenas os usuários cadastrados têm permissão para editar o conteúdo, e das páginas protegidas, em que somente os administradores podem editar.

A utilização de *Wikis* em atividades pedagógicas pode contribuir para a reflexão e a autonomia do aluno. Porém, 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.



The screenshot shows the Portuguese Wikipedia page "Wikipédia:Sobre a Wikipédia". The page title is "Wikipédia:Sobre a Wikipédia" and the subtitle is "Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre". The main content area discusses the history and purpose of Wikipedia, mentioning its creation in 2001 and its growth to over 14 million articles in various languages. It also includes a "Histórico" section with a table of revisions and a "Bem-vindo à Wikipédia" section. The page has a sidebar on the left with navigation links and a sidebar on the right with additional resources and community information.

Você sabia que o *Wiki* pode ser utilizado no desenvolvimento de projetos colaborativos em pequenos grupos, ou em grupos maiores, envolvendo toda a escola? Porém, o professor precisa orientar o trabalho dos alunos a partir de um planejamento prévio e definição das etapas do trabalho pelos grupos. Essas ações envolvem aprender a criar e a usar o *Wiki* e definir os momentos de encontros síncronos ou assíncronos, virtuais ou presenciais. Tais ações teriam o objetivo de discutir o tema envolvido; buscar as estratégias para a busca de informações sobre o tema de estudo e selecionar as informações encontradas; definir as articulações; e construir uma rede de interlocução, partilha e produção conjunta (WEBEDUC, 2012).

Segundo Fernandes (2006), os wikis podem ser utilizados de várias formas para auxiliar no processo de aprendizagem. Veja a seguir.

- Um professor pode enviar alguns termos-chave para que os alunos possam desenvolvê-los na edição de textos.
 - Os alunos podem trabalhar em grupos, editando textos de forma colaborativa.
 - Os alunos podem adicionar, nos *Wikis*, os resultados de pesquisas realizadas, compartilhando-as com os participantes.
 - Um *Wiki* pode ser usado com portfólio, mostrando a evolução de um projeto.
-

Como você pode perceber, o *Wiki* apresenta características que podem ser comparadas com as de um *blog*, porém são diferentes. Por esse motivo, serão apontadas algumas diferenças entre eles. Observe!

- *Blogs* são textos *on-line* escritos em ordem cronológica, com um autor ou alguns autores que escrevem postagens e respondem aos comentários dos leitores. O autor, também conhecido como *blogueiro*, apresenta um ponto de vista ou um estilo de redação exclusivo.
- Nos *Wikis*, depois que alguém cria uma página, outro membro poderá adicionar mais conteúdo, editar o conteúdo existente ou adicionar *links* de apoio. A comunidade de autores ajuda a garantir a precisão e relevância do conteúdo. O *Wiki* permite maior interatividade por meio da colaboração entre os editores.



Agora que você já conhece o *Wiki* e sabe que ele é uma ferramenta que pode ser aplicada em sua prática pedagógica, só falta saber onde encontrar e como construir, certo? Várias são as plataformas *on-line* para a construção de *Wiki*, entre elas as seguintes:

a) Plataformas com servidor gratuito, você pode criar Wikis diretamente na internet:

- *Wikispace* e *Wikidot*.

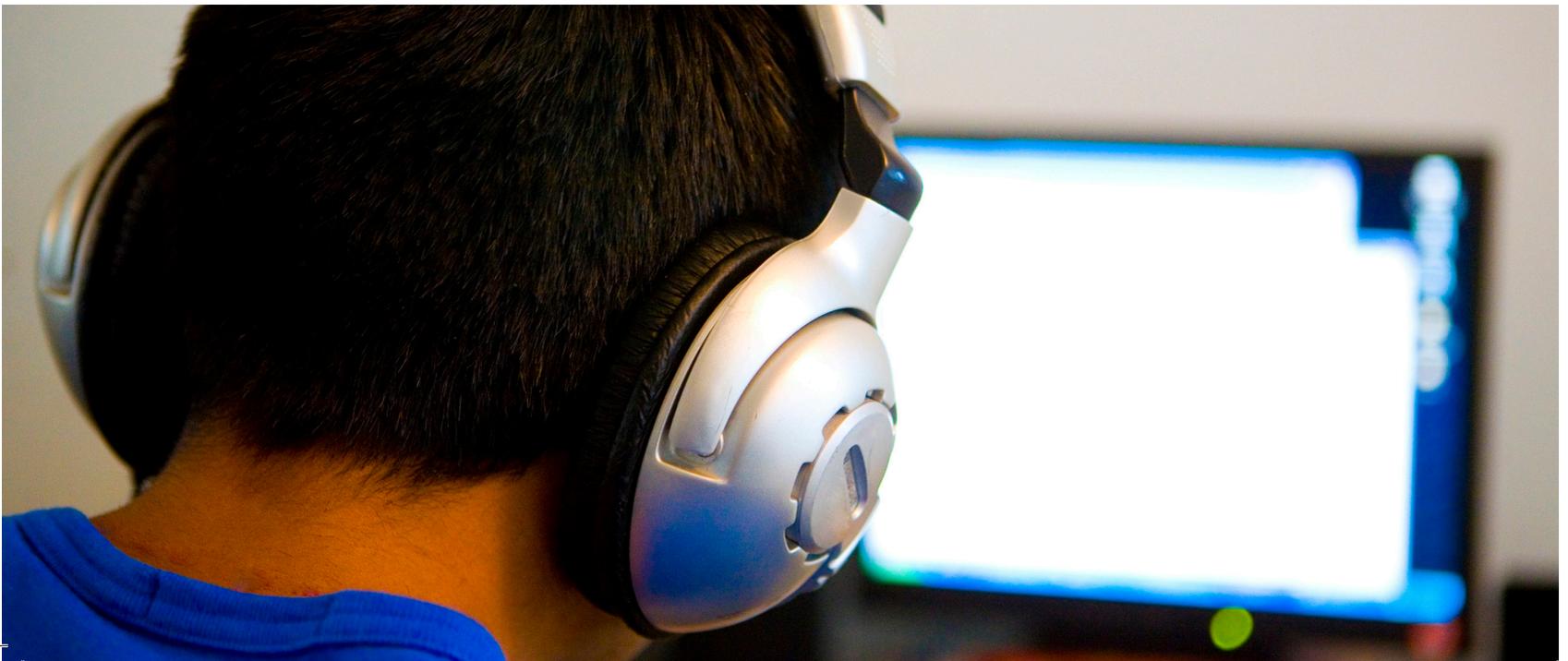
b) Outras plataformas precisam estar instaladas em um servidor para funcionar, tais como:

- *MediaWiki* – um *software* da *Wikipédia*; e

- *Moodle* - Conforme foi apresentado na unidade curricular **Mídias Aplicadas na Educação e AVEA**, é possível criar *Wiki* desde que se tenha o ambiente *Moodle* instalado em um servidor.

Utilização do *Podcast* na prática pedagógica

Podcast é uma gravação de áudio personalizada para divulgar informações, opiniões e/ou entrevistas. Para Voigt (2007), *podcasts* podem ser utilizados para disponibilizar, nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem, conteúdos das aulas, explicações teóricas sobre um determinado assunto e comentários ou mensagens que podem ser ouvidos a qualquer momento pelos alunos.





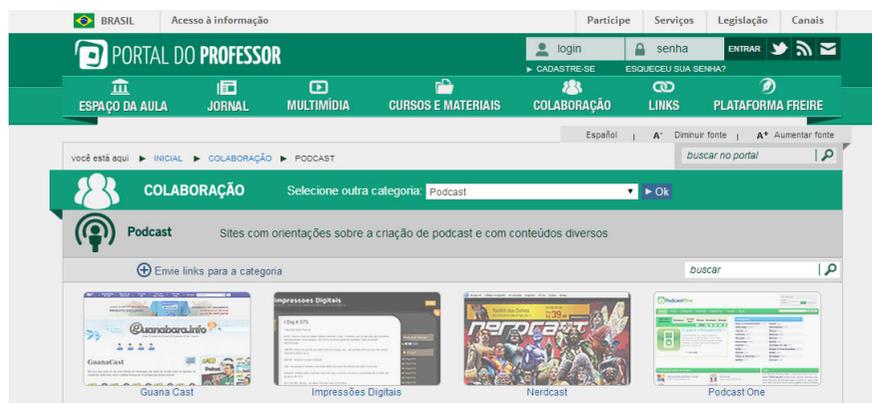
Podcast pode ser ouvido no próprio *site* ou a partir de *download* para seu computador, *iPod*, tocador de MP3 ou telefones celulares.

Existem canais específicos destinados à publicação de *podcast*, cujos programas ficam armazenados remotamente em servidor da internet. É possível assinar, de forma gratuita, para receber periodicamente as atualizações de arquivos - músicas, vídeos, programas esportivos e jornalísticos, os quais podem ser acessados de acordo com as preferências pessoais.

