



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de Pós-graduação Educação: Currículo

Revista E-Curriculum ISSN: 1809-3876

**OPORTUNIDADES E POSSIBILIDADES PARA A INSERÇÃO DE
INTERFACES DA WEB 2.0 NO CURRÍCULO DA ESCOLA EM TEMPOS
DE CONVERGÊNCIAS DE MÍDIA**

**OPPORTUNITIES AND POSSIBILITIES FOR THE INSERTION OF WEB
2.0 INTERFACES INTO THE CURRICULUM OF THE SCHOOL IN
TIMES OF MEDIA CONVERGENCE**

MARINHO, Simão Pedro P.

Professor do Programa de Pós-graduação em Educação
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas
Avenida Dom José Gaspar 500 – Belo Horizonte/MG – 30535.610
(31)3412.7269
sppm@uol.com.br

TÁRCIA, Lorena

Professora do Centro Universitário de Belo Horizonte – UNIBH
lorenatarcia@gmail.com

ENOQUE, Cynthia Freitas de Oliveira

Professora do Centro Universitário de Belo Horizonte - UNIBH
Faculdade Inap
cfoe@uai.com.br

VILELA, Rita Amélia Teixeira

Professora do Programa de Pós-graduação em Educação
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas
rivilela@uol.com.br



Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 4, n. 2, jun 2009.

<http://www.pucsp.br/ecurriculum>

RESUMO

A multisensorialidade e a bidirecionalidade comunicacionais experimentadas na atualidade permanecem fora dos limites da escola. Apesar de os alunos conviverem e utilizarem suportes midiáticos nos quais imagem, movimento, cor, som e texto convergem em linguagens híbridas, bem como possibilitam o compartilhamento de informações de maneira heterárquica, a escola insiste na monotonia e monofonia do quadro de giz. Esses suportes conversacionais estão facilmente disponíveis na forma de blogs, podcats, audioblogs e editores de texto coletivo, que podem ser empregados em um contexto pedagógico para aperfeiçoar aprendizagens pela autoria e partilha. Esse artigo pretende-se um instrumento de reflexão e um convite para a inserção, na escola, desses recursos conversacionais, mais compatíveis com os alunos que hoje povoam as salas de aula e com as demandas da contemporaneidade, em um novo desafio para os professores.

Palavras-chave: educação, internet, web 2.0, tecnologias digitais, convergência de mídias

ABSTRACT

The multisensoriality and the bidirectionality of the communication experienced in present times are beyond the schools border. Despite the fact that our students use media supports in which images, statics or in movement, colors, sounds and texts converge to hybrid languages, as well as make possible information sharing in a heterarchical way, the school insists in chalkboard's monotony and in the teacher's monophony. Those communicational supports are easily available as blogs, podcasts, audioblogs, photoblogs, videoblogs and collaborative writing, that can be used in a pedagogical context to improve learning through authorship and sharing. This paper intends to be an instrument for reflexive thinking and an invitation for the curricular insertion of those resources, more compatible with students that nowadays are in our classrooms and with contemporary society demands, in a new challenge to the teachers.

Keywords: education, internet, web 2.0, digital technology, media convergence

1. INTRODUÇÃO

A educação escolar anda em descompasso com uma sociedade marcada pelas tecnologias. Em um mundo da multimídia, invadido por sons e imagens, estáticas e, principalmente, em movimento, com cores em profusão, a escola insiste nas monotonias da cor do quadro de giz e da voz do professor. Em suma, continuamos, em pleno século XXI, a fazer uma educação do século XIX.



O debate sobre a necessidade de que a escola amplie sua competência para lidar com demandas sociais da atualidade está presente na área da educação há, no mínimo, meio século. No debate, fica evidente o que deveria ser um consenso: a principal tarefa da escola hoje é desenvolver nos alunos a capacidade de pensar e de tomar decisões. Isso significa superar a dimensão de escola enquanto reprodutora de conhecimentos estabelecidos e pensamento linear, que marcou fortemente a educação dos séculos XIX e XX. Assim, um novo desafio posto à escola é o de trabalhar não apenas com as questões culturais, marca inexorável do mundo globalizado, mas, também, com os efeitos da revolução operada no conhecimento científico e no avanço e incorporação dos usos das novas tecnologias (COSTA, 2003).

“Os sistemas de educação devem se adaptar ao surgimento das sociedades do conhecimento e a novos desafios sociais, culturais e econômicos de um mundo crescentemente mais globalizado”, alerta a UNESCO (2005, p.6), ao reconhecer que cabe ainda ao sistema educacional tirar o máximo proveito das modernas tecnologias de informação e comunicação.

Sons e imagens são recursos lingüísticos expressivos que uma escola de fato contemporânea deverá incorporar para que crianças e jovens imagéticos, icônicos - da geração net (TAPSCOTT, 1998) - registrem suas idéias e suas próprias visões de mundo. Com imagens e sons, o *Homo zappiens* (VEEN; VRAKING, 2009), membro de uma Sociedade da Informação, que vive cercado por mídias digitais, estará criando, em novos contextos, novos textos que não mais se reduzirão ao verbal, ainda que em uma tela de computador. Nossos alunos, espécimes dessa “nova espécie”, estarão expressando suas idéias por intermédio de linguagens híbridas com o uso das mídias digitais, utilizando recursos da internet, em especial as interfaces da que vem sendo chamada web 2.0, como instrumento para que se informem, produzam, informação, troquem experiências e divulguem fatos do seu cotidiano, na escola e fora dela. Crianças e adolescentes usarão as tecnologias digitais para contar histórias e exprimir idéias; lerão, refletirão e reescreverão, sempre atribuindo significados. E, usando principalmente a internet como uma janela para o mundo, revelarão o seu próprio mundo.

Mas muito dessa transformação só será possível se os professores estiverem preparados para fazer um uso rico das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), em uma escola que se abra, ao invés de fechar computadores em laboratórios inacessíveis. As mentes



deverão também estar abertas, abandonando-se de vez algumas intransigências históricas e o receio, infundado, do novo que sempre chega.