Na Educação, o uso de *podcast* é interessante porque utiliza uma linguagem familiar aos alunos, com voz, música, imagem, histórias, vídeo e uma linguagem semelhante às que eles utilizam no seu dia a dia. Ao invés de o aluno ficar centrado em fazer leituras no material impresso, ele pode ouvir 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.

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 e projetos, mais significativos se tornam o uso e a criação de *podcasts* pelos alunos (WEBEDUC, 2012).

O Portal do Professor disponibiliza a ferramenta *Podcast* no tópico “Colaboração”, conforme mostra a figura a seguir.



Além das três ferramentas mencionadas anteriormente, você, professor, pode usar o *YouTube*, *Webquest*, *Fotolog*, *Facebook* e *Metaversos* em sua prática pedagógica.

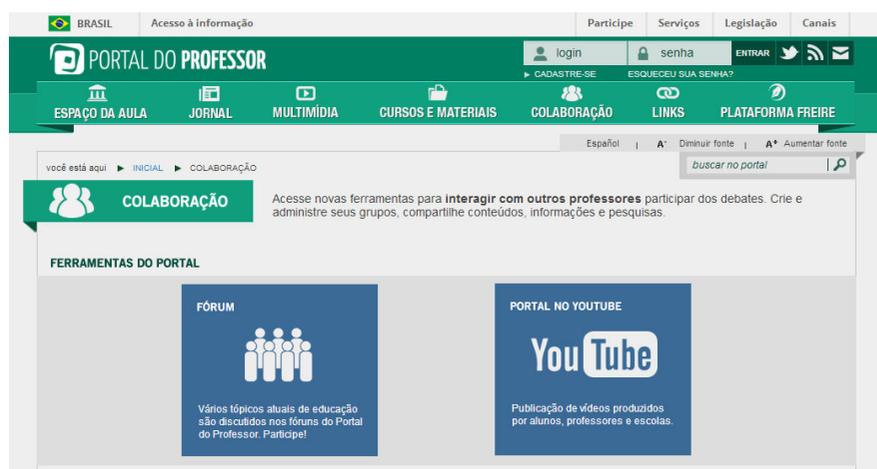
Conheça, a seguir, um pouco mais sobre essas ferramentas.

YouTube

O *YouTube* é um site de serviços na internet que permite ao usuário carregar, assistir e compartilhar vídeos digitais. O uso 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 os professores podem produzir e compartilhar seus vídeos, inserindo-os no *YouTube*.

O vídeo pode ser produzido pelo professor para ser usado como material de apoio nas atividades educativas, na mobilização dos alunos para iniciar um novo tema de estudo, problematizar uma situação, ou em conjunto com os alunos como apoio aos projetos que desenvolveram.

No Portal do Professor, você pode conhecer a utilização de vídeos do *YouTube* na Educação por meio dos que já foram produzidos por professores, alunos e escolas. A figura a seguir mostra o local para acessar este recurso.



[SAIBA MAIS]

Pesquise também sobre a utilização dos Fóruns como ferramenta pedagógica.

Webquest

O conceito foi criado em 1995, por Bernie Dodge, professor estadual da Califórnia (EUA), tendo como proposta metodológica o uso da internet de forma criativa. A *webquest* é uma atividade investigativa onde as informações com as quais os alunos interagem provêm da internet (WEBEDUC, 2014).

Uma das formas mais interessantes de desenvolver pesquisa em grupo na internet é a *webquest*. Trata-se de uma atividade de aprendizagem que aproveita a imensa riqueza de informações disponibilizadas na internet.

Resolver uma *webquest* é um processo de aprendizagem atraente, porque envolve pesquisa, leitura, interação, colaboração e criação de um novo produto a partir do material e ideias obtidas. A *webquest* propicia a socialização da informação, por estar disponível na internet, pode ser utilizada, compartilhada e até reelaborada por alunos e professores de diferentes partes do mundo.

Você, professor, pode ajudar o aluno incentivando-o a saber perguntar, a focar questões importantes, a ter critérios na escolha de *sites*, de avaliação de páginas, a comparar textos com visões diferentes. Você pode incentivar mais a pesquisa ao invés de dar respostas prontas, além de propor temas interessantes.

[SAIBA MAIS]

Pesquise na internet como criar uma *webquest* e comece a praticar!

No Portal do Professor, você pode conhecer como usar a *webquest* em sua prática pedagógica. Acesse o *site*. A figura a seguir mostra o local para você acessar este recurso.



Fotolog

O *Fotolog* na Educação 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.

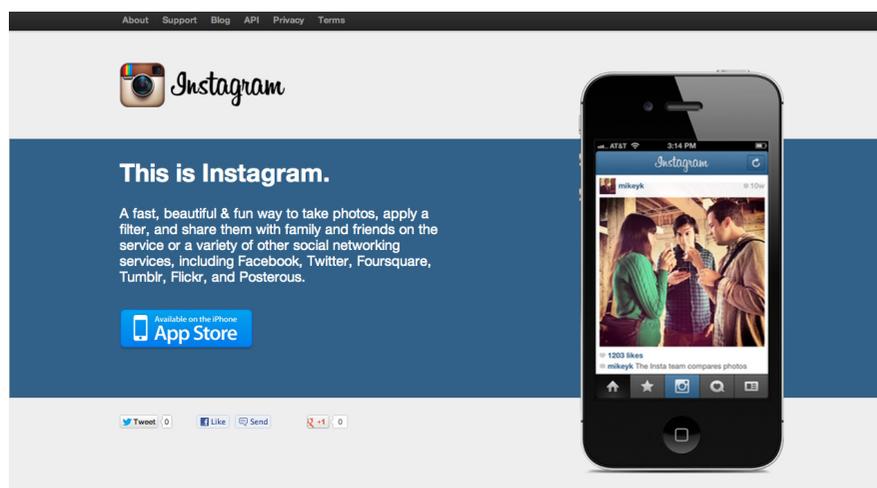
O *Fotolog* é semelhante aos *blogs* convencionais, com a diferença de que, no primeiro, a predominância é de fotos ao invés de texto. Entre os *Fotologs* utilizados podemos destacar o *Flickr* e o *Picasa*.



No Portal do Professor, você pode conhecer outros *Fotologs* para organizar, editar, publicar e compartilhar imagens e, aos poucos, ir incorporando a ferramenta em sua prática pedagógica. Vamos lá! Acesse o *site*. A figura a seguir mostra o local para que você acesse esse recurso.



Outra ferramenta que pode ser integrada à categoria dos *fotologs* é o **Instagram**, compartilhador de fotos mais utilizado no momento. É um aplicativo gratuito que permite aos usuários tirar fotos, aplicar um filtro e compartilhá-la em redes sociais, incluindo o próprio **Instagram**. Esse aplicativo foi projetado e desenvolvido pelo brasileiro Mike Krieger e pelo norte-americano Kevin Systrom, inicialmente para uso em Smartphones Apple iOS, posteriormente sendo disponibilizado nos sistemas Androide Windows Phone (WIKIPÉDIA, 2014).



Facebook

O Facebook foi lançado em 2004 por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz e Chris Hughes, alunos da Universidade de Harvard. Inicialmente era uma rede social restrita para os universitários de

Harvard, tendo como objetivo proporcionar um espaço no qual as pessoas pudessem encontrar umas às outras, dividindo opiniões e fotografias. No ano de 2006 foi aberta para o público e, desde então, vem atraído muitos seguidores.

De acordo com o “Ad Planner Top 1000 Sites”, veículo que verifica quais os *sites* mais visitados do Planeta, por meio do Google, em 2010 o *Facebook* ocupou o 1º lugar, com 540 milhões de acessos e 35% de novos usuários inscritos. Atualmente ainda ocupa esta posição (SANTANA, 2014).



Segundo Fernandes (2011), o *Facebook* pode ser utilizado como ferramenta pedagógica, principalmente na promoção da colaboração no processo educativo, e na construção crítica e reflexiva de informação e conhecimento. Porém, alguns cuidados devem ser tomados, como compreender a estrutura e cultura organizacional da instituição de ensino visando adequá-la aos aspectos técnicos das ferramentas existentes para fins educacionais, além de questões de privacidade, ética e políticas de apoio da direção que devem ser contempladas.

Segundo Juliani et al. (2012), alguns recursos do *Facebook* podem ser utilizados como apoio ao ensino. O quadro a seguir apresenta esses recursos.

Ferramentas do Facebook	
Ferramentas	Como usar?
Chat	Tirar dúvidas em tempo real. Professor e professor, aluno e professor, secretaria e aluno, comunidade juntamente com alunos, professores e secretaria.
Fotos e Vídeos	Divulgar os trabalhos e atividades realizadas. Por exemplo, um vídeo de uma palestra ocorrida no campus, ou fotos de um estudo de campo. É importante buscar imagens de melhor qualidade para serem publicadas.
Compartilhamentos	Difundir informações e conhecimentos relevantes para os usuários do Facebook que não participam diretamente dos grupos criados (unidades curriculares/disciplinas).
Eventos	Divulgar e receber a confirmação da participação em reuniões, viagens, palestras, entre outros.
Comentários/Mensagem	Lembrar as provas, trabalhos e resolver dúvidas individuais. Criar um ambiente de interação/debate sobre determinadas temáticas.
Enquetes	Coletar a opinião dos alunos ou demais atores a respeito de um determinado assunto.
Conteúdos	Criação de novas páginas dentro de um grupo. Podem ser colocados assuntos diversos que ficam armazenados por tempo indefinido. Exemplos: notas de exames, resumos de aula e planos de ensino.
Marcação de imagens, vídeos e comentários	Sempre que possível marcar todos os envolvidos no conteúdo exposto para explicitar e estimular os participantes.
Debates	Quando o professor divulgar algum material é possível divulgar também um espaço para debate do assunto, orientando os alunos a deixar apenas um comentário, e depois debater sobre o assunto com seus colegas e professores para uma melhor fixação do conteúdo.

Fonte: Adaptado de Juliani et al (2012).

Metaversos

Os Metaversos podem ser caracterizados como espaços virtuais tridimensionais imersivos que simulam uma realidade e levam as pessoas a interagirem 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*.



[Avatares representam pessoas às quais são propostas explorações de diferentes locais virtuais, experiências, atividades de entretenimento e ambientes que reproduzem a cultura de cada país, universidade ou organização.]

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



[Os recursos da *Web 2.0* quando planejados e bem estruturados podem auxiliar no processo de aprendizagem. Se as escolas e os professores têm acesso a essas ferramentas colaborativas, as aulas ficam mais interativas e criativas, além de motivarem o aluno na construção do conhecimento.

Aqui você conheceu várias ferramentas da *Web* que podem ser utilizadas na Educação. Agora é hora de refletir sobre o uso das mesmas em sua prática pedagógica. Imagine como seriam suas aulas com o uso delas e que impacto teria no processo de ensino-aprendizagem?]

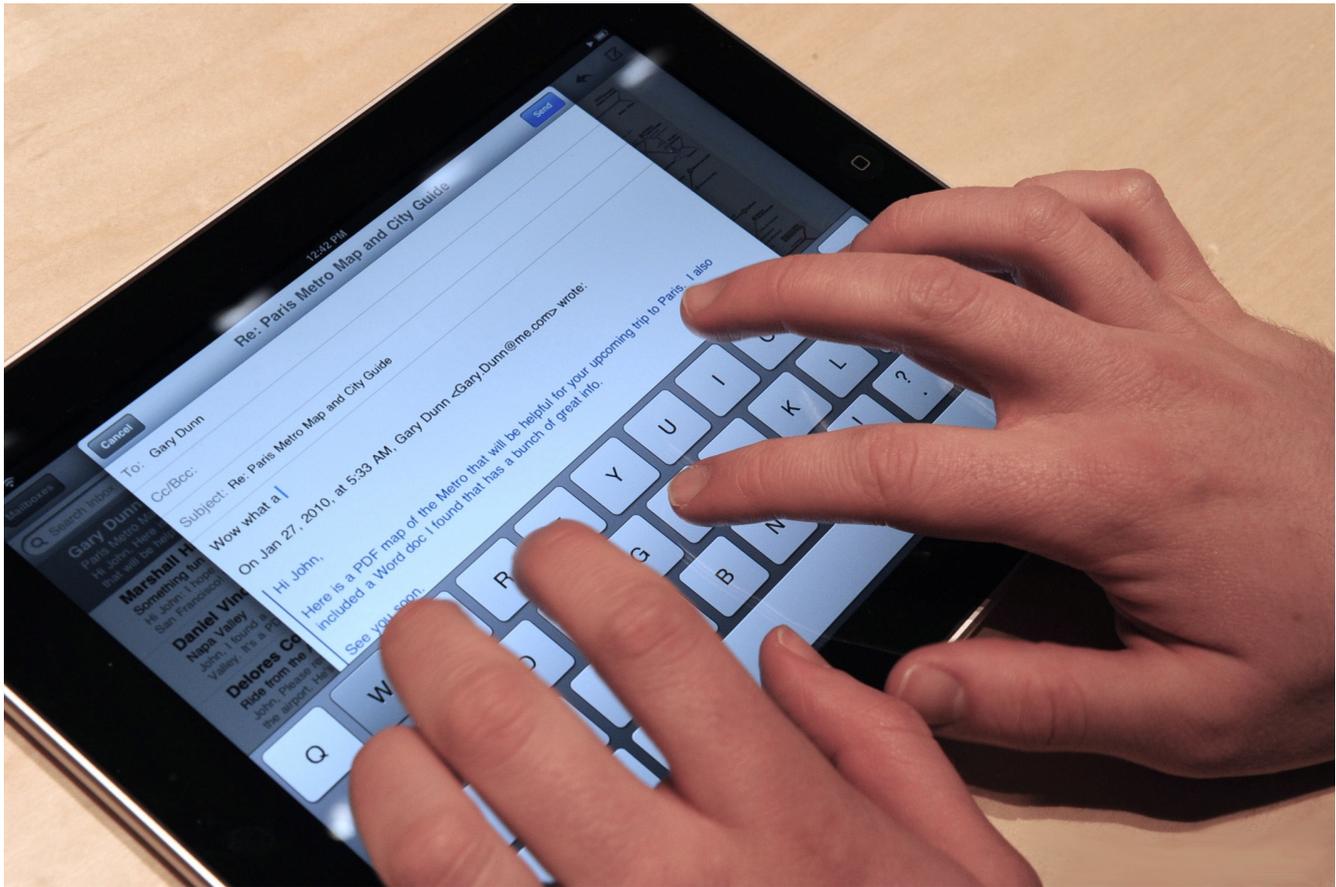
Nesta unidade, você conheceu os recursos disponibilizados pela *Web* para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Você viu as tecnologias que são potencialmente interativas e direcionadas a propiciar aos usuários dos ambientes *Web* a autoria colaborativa. Todavia, há também muitas ponderações e análises a serem feitas para que você possa estruturar as estratégias mais adequadas na utilização e ampliação do uso das tecnologias digitais na prática pedagógica, especialmente aquelas que surgem a partir do conceito de *Web 2.0*, como *Blogs*, *Wikis* e *Podcasts*.

O ideal é que o uso das interfaces da *Web 2.0* faça parte do projeto pedagógico da escola, a fim de que sejam incorporadas como integrantes da proposta de atividades de cada série, curso ou área de conhecimento. Quanto mais a escola incentiva o trabalho com atividades colaborativas, pesquisas e projetos, mais a convergência tecnológica e as interfaces da *Web 2.0* irão se tornar importantes e seu uso será relevante na escola.

Na próxima unidade serão apresentados a você os dispositivos móveis, o que é mobilidade, o que está sendo aplicado na educação, o que é ubiquidade e qual a influência da convergência das mídias no currículo.

Tecnologias Móveis e o Currículo

Com o estudo desta unidade você compreenderá a dimensão educacional do uso das tecnologias móveis nos processos de ensino e aprendizagem. Você também entenderá o que é mobilidade e ubiquidade, além de refletir sobre os fundamentos do currículo em convergência com as tecnologias. Bons estudos!



Tecnologias Móveis e o **Currículo**

Tecnologias móveis e a Educação

A convergência tecnológica é responsável por gerar ambientes informacionais nos quais tudo se integra e a tudo se pode acessar.

As tecnologias de computação móvel, ou os dispositivos móveis, representam uma importante evolução nessa direção. Porém, é importante refletir sobre a seguinte pergunta: quais as consequências e as implicações no processo educacional? Esta pergunta será discutida ao longo desta unidade. Por isso, fique atento!

No Brasil, a utilização de dispositivos móveis nos processos de

ensino e aprendizagem é representada pelo termo “aprendizagem com mobilidade”.

Quando pensamos em exemplificar os dispositivos móveis, logo vem à mente o mais conhecido deles: o celular. Observe como ele evoluiu em sua função. Se antes se tratava apenas de telefonia, hoje o celular utiliza a convergência tecnológica, disponibilizando comunicação e informação instantâneas via texto, imagem, vídeo, além de recursos de gerenciamento, como agenda, notícias e outras informações via internet e *Web*.

Segundo Keegan (2006), o telefone móvel está transformando-se em um dispositivo para aprendizagem pessoal, com a possibilidade de acesso à internet e a uma ampla gama de outras possibilidades que permitem, por exemplo, manter o estudante a distância em contato com a instituição, com os serviços de suporte, com os materiais e com os colegas, tanto no ambiente de aprendizagem propriamente dito como em casa ou em viagens. Nesse sentido, a um pulsar de botão, a mensagem pode estar acessível onde quer que o usuário esteja; a mensagem chega junto a ele de forma instantânea.