Nossas pesquisas apontam possibilidades e limites do uso das TDIC, incluindo a internet, na escola. As possibilidades são amplamente reconhecidas por professores e gestores, bem como a necessidade de sua melhor utilização. Contudo, são vários os obstáculos, que vão da ausência ou da insuficiência da formação dos professores para lidar com essas tecnologias às carências institucionais em termos de instalações e equipamentos, passando pelo argumento da falta de tempo pela pressão para o cumprimento de conteúdos.

Contudo, entendemos que a incorporação das novas interfaces da internet se soma ao desafio já posto de trazer de melhor forma as TDIC para a escola, colocando-a em sintonia com uma sociedade de base tecnológica.

Queremos que nossas reflexões, elaboradas a partir de pesquisas e vivências, venham a constituir uma espécie de convite para que professores e gestores, e não só da Educação Básica [EB], se disponham a experimentar as novas interfaces da internet em sua tarefa cotidiana, no persistente desafio da melhoria da qualidade do nosso sistema educacional.

2. CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS

Em 1979 Negroponte chamou a atenção para o fenômeno da convergência. As pessoas àquela época ficavam espantadas diante da “revelação” de que todas as tecnologias de comunicação passavam por uma metamorfose, que só poderia ser entendida adequadamente quando tratada como um único tópico. Desde então, o termo é utilizado em diversas circunstâncias e de forma confusa. Para Quinn (2005, p.3), da mesma forma que a beleza está nos olhos de quem vê, a definição de convergência dependeria da perspectiva de cada indivíduo. Entre as suas características estaria o fato de variar de país para país, de cultura para cultura, de empresa para empresa. Por se tratar de uma palavra com sentido genérico, cada um a utiliza como melhor lhe convém, com base em suas experiências e aplicações. A solução estaria em buscar substitutivos para cada circunstância, como colaboração, *cross-media*, multimídia ou multiplataforma.



Na tentativa de refinar o conceito, Jenkins (2001) foi categórico ao afirmar que nunca haverá o que a indústria propaga como um único aparelho transmissor de notícias e entretenimento, ao estilo do relógio de *Dick Tracy*. Ainda que não possamos ignorar que os aparelhos de telefonia móvel, os celulares, cada vez mais se aproximam disso.

Ao invés [de um único aparelho], graças à proliferação dos canais e à natureza cada vez mais ubíqua da computação e das comunicações, nós estamos entrando numa era onde a mídia estará em toda parte, e nós usaremos todos os tipos dos meios de comunicação relacionando-os uns aos outros. (JENKINS, 2001, p.93).

É necessário compreender que parte da confusão no emprego do termo “convergência” acontece, porque, ao se referirem a ela, as pessoas falam em pelo menos cinco processos em andamento: [1] convergência tecnológica, [2] convergência econômica, [3] convergência social ou orgânica, [4] convergência cultural e [5] convergência global.

Convergência tecnológica é a marcada pela transformação de átomos em bits, na digitalização do conteúdo de todas as mídias (NEGROPONTE, 1995). Essa convergência ocorre quando palavras, imagens e sons são transformados em informação digital, fenômeno que expande o potencial de integração entre eles e possibilita seu fluxo entre plataformas. A convergência econômica seria a integração horizontal na indústria do entretenimento. Uma única empresa, como a América Online, agora controla interesses em filmes, televisão, livros, jogos, web, no mercado imobiliário e em vários outros setores da economia. O resultado tem sido a reestruturação da produção cultural ao redor de “sinergias” e a exploração de marcas em processo de trans ou *cross-media*, como os filmes *Superman*, *Harry Potter*, *Tomb Raider* ou *Star Wars*.

A convergência social ou orgânica está na estratégia multitarefa dos consumidores para navegar o ambiente dessa nova era informacional. Essa convergência acontece quando um estudante universitário assiste futebol em uma TV de alta-resolução, ouve música no iPod, digita um texto ou escreve um e-mail, Jenkins (2001). Tudo ao mesmo tempo, aqui e agora.

A explosão de novas formas de criatividade e de interseções das várias tecnologias de mídia, indústrias e consumidores caracterizaria a convergência cultural. A convergência de mídias fomenta uma nova cultura de participação popular ao permitir que pessoas acessem ferramentas de produção, arquivamento, apropriação e circulação de conteúdo. É um processo que leva as empresas a buscarem lealdade do consumidor e a gerarem conteúdo de baixo custo.



A convergência de mídias também incentiva notícias em formato *cross-media*, ou seja, o desenvolvimento de conteúdos por meio de múltiplas plataformas e canais. Quanto mais integralmente os consumidores explorarem as possibilidades da convergência orgânica, mais os produtores de conteúdo usarão diferentes meios para comunicar variados tipos e níveis de informação, escolhendo a mídia que mais apropriadamente atenda ao conteúdo e às necessidades do seu público.

A convergência global seria o hibridismo cultural, que resulta da circulação mundial de conteúdo nas mídias. No caso das agências de notícias, da música e do cinema, por exemplo, “a circulação global do cinema popular asiático tem moldado profundamente a indústria do entretenimento de Hollywood. Essas novas formas refletem a experiência de ser um cidadão 'da vila global'.” (JENKINS, 2001, p.93).

Seja nas formas de produção ou distribuição de conteúdo, a indústria da comunicação está mudando e, com ela, os hábitos dos consumidores. Estudos realizados nos EUA mostram o uso simultâneo de mídias diversas e a crescente popularização do consumo de conteúdo produzido por indivíduos.

Ainda que as mudanças estejam ocorrendo em ritmos distintos, Pavlik e McIntosh (2005) consideram que a convergência tem transformado a natureza dos meios de comunicação como um todo, com implicações dramáticas em diversas áreas. Em abril de 2006, essas mudanças foram retratadas pela revista *The Economist*. Com o título “*Among the Audience*”, a pesquisa-reportagem afirmava que “a era das mídias de massa está cedendo espaço para uma mídia pessoal e participatória. Isso irá mudar profundamente a indústria de mídia e a sociedade como um todo.”

A Era da Participação está além da chamada Era da Internet e exige, inclusive, uma nova forma de pensar a rede mundial de computadores, cuja estrutura inicial não previa uma participação de usuários em larga escala. Pois é exatamente isso que começa a acontecer. Em 2005, o *Pew Internet & American Life Project* revelou que 57% dos adolescentes norte-americanos estavam criando conteúdo para a internet, de texto a fotos, vídeos e áudios. Isso não significa que as pessoas estejam “escrevendo seus próprios jornais”, como disse um engenheiro do Yahoo à revista *The Economist*. Pode ser que estejam apenas votando na qualidade de um restaurante ou de um filme a que assistiram no cinema. Mas também pode significar produções de vídeo caseiro de excelente qualidade.



É uma revolução na comunicação, marcada por neologismos. Blog passou a fazer parte do dicionário *Webster* em 2004, o *New Oxford American Dictionary* adotou *podcast* em 2005. *Wikis*, *vlogs*, *metavers* e *folksonomy* quase certamente serão algumas das próximas palavras incorporadas em dicionários. Todas dizem respeito a fenômenos que ocorrem no ciberespaço e têm o usuário como ator principal.

3. WEB 2.0 E OS FENÔMENOS DA NOVA MÍDIA

O tempo das tecnologias digitais nos dá a impressão de voar; ele parece muito mais rápido do que o tempo das outras coisas. A cada momento, novos recursos vão surgindo na imensa rede. O fenômeno da Web 2.0 é uma mostra disso: escritórios virtuais; sites de compartilhamento de fotos, vídeos e slides; escrita cooperativa ou colaborativa; comunidades virtuais e até uma *Second Life* estão disponíveis.

Em 2003, perto do fim da “depressão dot.com”, Dale Dougherty cunhou o termo Web 2.0 para se referir à segunda geração da internet, caracterizada, principalmente, pelas comunidades virtuais e os compartilhamentos. Para marcar a diferença dessa fase com relação à anterior, foi usada a nomenclatura adotada por empresas de software quando lançam uma nova versão de seus produtos.

A Web 1.0 seria a rede de páginas estáticas, que não permite manipulação ou alteração do conteúdo pelo usuário. Seria a relação homem-máquina baseada principalmente no código HTML, limitado. É a web escrita por poucos e lida por muitos. A Web 2.0, por outro lado, diz respeito a uma nova geração de serviços e aplicativos responsáveis por grandes mudanças na forma como as pessoas se relacionam com a rede e através dela.

Uma marca importante da Web 2.0 é a possibilidade de compartilhamento de recursos, o que significa ir além de deixar que outros internautas encontrem arquivos produzidos por alguém. Por exemplo, um grupo de internautas pode escrever de forma colaborativa ou cooperativa um texto ou criar uma apresentação no estilo PowerPoint em um espaço virtual compartilhado, que pode ser acessado a qualquer momento por seus co-autores e outros, bastando para isso um computador conectado à internet. Agendas também podem ser virtualmente compartilhadas e até mesmo editadas de forma colaborativa, via web. Em sites como *Google Docs*, *AjaxWrite* e



ThinkFree é possível, em um mesmo espaço, compartilhar textos, planilhas eletrônicas e apresentações.

A Web 2.0 é a rede no tempo de uma Sociedade da Autoria, onde cada internauta se torna, além de (co)autor ou (co)produtor, distribuidor de conteúdos, compartilhando a sua produção com os demais indivíduos imersos em uma *cibercultura*. O internauta deixa de ser apenas um leitor isolado ou tão-somente um coletor de informações. Ele agora passa a colaborar na criação de grandes repositórios de informações, tornam-se também semeador e contribuindo para que uma riqueza cognitiva se estabeleça e se expanda em um espaço cujo acesso é amplo, em tese possível a todos. A Web 2.0 é a “web da leitura/escrita” [*read/write Web*].

A base da Web 2.0 está no conteúdo produzido pelos próprios usuários e na integração cada vez mais forte de diferentes sites e serviços (máquina → máquina), que se mesclam como se fossem um só, os chamados *mashups*. O código principal, que seria um emblema dessa mudança, é o Ajax.

Entre os fenômenos interativos enquadrados nos princípios da Web 2.0 estão os componentes da blogosfera (*blogs, videologs, fotologs e audiologs*), as ferramentas open source (*slashdot*), *wikis, podcasting* e rádios on-line, *metaverses*, o *YouTube*, sites de relacionamento, como *Orkut, My Space e Facebook*, e as redes sociais.

3.1. Blog

Os blogs progressivamente se transformam em um útil e versátil instrumento de rápida difusão de informações na web. Um exemplo disso está no jornalismo eletrônico. Blogs de conceituados jornalistas constituem a forma de acesso instantâneo à notícia do último momento. Aquilo que será notícia amanhã, nos jornais impressos, ou à noite, na TV, é notícia agora, imediatamente após o fato, nos blogs. Surge o jornalismo cidadão.

Blog é a denominação atual para o que foi chamado *weblog*, um termo cunhado em 1997 por Jorn Barger, *Weblog* veio da junção de *web* e *log*. *Log* é um registro; *web* é a teia, a própria internet. Em síntese, *weblog* seria uma forma de fazer registros na grande rede mundial de computadores.



No início, o blog se prestava para o registro de sites visitados, como um diário de viagem na rede. Depois, passou a ser uma espécie de versão on-line do velho diário, forma de registro adotada há tempos, notadamente por jovens do sexo feminino, onde se guardavam reflexões e pensamentos mais acanhados, geralmente inacessíveis a outras pessoas.

O blog integra a categoria do software social que pode ser definido como ferramenta (para aumentar habilidades sociais e colaborativas humanas), como meio (para facilitar conexões sociais e o intercâmbio de informações) e como ecologia (para permitir um “sistema de pessoas, práticas, valores e tecnologias num ambiente particular local” (SUTER, ALEXANDER, KAPLAN, 2005). O software social é uma nova onda das tecnologias digitais da informação e comunicação que permite preparar os estudantes para participarem em redes nas quais o conhecimento é coletivamente construído e compartilhado (MEJIAS, 2006).

O blog se caracteriza por ser uma coleção de *posts*, com título e data, dispostos em ordem cronológica inversa, com links [normalmente cada *post* tem pelo menos um] para outros blogs ou outros sites na internet. Cada *post* tem ainda espaço para comentários inseridos por leitores do blog.