Para Mendes (2007), o uso de dispositivos móveis na Educação pode se constituir desde o envio de uma mensagem SMS, lembrando o aluno de uma data importante, até a entrega de um trabalho, ou mesmo indicando a disponibilização de mais um módulo de curso na modalidade a distância.

Uma das características dos dispositivos móveis consiste em permitir, literalmente, que você os utilize enquanto se desloca de um lugar a outro. Certamente você carrega seu celular aonde você vai, não é? E provavelmente já conhece ou já utilizou um computador portátil (*notebook*). São algumas das tecnologias denominadas móveis: você as leva, mas não depende de fios ou de fontes externas de energia elétrica (basta que estejam com a “bateria carregada”).

O fato de podermos levar esses dispositivos conosco de um lugar para o outro nos remete ao conceito de mobilidade, o qual será apresentado a seguir.

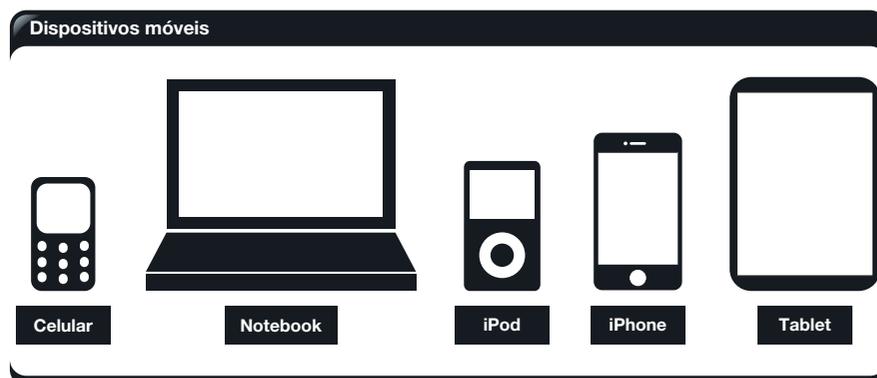
Mobilidade



O termo mobilidade, para Lemos (2004), além de significar o movimento do corpo entre espaços, entre localidades, entre espaços privados e públicos, refere-se, também, aos espaços móveis ou digitais, ou seja, são:

espaços sociais conectados, definidos pelo uso de interfaces portáteis como os nós da rede... a transformação das interfaces estáticas em interfaces móveis, o que define nossa percepção de espaços digitais (LEMOS, 2004, p. 1).

Uma maneira simples para que você relacione mobilidade aos dispositivos móveis, é exemplificar alguns deles, como apresentado a seguir.



A segunda forma é associar o funcionamento desses dispositivos a algumas situações práticas de mobilidade tecnológica, que certamente são, de alguma maneira, familiares a você. Saiba mais!

- Seu celular tem uma câmera e, num clique, você captura uma imagem ou vídeo e os envia para um endereço de *e-mail* ou para outro celular.
- Você adora música e descobriu que pode armazenar uma centena delas em um só aparelho e ouvi-las enquanto faz uma caminhada ou lê um livro etc. Entre esses aparelhos, os mais conhecidos são o iPod e os tocadores de MP3.
- Você tem um computador portátil (*notebook*) e o utiliza em casa, por meio de um cabo de rede ligado a um provedor de internet. Mas seu *notebook* também tem configuração para se conectar a uma rede sem fio. Você vai viajar, leva seu computador consigo e procura um local onde possa captar um sinal de rede sem fio para, assim, navegar pela *web*, abrir *e-mails*, entre outros.

Atualmente, com dispositivos cada vez mais leves e menores, você pode acessar a internet, ler livros *on-line* e muito mais, através de um *Tablet*, *iPhone* e outros. Porém, é importante ressaltar que a conexão de um dispositivo móvel à internet se dá, principalmente, por duas vias:

- **a primeira via** é a utilização de dispositivos com serviços de telecomunicações móveis (como celulares ou telemóveis, como são denominados em Portugal), que permitem o acesso direto do dispositivo à internet.

Por exemplo, se você tiver um dispositivo com recursos para acesso direto à rede mundial de computadores, como um aparelho de telefonia celular, poderá conectar-se diretamente à internet, em qualquer local onde estiver e que tenha, minimamente, sinal para uso de celular (WEBEDUC, 2012).

Os requisitos para essa conexão dependem de o aparelho celular possuir os recursos correspondentes e, também, de um pacote de serviços da operadora de celular. Até o momento, esses serviços são dispendiosos, porém acredita-se que esse cenário se altere em curto período de tempo;

- **a segunda via** é a utilização de dispositivos móveis, como computadores portáteis, que acessam a internet por meio de redes locais sem fio. A internet chega por meio de um aparelho ligado a um provedor e uma antena distribui o sinal.

Assim sendo, se você tiver um dispositivo com recursos para acesso à internet por meio de redes sem fio (*wireless*), tal como um computador portátil ou um aparelho celular, você poderá conectar-se às inúmeras redes (WEBEDUC, 2012).

Atualmente, mesmo que ainda seja necessário algum tipo de cabo, seja de telefonia ou de TV por assinatura, para acessar a internet, sabemos que a tecnologia de comunicação móvel vem avançando como a protagonista do mundo conectado em rede.



Essa mobilidade, propiciada pela telefonia móvel, flexibiliza a comunicação, amplia e modifica a forma usual de comunicação e gerenciamento do nosso dia a dia. Não paramos o que estamos fazendo; tornamos simultâneas nossas ações cotidianas.

Mobilidade e TV digital

Assistir à TV, em muitos casos, nas grandes cidades, é uma das principais atividades de lazer na rotina de crianças e adolescentes nos diversos contextos sociais. No Brasil, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 90% da população possui pelo menos um aparelho de TV em casa. Sendo assim, a TV no Brasil poderia ser uma grande aliada da educação para alcançar populações geograficamente distribuídas nas diversas regiões do país. Vários educadores acreditam que a TV e, em especial, a TV Digital Interativa - TVDi, possa ser uma ferramenta importante na democratização do ensino devido a sua força de penetração (WEBEDUC, 2012).

[SAIBA MAIS]

Pesquise sobre iniciativas interessantes para disponibilizar internet sem fio gratuita, como exemplo, o Projeto São José Cidade Digital.



Apesar de o conceito de TVDi ainda estar em construção, existe um consenso entre os pesquisadores de que a TV deixa de ser um meio de comunicação unidirecional, um meio que somente envia informação ao telespectador, para ser um canal de comunicação entre a emissora e o telespectador. A TVDi permite a interatividade pela rede telemática em tempo real, com diversas possibilidades de ação, tirando o usuário da posição de receptor e permitindo que ele tenha uma presença mais efetiva no conteúdo.

Para Kenski (2007, p. 38), a TV digital traz alguns benefícios como “facilitar a gravação automática de programas e permitir que os usuários escolham a hora de assistir ao programa que desejar”.

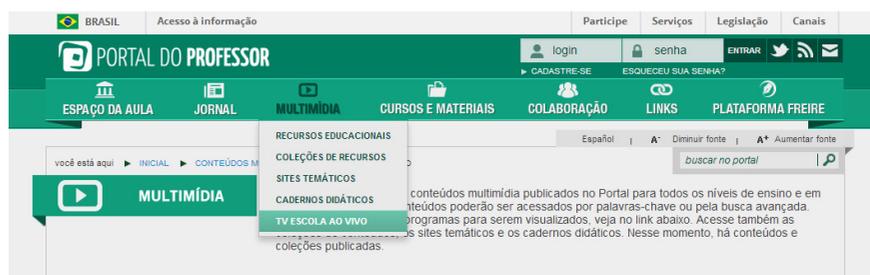
Alguns educadores pontuam o uso da TVDi na Educação como uma possibilidade para a inclusão digital e social, viabilizada pela distribuição de conteúdos digitais em grande escala e pela interação entre alunos e professores (WEBEDUC, 2012). Porém, é importante refletir sobre a seguinte questão: será que a TVDi conseguirá articular escolas, instituições e canais de TV para o desenvolvimento de programas de Educação a Distância? O que a TVDi poderá trazer de inovação para a Educação?

Essa é uma questão que está em constante debate. Entretanto, como educadores, é preciso compreender os dilemas que perpassam esse debate e, ao mesmo tempo, identificar características e potencialidades da TVDi para a Educação.

Um exemplo de TV digital na Educação é a TV Escola, a televisão pública do Ministério da Educação destinada aos professores e educadores brasileiros, aos alunos e a todos os interessados em aprender. Não é um canal de divulgação de políticas públicas da Educação. Ela é uma política pública em si, com o objetivo de subsidiar a escola e não substituí-la. E, em hipótese alguma, substitui o professor (TVESCOLA, 2012).