Os blogs de hoje, por conta do avanço das tecnologias digitais, incorporam vários recursos. O seu autor já não está obrigado a fazer uso apenas de textos para registrar idéias, pensamentos ou relatos. Arquivos de imagem e de sons podem ser incorporados. Existem blogs de fotografias [*photoblogs*]; de sons [*audioblogs*] e de vídeos [*videoblogs*]. Alguns provedores de blogs oferecem “espaços” pessoais que permitem a convergência de mídias: texto, imagens e sons estarão em um só lugar. Com acesso on-line gratuito, permitem a criação e manutenção de redes sociais no ciberespaço. Para tanto, contam com recursos que vão além das postagens, permitindo compartilhamento de fotos, vídeos e até o gerenciamento de fóruns de discussão. Comunica-se, por texto, sons e imagens e se oferece o espaço para o debate, criando-se um espaço que não se restringe necessariamente ao monólogo e enseja a utilização de múltiplas linguagens para a informação e a comunicação.

Nos primórdios, a confecção de um blog exigia do seu autor um domínio de programação HTML e um servidor [*hosting service*] para armazenar as páginas produzidas. Depois, surgiram serviços dedicados à postagem de blogs, gratuitos em sua maioria. Esses sites de blogs



incorporam um software [*engine*] que permite a escrita de *posts* sem que o usuário tenha que dominar programação; trabalha-se com a linguagem natural.

Os atuais sistemas de edição de blogs – também chamados de *blogware* - lembram um processador de texto, como o *Word da Microsoft*. Basta acessar, usando *login* e senha, e escrever, ou seja, “*blogar*”. Inserem-se facilmente *links* e imagens, e, em um apertar de botão, o *post* se torna público. O autor do blog, o “*blogueiro*”, pode editar postagens antigas ou até apagá-las, tudo com enorme facilidade. Um grande trunfo do blog, hoje, estaria no fato de que qualquer pessoa pode criar um, já que a tecnologia empregada é simples e o serviço gratuito. Bastam o acesso à internet, o cadastramento em um dos serviços disponíveis e as idéias que alimentarão os *posts*. Em síntese, os blogs são um meio para que pessoas se comuniquem umas com as outras, inclusive com desconhecidos, tendo como base ou ponto de convergência seus interesses ou a simples curiosidade. São, hoje, parte de uma crescente conjunção de ferramentas de comunicação pessoal e de informação.

Toda essa facilidade certamente contribuiu para a explosão dos blogs na web. Em abril de 2007 a chamada “*blogosfera*” estaria formada por aproximadamente 70 milhões de blogs, com a criação de 120 mil novos a cada dia, em todo o mundo.

Para Richardson (2006), são vários os aspectos pelos quais os blogs se constituem em um elemento de utilização interessante para a escola: [1] é uma ferramenta construtivista de aprendizagem; [2] há uma audiência potencial para o blog, que ultrapassa os limites da escola, permitindo que aquilo que os alunos produzem de relevante vá muito além da sala de aula; [3] trata-se de recurso que suporta arquivos de aprendizagem que alunos e até professores construíram; [4] é ferramenta democrática que suporta vários estilos de escrita e [5] pode favorecer o desenvolvimento da competência em determinados tópicos quando os alunos focam leitura e escrita em um tema.

Von Staa (2005) elencou sete motivos para um professor criar um blog: [1] é divertido, [2] o aproxima dos seus alunos, [3] permite refletir sobre suas próprias colocações e, acrescentamos nós, oferece a outros a oportunidade de contribuir para essa reflexão através dos comentários, [4] conecta-o com o mundo em que vive; [5] amplia a aula e, por que não afirmar, também os tempos para o ensinar e o aprender, [6] enseja a troca de experiências com colegas de profissão e [7] dá visibilidade ao seu trabalho. A esses vários motivos acrescentaríamos um novo:



seria uma boa estratégia para o professor, inserindo-se de forma ativa na grande rede, construir uma cultura de uso de recursos da Web 2.0. Na medida em que com eles se familiarize, o professor estará certamente se sentindo muito mais confortável para o uso das tecnologias digitais, facilitando seu trabalho com alunos.

O blog seria estratégia para promover pensamento crítico e analítico, provocar o pensamento criativo, intuitivo e associativo, ensinar o pensamento analógico, aumentar as possibilidades de acesso à informação de qualidade e combinar o melhor da reflexão individual, solitária com a interação social (EIDE; EIDE, 2005), em um exercício da inteligência coletiva (LÈVY, 1998).

O surgimento dos blogs comunitários, aparentemente um contra-senso à idéia do blog como um diário pessoal, acabou trazendo possibilidades para a escrita colaborativa. Nos blogs comunitários, escritos em de co-autoria, cada autor pode inserir seus *posts*. Dessa forma, a participação ativa não se restringe a comentar *posts* alheios. Um coautor pode alterar qualquer *post*, ainda que escrito por outros coautores; pode até mesmo apagá-lo.

Como espaço colaborativo de produção, o blog deveria ser reconhecido pela escola como um recurso útil na integração da escrita com a leitura. Nessa perspectiva, professores poderiam considerá-lo como uma estratégia importante em ações de formação que envolvem as tecnologias digitais. Na escola, os blogs serviriam a vários fins: o portal da escola, sua forma de se revelar para o mundo, o espaço de divulgação de ações ou projetos específicos, e até mesmo recurso ou estratégia no acompanhamento e gestão da escola.

Um uso interessante de blog comunitário está construção de textos narrativos, de forma colaborativa, como uma forma de interação lingüístico-cognitiva, por parte de alunos do Ensino Fundamental (FRANCO, 2005). Há professores que criam *blogs* comunitários para registros, diários, de projetos em andamento, para que alunos organizem como que jornais instantâneos, com notícias relacionadas a temas que estão sendo estudados na sala de aula.

O blog educacional é visto por Glogoff (2005) como ferramenta instrucional centrada na aprendizagem, em um uso rico do computador e da internet na escola. Como atividade centrada nos alunos, o blog lhes permite construir a capacidade de atuação tanto individualmente como em grupo, atributos hoje reconhecidos como importantes, essenciais mesmo para as pessoas na sociedade contemporânea.