A TV Escola pode ser sintonizada via antena parabólica (digital ou analógica) em todo o país. Seu sinal está disponível, também, nas TVs por assinatura e também na internet, ao vivo, 24 horas no ar. O *site* da TV Escola pode ser acessado pelo Portal do professor ou diretamente.

A figura a seguir mostra a TV Escola que pode ser acessada pelo Portal do Professor.



A figura a seguir mostra o acesso diretamente pelo site da TV Escola.



[LEITURA COMPLEMENTAR]

Amplie seu conhecimento sobre a TVDi na Educação por meio do seguinte artigo: SILVA, Maria da Graça M; SADZEVICIUS, J. E; MATHEUS, Natália S. Corrida do conhecimento: um estudo de caso sobre o uso da TVDi na Educação. In: 14º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. Anais eletrônicos. Setembro 2008. Santos (SP).

Mobilidade e a Educação

A Educação não pode ficar alheia às mudanças que ocorrem na forma de comunicar e aprender. Os dispositivos móveis estão presentes na vida dos alunos e cabe às escolas tentar incorporá-los no processo de ensino-aprendizagem.



Marçal et al. (2005), em relação à mobilidade e ao uso de dispositivos móveis no processo educacional, defendem que é necessário:

melhorar os recursos para o aprendizado, que poderá contar com um dispositivo para execução de tarefas, anotação de ideias, consulta de informações via internet, registros digitais e outras funcionalidades; prover acesso aos conteúdos em qualquer lugar e a qualquer momento; aumentar as possibilidades de acesso a conteúdos, incrementando e incentivando a utilização dos serviços providos pela instituição; expandir as estratégias de aprendizado disponíveis, através de novas tecnologias que dão suporte tanto à aprendizagem formal como à informal; fornecer meios para o desenvolvimento de métodos inovadores de ensino, utilizando os recursos de computação e de mobilidade (MARÇAL et al., 2005, p. 3).

É importante refletir que, ao pensarmos e analisarmos as questões que envolvem aprendizagem com mobilidade, também é preciso compreender que as tecnologias móveis, que estão ao nosso dispor, não podem ser unificadas e sim diferenciadas na metodologia e no conteúdo da Educação.

[SAIBA MAIS]

Um exemplo de uso de dispositivos móveis na Educação é o projeto OLPC (*One Laptop Per Child*), que prevê o uso de um computador portátil por criança para provocar mudanças no processo de ensino e aprendizagem.

Por exemplo, ao acessar o Portal do Professor, caso o acesso se dê a partir de um celular conectado à internet, o que é possível a partir desse aparelho móvel? Você, com certeza, não ficaria navegando por horas nos conteúdos disponíveis, certo? Seu método, provavelmente, seria o de anotar informações, ficar por dentro das notícias do Portal, inserir uma mensagem ou comentário, entre outras pequenas coisas a serem escolhidas em função do próprio aparelho e dos serviços de que ele dispõe.

Mas, se você acessar o Portal do Professor por meio de computadores portáteis, já seria diferente. Não pelo tamanho da tela, mas por terem outra funcionalidade, outra capacidade de armazenamento, principalmente. Poderíamos citar outros exemplos, mas o importante é que você saiba que dispositivos diferentes demandam usos diferenciados. E isso não é problema, é característica da mobilidade.

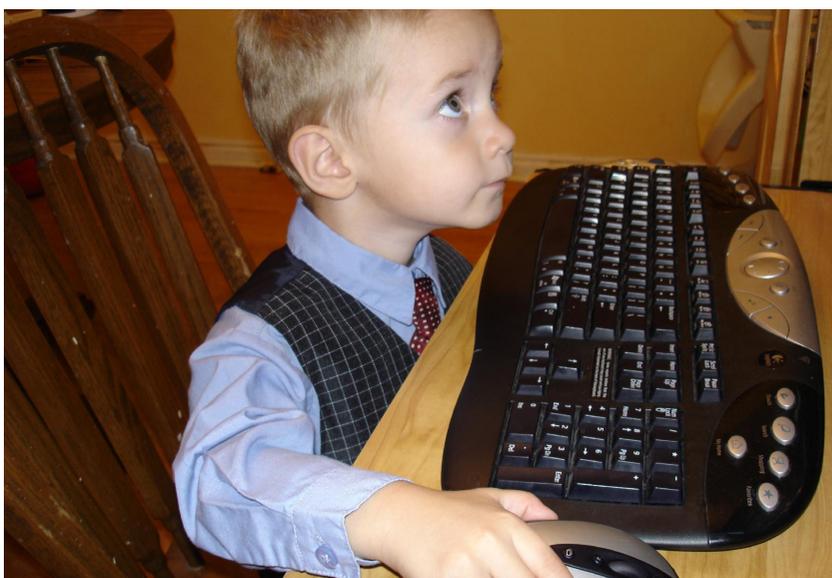
Para **Nicholas Negroponte**, cientista americano, formado em Arquitetura e professor do Media Lab, o laboratório de multimídia do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), com as crianças usando computadores ao mesmo tempo, será inconcebível que

a Educação seja igual à Educação do passado. Existirão novas formas de aprendizagem e cabe a nós, professores, reinventarmos o futuro.



Com o desafio de propiciar a inclusão social por meio da inclusão digital, o Brasil, baseado no projeto OLPC, está caminhando no desenvolvimento de pesquisas com vistas ao uso de dispositivos móveis na Educação, por meio do Projeto UCA – Um Computador por Aluno nas escolas públicas.

O uso de tecnologias móveis nas mãos de alunos, professores e gestores, para uso na sala de aula, em diferentes espaços da escola e fora de seus muros, abre um novo cenário e instiga a comunidade acadêmica a analisar as possibilidades e as implicações pedagógicas desse uso e, conseqüentemente, as novas demandas de formação de educadores e da comunidade escolar.



[SAIBA MAIS]

Pesquise sobre o projeto URCA e aproveite para saber se em sua cidade existe algum projeto com esta natureza.

Ubiquidade

O termo ubiquidade é a condição de estar em toda parte ao mesmo tempo; onipresente. Relacionando o conceito às tecnologias de informação e comunicação, ubiquidade resulta da integração dos sistemas e respectivas informações que são capazes de processar.

Mobilidade e ubiquidade não são semelhantes e sim consequentes. Assim como os dispositivos móveis geram a mobilidade, esta permite a ubiquidade. Se antes precisávamos dizer onde estávamos e para onde íamos, hoje, com a mobilidade dos dispositivos, são estes a nos seguirem, nos olharem, nos localizarem.

Segundo Basso (2003), as tecnologias de comunicação e a convergência tecnológica rompem com o conceito de espaço fixo, redimensionando-o. Ao mesmo tempo em que viabilizam cada vez mais a comunicação, a proximidade, a colaboração e a interação, possibilitam, igualmente, mais informação. Os espaços e o tempo, agora sob uma lógica não geográfica e não temporal, também estão sob a lógica do ver e informar o tempo todo por meio da mobilidade.

GPS

[GLOSSÁRIO]

Os GPS são sistemas de posicionamento que auxiliam os motoristas a percorrerem trajetos e a informarem sobre pontos de localização específicos. Disponibilizam mapas, apontam locais de restaurantes, teatros e outros, de acordo com o lugar onde você se encontra.

O significado da ubiquidade toma forma. Cada vez mais, os computadores deixarão sua visibilidade e tornarão visível a informação, sobre tudo, sobre todos, em todos os lugares e em todas as coisas. Segundo Leite (2008), esse fenômeno se constrói a partir de objetos portáteis e dos ambientes, estabelecendo uma relação entre os espaços físicos, o cotidiano social e a rede virtual por meio do telefone celular, do **GPS** (*Global Positioning System*), do computador de bolso, dos chips diversos e, invisivelmente, dos territórios servidos pela conexão sem fio.



Anteriormente você viu que ubiquidade é a condição de estar onipresente, mas o que significa isso? Para que você possa entender melhor, vamos a um exemplo: imagine que você acessa o buscador Google e insere a palavra-chave “educação infantil”. Observe que, além das informações resultantes da busca, você também encontra “*links patrocinados*”. Essa modelagem do ambiente é um dos modos de falarmos sobre ubiquidade. A informação desse patrocinador - pode ser uma escola de educação infantil, por exemplo - chegou até você, simplesmente porque os processamentos inteligentes tornam a informação ubíqua. Aparece para você e, ao mesmo tempo, milhares de pessoas também estão acessando a mesma informação, visualizando-a. Essa informação é onipresente!

Esse é o lado preocupante da ubiquidade. Não somos anônimos, não há anonimato quando se está “plugado”. Essa capacidade “invisível” de captar nossa visibilidade é a funcionalidade dos sistemas ubíquos, os quais permitem informar de qualquer lugar, em qualquer tempo e de forma rápida, até sem que saibamos que nossos dados transitam.

Para Gadzheva (2008), manter a privacidade pessoal numa sociedade ubíqua será altamente complexo e quase impossível. Mas o fato é que não podemos esperar um uso das tecnologias separado de quem as gerencia e da sociedade que as produz e as utiliza.