Os alunos devem, inicialmente, produzir o rascunho dos seus *posts* pelos sistemas de gerenciamento, é possível salvar rascunhos antes de publicar no blog. No rascunho, os alunos transferem seus pensamentos para a forma escrita, sejam sentenças, parágrafos ou até mesmo um ensaio completo. Os erros poderão ser detectados e as correções asseguradas antes que o *post* se torne público. O *post* pode, então, ser editado, para a revisão dos conteúdos, com acréscimo, remoção ou modificação do texto. A leitura da “prova” para verificar erros ortográficos e gramaticais, eventuais problemas nos links e adequação de imagens pode e deve ser feita. Finalmente, o texto seria publicado, livre de erros e pronto para ser lido.

O blog pode também permitir a chamada escrita conectiva. Essa forma de escrita exige de seu autor leituras cuidadosas e críticas, clareza e coerência na construção do seu texto, que está ligado/conectado às fontes das idéias expressadas (RICHARDSON, 2006). Fazer escrita conectiva nos blogs é uma exigência que iria muito além daquilo que caracteriza a simples postagem. Na perspectiva da escrita conectiva, postar uma tarefa ou *links*, fazer um diário e estabelecer *links* com anotações descritivas não seria fazer blog, embora o último exemplo possa se aproximar disso, dependendo da profundidade da descrição. A forma simples de blog estaria em colocar *links* acompanhados de uma análise que traz o significado do conteúdo que foi “linkado”. Seria também forma simples de blog, embora escrita complexa, a escrita reflexiva, metacognitiva, sobre práticas, porém sem *links*.

A verdadeira forma de fazer blog, em contexto de escrita conectiva, ocorre quando se apontam *links* com análises e sínteses que articulam uma compreensão mais aprofundada do assunto que está sendo “linkado”. Quando a análise e a síntese são construídas a partir de *posts*, *links* e comentários prévios em um período maior de tempo, o jeito de fazer blog atingiria sua forma mais complexa.

Evidentemente que esse estágio de blog como escrita conectiva muito dificilmente será alcançado de pronto pelos alunos, especialmente os da Educação Básica. Pensamos que a escola deveria optar inicialmente por estratégias mais simples, basicamente aquelas que, segundo Richardson (2006), não seriam de fato um blog em uma perspectiva de escrita conectiva. Com os primeiros passos consolidados, professores e alunos poderiam então se aventurar na perspectiva de chegar a construir blogs complexos.



Alguns cuidados são essenciais quando se inicia um projeto da escola que envolva o uso de blog. Como primeiro passo, a sugestão é para que cada professor busque saber qual é a política da escola sobre a utilização de recursos da internet por alunos. Possivelmente, será necessária uma autorização da família dos alunos para colocar, na rede, seus nomes, especialmente se completos, e fotos. Nesse caso, o recomendável é um contato com os pais - pessoalmente ou através de um bilhete ou um e-mail – para explicar o projeto e os elementos que o compõem.

Regras de comportamento, no que seria uma política de etiqueta para trabalhos na rede, também devem ser definidas, de preferência com os próprios alunos. É claro que o professor esperará que os alunos exerçam de fato a criatividade. Mas não desejará que questões estranhas, fora do contexto do projeto, sejam abordadas. Da mesma forma, em um diálogo formativo com seus alunos, convirá com eles sobre a impossibilidade da apropriação indevida de produções de terceiros, notadamente na forma de textos, na cultura condenável do <CTRL+C><CTRL+V>, hoje bastante desenvolvida na escola. Todo cuidado deverá ser tomado na medida, já que o blog é uma produção pública, de amplo acesso. Nesse caso, o professor terá o direito a controlar o que os alunos podem ou não disponibilizar na rede, embora o desejável seja que tudo esteja previamente combinado, para evitar o que poderia ser considerado como ato de censura.

Mais recentemente, ampliou-se, de maneira expressiva, o fenômeno do *microblogging*, cujo ícone é o *Twitter*. Trata-se de blog que permite ao usuário criar *posts* breves, restritos a 140 caracteres. Os textos produzidos podem ser enviados por uma diversidade de meios, tais como o *SMS* e os serviços de *instant messaging*. O desafio da escrita objetiva, clara, concisa dos microblogs pode também ser trazido para a escola.

3.2. Podcast e Audioblog

O termo *podcast* veio da junção de *iPod*, o reprodutor de *MP3* desenvolvido pela *Apple Computers*, e *broadcast*, que significa transmissão. Esse termo foi utilizado pela primeira vez em 2004 para se referir a arquivos de áudio gravados em qualquer formato digital [*MP3*, *OGG*, *MP4*] e disponibilizados na internet, onde podem ser “assinados” com o recurso de *RSS* e baixados para computadores dos “assinantes”, sem que eles precisem ir aos sites dos produtores, para sua



execução, podendo ainda ser transferidos para tocadores de MP3 portáteis ou mesmo gravados em um CD.

Audioblog é, afinal, um tipo de blog. Só que, em vez de postar textos, seu autor publica arquivos de áudio. Para algumas pessoas, o audioblog seria o mesmo que podcast. Outros apontam uma diferença essencial: para se ter acesso aos arquivos dos audioblogs é preciso acessar o blog no qual estão disponíveis. No caso do podcast, embora persista a opção do acesso ao site, é possível receber novos arquivos automaticamente, desde que se utilize o recurso do RSS e se aponte, corretamente, para o seu agregador.

Gerar conteúdos para podcast ou radioblog é tecnicamente simples. O áudio pode ser registrado diretamente no computador ou com um gravador digital. Os arquivos são, posteriormente, editados, usando-se software como o *Audacity*, que é gratuito. Depois, basta carregar os arquivos em um servidor, o que pode ser feito em sites de convergência de mídias, como o *Multiply* e o *Ning*, ou em provedores específicos de podcast, em sua maioria gratuitos, como *Podcast*, *PodOMatic* e *PodBean*.

Podcast ou *audioblog* são estratégias que a escola poderá utilizar para que seus alunos compreendam e percebam outras formas de mídias possíveis em educação (MENTA; BARROS, 2006; BARROS; MENTA, 2007). Com o emprego desse suporte tecnológico, a escola poderia criar uma rádio virtual que, por funcionar diretamente na internet, não exigiria aparelhagem onerosa de transmissão e licença da Anatel. Nessa rádio on-line, alunos e professores tornariam pública a produção de diversos projetos coletivos, nos quais se poderia lançar mão de entrevistas, paródias relatos e músicas, criados pelos próprios alunos, sobre temas ou assuntos objetos da aprendizagem, que seriam disponibilizados na internet para amplo acesso.