Estamos em uma sociedade informacional, somos todos comunicáveis, e o controle informacional assume sua característica de continuamente informar e também “vigiar”. Enquanto estamos na rede, existem tecnologias silenciosamente observando nosso percurso, como já apontamos.

Sendo assim, ao mesmo tempo em que vamos em busca de informação, informamos. Essa visibilidade (que exerce um certo controle sutil) é possível aos dispositivos móveis e aos sistemas ubíquos. Por isso, é preciso tomar cuidado com as informações que disponibilizamos na internet e cuidarmos com a segurança das nossas informações, para não caírem em mãos maliciosas.

A seguir você saberá mais sobre a influência da convergência no currículo e na prática pedagógica.

[LEITURA COMPLEMENTAR]

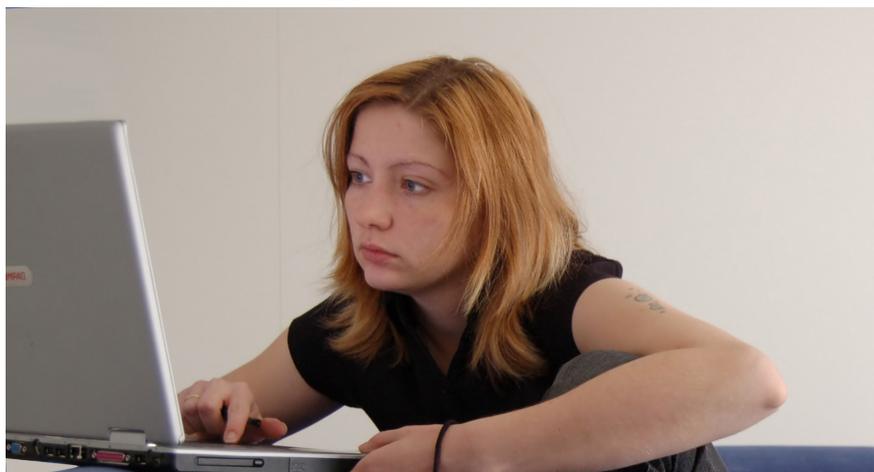
Como sugestão e forma de reflexão, leia o seguinte texto: LEITE, Julieta. A ubiquidade da informação digital no espaço urbano. In: BASSO, Maria Aparecida José. LOGOS 29 - Tecnologias e Socialidades. Ano 16, 2º semestre 2008.

Convergência e o currículo

Se, por um lado, já não nos opomos ou rejeitamos as tecnologias na Educação, por outro, ainda temos muitas indagações. Embora saibamos o que são tecnologias convergentes, em nossa vivência pedagógica ainda prevalecem muitas incertezas. Por isso, são necessários instrumentos de reflexão que nos orientem.

Certamente você percebeu, em exemplos de uso das tecnologias, quanta inovação e diversidade se viabiliza a partir até mesmo de um só dispositivo, não é mesmo?

A Educação também se insere nessa inovação e os processos de ensino e aprendizagem já incorporam as tecnologias de informação e comunicação. Mas algumas perguntas ainda rondam o dia a dia do professor, como, por exemplo: como convergir o mundo da comunicação e da informação ao dia a dia da escola, às atividades pedagógicas com nossos alunos?



Indagações como essa não envolvem somente o conhecimento da tecnologia em si (a técnica), mas sim o do aspecto central quando se trata da inovação (e renovação) diante da convergência das mídias à educação: o currículo (WEBEDUC, 2012).

O conceito de currículo possui uma pluralidade de sentidos conforme a abordagem e a linha teórica adotada. Para Freire (1996), o desenvolvimento do currículo está vinculado às práticas sociais, políticas e econômicas, à cultura, à história das escolas e das cidades e, principalmente, à vida de professores e alunos que aprendem juntos, compartilhando problemas e conhecimentos em busca de soluções.

Desenvolver o currículo segundo essa abordagem implica que o professor analise, continuamente, o quê, como, para quê, para quem, a favor de quem se organiza o ensino com vistas à “reconstrução do saber ensinado” (FREIRE, 1996, p. 29). Para Giroux (1997), ao refletir sobre o que ensinar, outras questões precisam ser analisadas: quem educa? Por que educa? A favor de quem? Desse modo, o professor analisa as condições históricas e as práticas sociais em que se dão o seu agir, podendo conscientizar-se do seu significado.

Portanto, seguindo a linha adotada por Freire e Giroux, saber escolar é uma recriação do conhecimento científico, que se desenvolve na prática em interação com os alunos, e que é selecionado em função da experiência do professor, de sua intenção pedagógica e das subjetividades de alunos e professores.

Segundo Silva (2001), ao considerar a cultura contemporânea, permeada pela convergência das linguagens, mídias e tecnologias, identificamos que estas não se constituem apenas instrumentos de transmissão da cultura, mas também elementos estruturantes do pensamento, das formas de interlocução, das novas elaborações culturais e do desenvolvimento do currículo.

Entretanto, é preciso exercitar a criticidade sobre o uso da convergência das mídias e tecnologias no currículo a fim de evitar que sejam introduzidas de modo descontextualizado e reforcem a “divisão social do trabalho e a divisão social do conhecimento” (GOODSON, 2001, p. 211).

Para Almeida (2008), um dos maiores desafios para a efetiva convergência entre tecnologias, mídias e currículo é compreender que o alicerce conceitual dessa integração se funda na aprendizagem ativa, em uma ótica de transformação da escola e da sala de aula em um espaço de experiência, formação de cidadãos, vivência democrática e de produção de conhecimento para a vida.

Sabemos que hoje os estudantes pensam de modo diferente, principalmente devido às suas interações com distintos artefatos típicos da tecnologia digital. No entanto, ainda temos muito a aprender sobre o modo de ser dos estudantes da geração digital, para que possamos trabalhar em sintonia com as demandas dos estudantes e com as características da sociedade tecnológica (WEBEDUC, 2012).

Na era da convergência tecnológica, exigem-se do indivíduo novas competências e habilidades, como afirma Kuenzer (2001):

[...] desenvolvimento de competências cognitivas superiores e de relacionamento, tais como análise, síntese, estabelecimento de relações, criação de soluções inovadoras, rapidez de resposta, comunicação clara e precisa, interpretação e uso de diferentes formas de linguagem, capacidade para trabalhar em grupo, gerenciar processos para atingir metas, trabalhar com prioridades, avaliar, lidar com as diferenças, enfrentar os desafios das mudanças permanentes, resistir a pressões, desenvolver o raciocínio lógico-formal aliado à intuição criadora, buscar aprender permanentemente [...] (KUENZER, 2001, p.18-19).

Observe que isso implica não só domínio de conteúdo por parte do educador como, também, uma visão de caminhos metodológicos diferentes, de ação colaborativa, de realização de projetos interdisciplinares, orientados pela integração das tecnologias e mídias digitais. Tudo isso faz surgir uma nova visão do aprender permanente, necessário aos profissionais em seus postos de trabalho e, também, aos alunos e professores de diferentes níveis e modalidades de ensino.

Currículo e prática pedagógica

As tecnologias talvez ainda não estejam integradas em seu cenário de educador, ou talvez ainda estejam restritas a pequenos laboratórios ou ao uso eventual de alguns poucos computadores. Entendemos que essa relação entre currículo e convergência tecnológica é bem compreendida quando a experimentamos.

As implicações do currículo da sociedade digital não são da ordem da substituição daquilo que, historicamente, vem sendo a educação e a escola, mas vão em outra direção, no sentido de agregar e de qualificar novos referentes, de assimilá-los, experimentá-los e torná-los cotidianos. Essa atualização consiste em dar um lugar ao novo. E o novo a que aqui nos referimos emerge do que neste estudo denominamos convergência das mídias, tecnologias móveis e mobilidade, potencialidades comunicativas, redes sociais, ferramentas colaborativas e interativas e espaços tecnológicos convergentes.

Quando falamos em aplicar as tecnologias em nossa prática pedagógica, sabemos que esse exercício é desafiante. Fácil seria se à nossa volta já estivesse consolidado o mundo digital. Estaríamos aqui já contando nossas antigas experiências a respeito, mas não é ainda nossa realidade plena. Há os que têm e usam as tecnologias em seu dia a dia, há escolas equipadas e profissionais formados, há alunos digitais e seus aparatos tecnológicos inseparáveis. Há, também, o contrário de tudo isso.

No entanto, precisamos exercitar os cenários. É real a dificuldade que hoje temos em impor espaços confinados e tempos determinados de aprendizagem, bem como caminhos únicos para que os alunos aprendam (por exemplo, seguir somente por um livro, um texto etc.). Os portais da aprendizagem foram abertos a múltiplos caminhos e precisam de nós, professores. E nós, professores, necessitamos de premissas e de referências, tanto para não rejeitar o novo quanto para não o transformar em apenas um recurso novo.