3.3. Vídeos

As experiências das escolas com filmes e vídeos foram - e ainda são - de maneira geral muito pobres. Praticamente se exibem filmes em VCR ou em DVD. Não poucas vezes, os vídeos foram exibidos em situações que levavam os alunos a suspeitar que os professores, em não querendo "dar aulas", os "enrolavam" com algum filme.



Apesar de, historicamente, a escola abrigar gerações que passaram muito tempo em frente a telas de cinemas, seria o caso de muitos professores, e de aparelhos de televisão, o uso de câmera de cinema ou vídeo para a produção de audiovisuais por parte dos alunos em um contexto pedagógico sempre foi problema.

No tempo dos filmes em acetato, em 8 ou 16 mm, exigia-se equipamento próprio que era caro, os insumos - filme, revelação - eram também onerosos, a gravação das pistas de áudio era tarefa complexa que demandava muito tempo na edição dos filmes. Tudo isso era motivo de sobra para que a escola se transformasse em uma “sala de exibição”, jamais em um espaço de produção. O pensamento, praticamente hegemônico, era o de que fazer filme seria tarefa apenas para cineastas e suas equipes; a escola os exibiria.

Com a chegada do videocassete, houve uma simplificação para a produção de filmes em vídeo. Imagem e áudio passaram a ser registrados conjuntamente. O equipamento, embora inicialmente caro, representava investimento financeiro menor. As fitas podiam ser reaproveitadas, ao contrário dos filmes em acetato, onde a tomada de cena não aproveitada representava material desperdiçado e dinheiro despendido em vão. A edição exigia outro VCR acoplado. Porém isso representava um custo já não tão elevado.

Contudo, se alguns dos problemas de custos financeiros estavam resolvidos, ainda havia desculpas e razões para a escola não incorporar essa tecnologia de forma a permitir que seus alunos expressassem idéias e visões de mundo com o recurso de imagens em movimento. E, é claro, os professores careciam de formação também para uso dessa mídia.

O aparecimento de diversos sites para publicação e compartilhamento de vídeos, cujo ícone é o *YouTube*, certamente funciona hoje como um catalisador para produções amadoras, baratas. A oferta de câmeras de vídeo digitais, relativamente acessíveis e facilmente acopláveis a computadores, nas quais com um software gratuito como o *VideoSpin* é possível editar um vídeo de forma rápida, ainda que bem simples, mas sem abrir mão de efeitos sonoros e visuais, nos parece uma razão para a escola pensar em como incorporar essa forma de expressão. E se nem em câmera a escola quiser investir, os celulares dos alunos - aparelhos que hoje são na verdade transtornos em salas de aula - se transformarão nas máquinas de registro de suas visões de mundo, serão ferramentas no uso de uma nova linguagem. Praticamente eliminado o problema



dos custos de fazer cinema na escola, os alunos só não estarão se expressando através de imagens em movimento se a escola e, notadamente, os professores não quiserem.

3.4. A escrita coletiva on-line

O advento e o desenvolvimento das tecnologias digitais vêm propiciando modalidades de escrita e de leitura bastante diversas das que balizaram as práticas pedagógicas de alguns anos atrás. Dentre elas, estão as escritas cooperativa e colaborativa on-line, práticas suportadas por ferramentas digitais ligadas em rede, que demandam novas concepções e posturas pedagógicas.

Essa modalidade de escrita encontra referências no sócio-interacionismo, cujos preceitos apontam as instâncias de mediação simbólica, instrumental e social como condições para o desenvolvimento de processos psicológicos superiores.

No que diz respeito ao aspecto instrumental, as escritas cooperativa e colaborativa on-line têm como suporte plataformas de edição de texto coletivo fundamentadas na Web 2.0 e nos *wiki*. Tais ambientes caracterizam-se não só pela abertura a múltiplas intervenções, mas também pela portabilidade, usabilidade, gratuidade, possibilidade de gerenciamento de produto e processo e relativização do espaço-tempo, criando espaços de aprendizagem que possibilitam experiências pedagógicas dificilmente reproduzíveis em situações presenciais.

Uma das alternativas para escrita coletiva online é o *wiki*, cujo ícone é a famosa Wikipedia, uma enciclopédia universal, construída de forma colaborativa por quem queira contribuir, com versões em dez línguas, inclusive o português. Esse espaço de contribuições constitui um repositório de informações a serem transformadas em saberes pela inteligência coletiva que o alimenta e que dele se serve.

T tecnicamente falando, o termo *wiki* é utilizado para identificar um tipo específico de coleção de documentos em hipertexto ou o software colaborativo que a cria. O *wiki* é, pois, uma ferramenta on-line para a criação colaborativa de páginas para a internet, caracterizado pela facilidade de edição pelos usuários e fácil acesso, exigindo apenas um navegador de internet, e não demandando a instalação de qualquer software. O usuário pode criar um novo documento ou editar um já existente, podendo corrigir erros de informação, complementar idéias e inserir novas informações, fazendo-o coletivamente, de forma interativa e intuitiva.



O *wiki*, normalmente, faz um registro histórico das alterações do texto, permitindo que se desfaçam mudanças e que se acompanhe a evolução do conteúdo. Não raro, os *wikis* possuem um espaço para discussão, possibilitando aos co-autores do texto o debate antes que as alterações sejam feitas.

Várias experiências no uso educacional do *wiki* revelam ricas possibilidades em projetos coletivos. É o caso de seu uso na organização de informações da escola, como em relatórios de desenvolvimento das crianças, e na construção de portfólio de estudantes em curso a distância (FAGUNDES, 2005).

Além do *wiki*, há uma grande variedade dos chamados editores de textos coletivos, ferramentas que permitem a edição cooperativa de textos. De uso fácil, essas plataformas de escrita exigem, assim como o *wiki*, apenas navegadores de internet, sem qualquer custo. Esses editores têm suas limitações e vantagens. Vale ressaltar pelo menos uma das vantagens desse recurso: a possibilidade de se visualizar não só o texto, mas também o processo da escrita, algo que permitiria ao professor uma avaliação integral e processual do trabalho. Por serem numerosos e diversificados, é importante que o professor opte pela ferramenta que esteja mais adequada às necessidades da tarefa da escrita, às configurações das máquinas disponíveis, bem como à proficiência dos alunos nas tecnologias digitais.

Alguns aspectos devem ser observados quando da escolha de um editor de textos coletivo (ENOQUE, 2008). De forma específica, há a necessidade de um recurso de percepção que possibilite a comparação entre versões textuais, organizadas de forma cronológica, incluindo o nome do autor, data, hora e a modificação implementada.

Há, também, a necessidade de um recurso comunicacional de troca pré-estabelecido, facilmente reconhecível e próximo da área de edição do texto. O fórum, que por ser assíncrono e prestar-se quase que a um diário online, seria um espaço ideal de negociações em atividades de escrita em grupo quando implementada via rede. Além disso, a plataforma deve contar com mais de um meio de comunicação, se possível um síncrono e outro assíncrono, bem como a possibilidade de comunicação em privativo e coletivamente.

Quanto ao espaço da escrita propriamente dito, é desejável que se assemelhe aos editores de texto mais conhecidos e potencialmente utilizados pelos alunos. O objetivo é o de que a



ferramenta não se torne um estorvo para o bom andamento da atividade, já que nem sempre se contará com alunos proficientes no uso das tecnologias digitais.

Por fim, os editores de texto coletivo devem contar com recursos que favoreçam as etapas básicas de construção do texto.

No que diz respeito ao aspecto lingüístico e social, os editores de textos coletivos, bem como a prática que propiciam, a escrita cooperativa, contemplam duas instâncias sociais que historicamente vêm sendo tratadas de forma superficial pela escola: a linguagem, enquanto espaço para construção dos saberes, e a sociedade, enquanto meio para sua validação. A linguagem foi tradicionalmente concebida como reflexão do mundo e do pensamento e como ferramenta de comunicação. Como consequência, ela ainda é trabalhada nas escolas como um elemento que se presta a dissertações, e que, para ser utilizado com proficiência, deve ser memorizado.

Nos editores de textos coletivos, em contrapartida, a linguagem pode ser um espaço simbólico para negociações, refutações, acordos e ressignificações sociais. Isso porque, enquanto planejam, implementam e editam um documento, os alunos envolvidos em uma situação de escrita coletiva praticam, também, o uso da linguagem para a negociação e para a troca de idéias quanto aos aspectos semânticos e formais do texto.

Além disso, a escrita cooperativa contemplaria a Zona de Desenvolvimento Proximal descrita por Vygotsky, possibilitando que alunos mais proficientes auxiliem os demais, em aprendizagens que não se concretizariam solitariamente. O resultado disso configura-se não só pelo desenvolvimento cognitivo dos alunos, mas, também, pelo exercício do hábito cooperativo, que favorece a motivação para a participação, o despertar da deferência entre parceiros, bem como o sentimento de responsabilidade conjunta por algo comum.

Essa prática revela-se importante, também, para uma aprendizagem significativa da temática desenvolvida no texto. Por se tratar de uma atividade na qual o aluno deve ter uma postura ativa, o conteúdo trabalhado será mais facilmente aprendido do que se fosse verbalizado em uma aula puramente expositiva.

É fato, entretanto, que a escrita cooperativa online é uma prática complexa, de difícil consecução. Trabalhos dessa natureza demandam mais tempo e dedicação por parte dos professores, algo por vezes incompatível com os “tempos escolares”. É fato, também, que nem



sempre a escola enxergará em iniciativas como essa um diferencial, já que ela ainda opera, em sua maioria, na lógica intervencionista, e competitiva.

Em contrapartida, se a proposta do professor é o trabalho pedagógico autêntico, pautado no crescimento cognitivo e humano de seus alunos, vale a pena abrir-se para essa nova possibilidade pedagógica. E no momento em que a Educação a Distância, com base em tecnologias digitais, desponta no cenário pedagógico de maneira irreversível, faz-se necessário conhecer esses novos ferramentais, posturas, relações e predisposições educacionais e, porque não dizer, sociais.

4. COMO SE FOSSE POSSÍVEL CONCLUIR

Como bem registrou Tárzia (2006), “educação e convergência de mídias fazem parte de uma mesma realidade, a do mundo digital, em que dados e informações correm pelas veias da web, formatando novos modelos de comunicação e novos públicos”. E dentre os novos públicos estão os alunos da escola do século XXI. Mas não bastará aos alunos serem espectadores de maravilhosas peças produzidas com o concurso dessas novas tecnologias. Novos papéis lhes serão designados. E quando falamos em papéis, lembramo-nos da visão, disseminada pelo menos nos discursos, dos alunos como atores da escola. Mas, se olharmos bem, não raras vezes eles têm apenas representado um papel conforme um script que lhes é destinado, escrito por outros. Pensamos que, mais do que nunca, é momento dos alunos serem também autores.

Por outro lado, depois da Web 2.0 ou mais exatamente em razão dela, começa-se a falar em *School 2.0* e *Education 2.0*. A presença do *iPod* como tecnologia para a aprendizagem leva Dale e Pymm (2009) a falarem em uma *Podogogia*. Essas expressões, que vão se incorporando na linguagem de educadores, sinalizam para a urgente necessidade de se (re)pensar o papel da escola em um novo tempo, em plena Era Digital. É tempo de construirmos uma escola capaz de oferecer uma aprendizagem participativa, que lança mão de recursos da internet para que alunos possam, de fato, construir conhecimento e - no que a nós parece essencial - exercer autoria, em uma concreta autonomia. E produzir para audiências autênticas, não apenas para o professor, de maneira geral o receptor e avaliador único da produção dos alunos.



John Seely Brown, ex-cientista-chefe do *Palo Alto Research Center*, argumentou que a educação está sofrendo uma transformação em grande escala em direção a uma forma mais participativa de aprendizagem (LaMONICA,2006), Se de fato essa transformação acontece e em que velocidade e intensidade, é tema polêmico. Mas a necessidade – e daí o desafio – é que a escola possa oferecer essa educação.