Conforme Webeduc (2012), quando falamos em cenários, estamos nos remetendo a modalidades de uso, observando contextos dos quais emergem práticas e possibilidades de uso pedagógico a partir da convergência tecnológica. Vamos lembrar alguns referentes que nos apontaram esse novo modo possível à Educação e à escola a partir do currículo da sociedade digital.

- **Autoria:** foco da criação e recriação de conteúdo em formato digital; mobilidade e acesso *on-line* à informação a qualquer hora (de qualquer dispositivo móvel). as mídias
- **Compartilhamento e abertura:** as informações são compartilhadas na rede e abertas para acesso público.
- **Colaboração *on-line*:** coautoria.
- **Formação de redes sociais:** relações entre pessoas e grupos conectados que se constituem pelo sentimento de identidade e de pertencimento.
- **Interação e comunicação em tempo real:** participação ativa no processo comunicacional.

[Ao longo das unidades, por várias vezes fizemos ligações entre o conteúdo que é apresentado e os recursos disponíveis no Portal do Professor como espaço para você produzir, pesquisar, interagir e informar-se. Agora vamos analisar o Portal do Professor sob a perspectiva convergente, interativa e integrada e sob a possibilidade pedagógica. Mas antes conheça o que são os portais.]

Perceba que estamos falando de um mundo conectado, no qual também é possível desenvolver a prática educativa. Assim sendo, algumas indagações são pertinentes: qual a importância ou a função da internet nisso tudo? Para que serve?

A importância consiste em, por meio dela, por exemplo, alcançar informações, estabelecer interações, participar a distância de espaços antes só possíveis se nos deslocássemos, entre tantas outras formas de viver a vida digital. Então, pense nesse possível que a internet viabiliza e nos referentes que revisamos. Pense na educação conectada e nos espaços e cenários que a concretizam.

Portais

Segundo Webeduc (2012), no mundo da tecnologia, portais são *sites* que agregam informações, aplicações e serviços relevantes ao tema do portal, por meio de uma única interface. Eles representam uma resposta direta à amplitude e complexidade das informações disponíveis no universo *on-line*.

[Observe a página principal do Portal do Professor: veja como estão organizadas as informações, as áreas que agregam e os serviços que são disponibilizados. Nesse portal, tudo converge e se integra para atender ao interesse dos educadores e das comunidades em torno da educação.]

Existem portais denominados genéricos, ou seja, que atendem a todos os públicos, independentemente do interesse, e que possuem uma diversidade de informações e de serviços gerais. Por exemplo, o **Portal da Globo.com** permite que o usuário encontre, em uma mesma página, acesso a *e-mail*, vídeos, notícias, entretenimento, esportes, *downloads*, jogos, rádios, *blogs*, *sites* de humor e informações sobre programação de TVs, entre outros serviços e conteúdos.

Já os portais denominados temáticos são voltados para áreas específicas de conhecimento, e todos os serviços e informações disponíveis giram em torno delas e do que lhes diz, direta ou indiretamente, respeito. É o caso do **Portal do Professor**.

The image shows the homepage of the Portal do Professor. At the top, there is a green navigation bar with the logo and name 'PORTAL DO PROFESSOR'. To the right of the logo are links for 'login', 'senha', 'ENTRAR', 'CADASTRE-SE', and 'ESQUECEU SUA SENHA?'. Below the navigation bar is a horizontal menu with icons and labels for 'ESPAÇO DA AULA', 'JORNAL', 'MULTIMÍDIA', 'CURSOS E MATERIAIS', 'COLABORAÇÃO', 'LINKS', and 'PLATAFORMA FREIRE'. Below the menu is a search bar with the text 'buscar no portal'. The main content area features a 'DESTAQUE' banner with three book covers: 'O ECA NAS ESCOLAS', 'Direitos da Criança e do Adolescente', and 'GUIA ESCOLAR'. Below the banner is the text 'Direitos da criança e do adolescente' and 'Preconceito, discriminação, bullying e outras violências no contexto escolar'. To the right of the banner is a section titled 'Sobre o Portal' with a short description of the portal's purpose and a 'MAIS >' link.

Dentre os recursos disponíveis no Portal do Professor têm-se:

- a) espaço para tornar-se membro da comunidade, ou seja, tornar-se um participante cadastrado;
- b) vínculos institucionais;
- c) espaço colaborativo de autoria e coautoria: informa, sugere, orienta e compartilha experiências de sala de aula;
- d) espaço informativo: notícias, eventos, cultura;
- e) compartilhamento aberto de recursos multimídia;
- f) espaço de formação e aprendizagem *on-line*;
- g) espaço de interação e colaboração;
- h) outras redes e serviços, entre outros recursos.

No Portal do Professor, você pode ser um participante ativo no processo de interação e de troca de experiências, pois o Portal oferece recursos de interação e colaboração. Você pode participar de fóruns, chats, listas de discussão, assistir vídeos, “*blogar*” e navegar para descobrir como seus interesses já estão na rede e como você pode colaborar. Na unidade anterior, foram abordados alguns destes recursos, mostrados na figura a seguir.



[Você pode navegar livremente. Mas se quiser interagir, colaborando, é preciso ser um participante cadastrado. Se você ainda não possui login e senha de acesso, cadastre-se. É muito simples!]

Segundo Webeduc (2012), o Portal do Professor, como ambiente convergente, materializa muitos dos referentes do currículo da sociedade digital. Observe, pois, que se trata de um espaço aberto à construção compartilhada. Se você navegou pelo portal, certamente constatou, entre tantas possibilidades, as seguintes:

[SAIBA MAIS]

Que outros cenários pedagógicos você encontra a partir do Portal do Professor? Navegue pelo Portal e descubra!

- disponibiliza informações que podem ser comentadas e editadas;
- possui um espaço com recursos educacionais que podem ser utilizados ou produzidos por você e compartilhados;
- seu *blog* e de seus alunos podem ser publicados, aumentando, assim, a rede de experiências em sua área;
- publica sugestões de aulas desenvolvidas e relatadas por você e em parceria com outros professores; e você pode, também, acessar o “banco de aulas”, criado por outros professores, assim como comentar e ampliar a experiência.

[SAIBA MAIS]

A UNESCO elaborou em 2013 o livro *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores* dos autores Wilson Carolyn, Alton Grizzle, Ramon Tuazon, Kwame Akyempong e Chi-Kim Cheung. O capítulo 2 aborda o currículo e uso das mídias e internet. A obra pode ser acessada gratuitamente no *site* da UNESCO. Boa pesquisa!

São conceitos e metodologias que potencializam a convergência das mídias, disponibilizadas para que você seja autor, coautor e produtor dessa rede de Educação. Certamente, quanto mais educadores participarem da experiência do Portal do Professor, mais este crescerá em informações, recursos, serviços, funcionalidades etc.

É importante ressaltar que, além do Portal do Professor, você pode usar a plataforma *Moodle* em sua prática pedagógica. Agora é só praticar!

Nesta unidade você conheceu algumas das características dos dispositivos móveis, da mobilidade e as formas como podem ser aplicados na Educação. Viu também que tanto a mobilidade quanto a ubiquidade permitem que o aluno possa estar em contato com a informação em diferentes horários e locais e a todo o momento. Percebeu que o foco no uso dos dispositivos móveis na Educação está centrado nas possibilidades de impacto no processo de ensino e aprendizagem - não no acesso propriamente dito, mas na incorporação desses como ferramentas para ensinar e aprender. É importante enfatizar que o uso de tecnologias não se esgota, unicamente, na democratização do acesso aos meios de comunicação.

Com esta unidade, você também pode estabelecer uma aproximação conceitual com as potencialidades da convergência das mídias, visando refletir sobre o uso, impactos, cenários e possibilidades de inserção no contexto escolar, tendo como foco o currículo. A aproximação conceitual significou ir além da aprendizagem de conceitos, para incentivá-lo a empreender iniciativas de uso integrado das mídias e tecnologias em sua prática pedagógica.

Considerações **Finais**

A unidade convergências das mídias pretende oferecer subsídios para você compreender e refletir sobre a convergência das mídias. Observou-se que elas estão no cotidiano das pessoas e, conseqüentemente, dos alunos, o que exige cada vez mais dos professores uma constante busca para estarem atualizados e aptos a utilizarem esses recursos em sua prática pedagógica.

Verificou-se, no decorrer desta unidade curricular, que os recursos *Web 2.0*, como *Blogs, Wikis, Podcasts, YouTube*, entre outros, estão sendo cada vez mais utilizados no processo de ensino-aprendizagem e, por isso, não é aconselhável ficar fora dessa realidade. Percebeu-se também, que o uso dos dispositivos móveis e a mobilidade estão presentes na vida dos alunos e os professores devem tentar incorporar essas tecnologias em sala de aula. Porém, não basta se apropriar desses recursos tecnológicos. É necessário um planejamento e um objetivo e, o mais importante, conhecer cada um deles: como são utilizados na Educação e como podem fazer parte do projeto pedagógico da escola.

Sabe-se que não é fácil para o professor trabalhar nessa nova plataforma de ensino. Por isso, é importante que você busque conhecer esses recursos tecnológicos para serem aliados no processo de aprendizagem. Hoje, os alunos vivem na era da convergência das mídias. Eles não estão mais na condição de simples ouvinte, e sim na de autores ou coautores da produção de seus conhecimentos. E nós, como professores, temos de orientá-los. Sendo assim, pesquise sobre os conteúdos indicados nesta unidade e reflita sobre o uso das tecnologias para aprimorar o seu fazer pedagógico.

Sobre a Autora

[Andrenizia Aquino Eluan da Rosa]

É Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009). Possui graduação em Processamento de Dados pela Universidade da Amazônia (1999) e especialização em Didática e Docência do Ensino Superior (2003) e em Redes de Computadores (2006). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Informação e Redes de Computadores. Atuou como professora substituta no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, nos cursos presenciais, Técnico em Informática e no Ensino Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação nos anos de 2010 a 2012. Participou do projeto do IFSC, Pró-TICs - Programa de Fomento ao Uso de Tecnologias de Comunicação e Informação nos Cursos de Graduação, no módulo de capacitação dos professores no uso da ferramenta *Moodle*. Atuou, também, como professora da disciplina Convergência das mídias no curso de pós-graduação *lato sensu* mídias na educação da Universidade Aberta do Brasil (UAB) em 2012. Atualmente é Analista de Requisitos em uma empresa de tecnologia e professora de Ensino Superior do curso de Ciência da Computação na Faculdade ASSESC em Florianópolis.

Referências

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologias na Educação: dos caminhos trilhados aos atuais desafios **BOLEMA** – Boletim de Educação Matemática, UNESP, v. 21, n. 29, p. 99-129, Rio Claro, 2008.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel (Org.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Salto para o futuro. Brasília: MEC, Seed, 2005. Disponível em: <http://tvescola.mec.gov.br/images/stories/publicacoes/salto_para_o_futuro/livro_salto_tecnologias.pdf>. Acesso em: 2 abr. 2012.

BASSO, Maria Aparecida José. **Pedagogia Digital na convergência do Suporte e uma proposta de modelo para negócios sob demanda em educação**. 2003. Tese - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção - Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, 2003.

BLATTMANN, Ursula; SILVA, Fabiano Couto Corrêa da. COLABORAÇÃO E INTERAÇÃO NA WEB 2.0 E BIBLIOTECA 2.0. **Revista ACB**, Florianópolis, v.12, n.2, p.191-215, jul./dez. 2007.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2004.

FERNANDES, Gildásio Guedes. **Novos desafios em ambientes virtuais de ensino e aprendizagem (AVEA)**. Fortaleza, mar. 2006. Disponível em: <http://www.ufpi.br/uapi/downloads/texto3_plataformas_avea.doc>. Acesso em: 2 abr. 2012.

FERNANDES, Luís. **Redes Sociais Online e Educação**: Contributo do Facebook no Contexto das Comunidades Virtuais de Aprendentes, 2011. Disponível em: <http://www.trmef.lfernandes.info/ensaio_TRMEF.pdf>. Acesso em 20 jan. 2014

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 14. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADZHEVA, Maya. Location privacy in a ubiquitous computing society. In: **International Journal of Electronic Business**. - Vol. 6, n.5 p.4 50 – 461. 2008. Disponível em:<http://www.inderscience.com/search/index.php?action=record&rec_id=21181&prevQuery=&ps=10&m=or>. Acesso em: 25 abr. 2012.

GIROUX, Henry A. **Os professores como intelectuais**. Porto Alegre: Artmed, 1997.

GLOGOFF, Stuart. Instructional blogging: Promoting interactivity, student centered learning, and peer input. **Innovate**, v.1, n.5, 2005. Disponível em: <<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=126>>. Acesso em: 10 abr. 2012.

GOODSON, I. F. **O currículo em mudança**: estudos na construção social do currículo. Portugal: Porto, 2001.

HILLS, Mellanie. **Intranet como groupware**. São Paulo: Berkeley Brasil, 1997.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/>>. Acesso em: 10 abr. 2012.

JULIANI, Douglas Paulesky; et al. Utilização das redes sociais na educação: guia para o uso do Facebook em uma instituição de ensino superior. **RENOTE**: Revista de Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre, v. 10, n. 3, dezembro, 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36434>>. Acesso em: 21 jan. 2014.

KEEGAN, D. **The future of learning**: From eLearning to mLearning, 2006. Disponível em: <http://learning.ericsson.net/mlearning2/project_one/book.html>. Acesso em: 15 abr. 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da educação. Campinas: Papirus, 2007.

KUENZER. Acacia Zeneide. O que muda no cotidiano da sala de aula universitária com as mudanças no mundo do trabalho? In: CASTANHO, Sergio; CASTANHO, Maria Eugenia L. M. (Org.). **Temas e textos em metodologia do ensino superior**. Campinas: Papirus, 2001.

LEITE, Julieta. **A ubiquidade da informação digital no espaço urbano**. In: BASSO, Maria Aparecida José. LOGOS 29 - Tecnologias e Socialidades. Ano 16, 2º semestre 2008.

LEMOS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. In: **Tendências XXI**, Lisboa, 1997. Disponível: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: 2 abr. 2012.

LEMOS, André. Derivas: Cartografia do Ciberespaço. In: **Cibercultura e mobilidade**: a era da conexão. São Paulo: Annablume, 2004.

LÉVY, P. **A cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 6ª reimpressão, 2007.

MARÇAL et al. Aprendizagem utilizando Dispositivos Móveis com Sistemas de Realidade Virtual. In: **RENOTE**: Revista Novas Tecnologias na Educação. v.3 n.1, maio, Porto Alegre: UFRGS, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, 2005.

MENDES, S. Tendências em e-Learning: Mobile Learning. 2007. In: **SINFIC**. Disponível em: <<http://www.sinfic.pt/SinficNewsletter/sinfic/Newsletter81/Dossier2.html>>. Acesso em: 25 abr. 2012.

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

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância**: uma visão integrada. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PASSARELI, B. **Interfaces digitais na educação**: @luci[ações] consentidas. São Paulo: SENAC, 2007.

PELLANDA, Eduardo Campos. Convergência de mídias potencializada pela mobilidade e um novo processo de pensamento. XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte. **Anais ...** Belo Horizonte: PUC, 2003.

PORTAL DO PROFESSOR. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html#>>. Acesso em: 10 jan. 2014.

RICHARDSON, Will. **Blogs, wikis, podcasts and other powerful webtools for classroom**. Thousand Oaks, USA: Corwin, 2006.

SCHONS, C. H. A contribuição dos wikis como ferramentas de colaboração no suporte à gestão do conhecimento organizacional. **Informação & Sociedade: estudos**. João Pessoa, v.18, n.2, p.79-91, mai./ago. 2008.

SANTANA, Ana Lucia. **História do Facebook**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/internet/historia-do-facebook/>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

SILVA, B. D. As Tecnologias de Informação e Comunicação nas Reformas Educativas em Portugal. **Revista Portuguesa de Educação**. Ano/vol. 14, n. 002, Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2001.

SILVA, M. G. M; SADZEVICIUS, J. E; MATHEUS, N. S. **Corrida do conhecimento: um estudo de caso sobre o uso da TVDi na Educação**. In: 14º Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. Anais eletrônicos. Setembro 2008. Santos (SP).

TVESCOLA. Sobre a TV Escola. Disponível em: <http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=category&id=94&Itemid=97>. Acesso em: 10 jan 2014.

TECMUNDO. A World Wide Web completa 20 anos, conheça como ela surgiu. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/historia/1778-a-world-wide-web-completa-20-anos-conheca-como-ela-surgiu.htm#ixzz2reqJ1VWI>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

VILLALTA, M. M. Una herramienta emergente de la Web 2.0: la wiki. Reflexión sobre sus usos educativos. **Revista Iberoamericana de Educación Matemática**. n. 9, Mar., 2007.

VOIGT, E. Web 2.0. E-learning, EaD 2.0: para onde caminha a educação a distância?. In: **13º Congresso Internacional de Educação a Distância (CIED)**, Curitiba, 2007.

WEBEDUC. O Portal de Conteúdos Educacionais do MEC: **Mídias na Educação**. Disponível em: <<http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/>>. Acesso em: 3 abr. 2012.

WEBEDUC. Recursos da Internet para Educação: **Webquest**. Disponível em: <<http://webeduc.mec.gov.br/webquest/>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

WIKIPÉDIA. **Wikipédia: Administradores**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Administradores>>. Acesso em: 25 abr. 2012.

WIKIPÉDIA. **Instagram**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