É inegável que a internet vem contribuindo para a transformação de um modelo de mídia de massa, por meio da qual a informação é distribuída dos especialistas para os consumidores. Forja-se uma nova realidade, onde pessoas comuns criam conteúdos on-line. Entre esses novos produtores de conteúdos digitais certamente estão muitos alunos de nossas escolas da educação básica. E o número deles tenderá a aumentar, talvez em uma velocidade com a marca das tecnologias digitais.

Por conta da internet e dos potenciais que ela oferece – e novos virão, com certeza - muito em breve a escola, ainda que da chamada educação presencial, estará com suas estratégias para ensino e aprendizagem onde estiver um computador com acesso à rede mundial de computadores.

Os aplicativos e recursos que compõem o que se está chamando Web 2.0 deverão ter efeitos importantes na escola que utiliza recursos da tecnologia digital em tempos de convergência de mídia. Contudo, certamente os potenciais impactos dos recursos da Web 2.0 não estarão limitados à educação *on-line*, na sala de aula virtual, construída com *bits*. Eles poderão – ou deverão – ter implicações também sobre a educação chamada presencial, na velha sala de aula de tijolos.

As interfaces da Web 2.0 quase certamente influenciarão profundamente os ambientes de ensino presenciais – ou fechados, como alguns preferem denominar. Afinal, muitos deles já estão, de fato, influenciando a vida dos alunos fora da escola.

Vários recursos da Web 2.0, de alguma forma, estão sendo trazidos para dentro da escola pelos alunos, enquanto elementos na sua vida cotidiana. É o caso de blogs, das enciclopédias on-line, dos compartilhamentos de fotos e vídeos, das comunidades virtuais, com as quais, infelizmente, vêm coisas como o novo formato do *bullying*.

Há uma forte tendência pela organização de ambientes colaborativos de aprendizagem, com a formação e incremento de redes, que, de certa forma, descentralizam os processos de ensino e aprendizagem, avançando sobre os muros da escola, ultrapassando-os, e criando uma



nova dimensão para os tempos escolares. Como a internet possibilita aos indivíduos que formem seu próprio habitat de comunicação sem que seja necessária qualquer mediação, em uma comunicação horizontal à qual não se exige a passagem por hierarquias e poderes (MALINI, 2009), preparar crianças e jovens para essa realidade, permitindo-lhe que construam as competências necessárias para estar com segurança na blogosfera será tarefa importante da escola. Conseqüentemente, os conteúdos a serem ali tratados, as possibilidades de interação, as questões como a autoria, individual e coletiva, a distinção entre o público e o privado precisam ser (re)pensadas pelos educadores. A capacidade de análise crítica, a ética, os valores individuais e coletivos, a moral serão alguns dos elementos obrigatórios em um novo “coquetel” para fazer a educação que vai além das tecnologias do ciberespaço. Esse (re)pensar se articulará a uma necessária ressignificação do que seria ensinar e aprender em uma escola do século XXI. Isso deverá ser incorporado na revisão de projetos político-pedagógicos, necessária para fazer a escola contemporânea da atual sociedade. Parece-nos razoável admitir que em uma linha ao menos dos textos desses projetos, de uma escola - que sempre abraçou o instrucionismo e mais recentemente voltou seus olhos para construtivismo/cognitivismo e que já deveria estar buscando o construcionismo - surja a palavra “conectivismo”, uma teoria da aprendizagem para a Era Digital proposta por Siemens (2004).

E ainda existem aqueles recursos que serão úteis na gestão da escola e no trabalho integrado de professores, que poderão ou deverão abandonar a solidão, que tem sido inerente à profissão docente.

Além de tudo disso, no que já traz muitos desafios para a escola, gestores e professores, há um relativo equívoco por parte de algumas pessoas, que tendem a considerar que seriam não-incluídos digitais aqueles indivíduos de classes sociais menos favorecidas que não têm computador e internet em casa. Mas o que vemos são jovens dessas famílias migrando para as *lan houses*. Ali se tornam internautas, navegam, trocam mensagens e exercem suas autorias. Mas naquelas casas de jogos eletrônicos, que hoje também servem para muitas tarefas relacionadas à informática, falta um personagem essencial na formação para a cibercultura, o professor. Por isso, também a escola precisa assumir, para si, responsabilidade de ser o espaço para a inserção digital voltada para uma formação maior do cidadão, sua porta de entrada para a cibercultura. E para exercer esse papel, não basta ter computadores. A escola terá que contar com professores que,



enquanto “imigrantes” digitais, apropriem-se das TDIC e estejam imersos na cibercultura, o que significa ir além de uma mera inclusão digital ou tecnológica. E a incorporação dessas tecnologias e mídias se fará de forma integrada a um currículo revisitado (MARINHO, 2006), permitindo uma inovação que se viabilizará e, principalmente, se sustentará em um trabalho conjunto de alunos, professores e gestores. Será um efetivo e rico exercício de co-autorias que poderá ensinar o projeto de uma escola na Sociedade da Informação ou do Conhecimento.

Certamente não será muito fácil ser professor em tempos da disseminação das tecnologias digitais, cada vez mais acessíveis, de convergência de mídia, da Web 2.0 e até da Web 3.0, a semântica, que já se aproxima, e de outras que certamente virão. Como alertou Valente (2005, p.30), a integração das mídias é “outra revolução que os educadores terão de enfrentar sem ter digerido totalmente o que as novas tecnologias têm para oferecer”. E se a incorporação do computador, por si, já constituía um enorme desafio para todos (MARINHO, 2002), lidar com diversas mídias, em um contexto de Web 2.0, será algo novo a ser enfrentado.

O que aumenta o desafio do qual falamos é a deficiência ou mesmo ausência do uso de computadores e tecnologias associadas na formação inicial dos professores. O computador é o grande ausente da sala de aula das licenciaturas. A expressiva maioria de nossas licenciaturas não usa essa tecnologia para formar futuros professores e também - é claro - não os prepara para usá-la com seus próprios alunos. Resta então à formação continuada suprir as lacunas deixadas pela formação inicial, nas licenciaturas. Quando se trata de TDIC, estamos fazendo, na verdade, uma "formação inicial" no tempo da continuada. Mas nessa “operação tapa-buraco” que virou a formação continuada, a maioria dos cursos tem se voltado essencialmente para a "atualização" em conteúdos de disciplina. Faltaria, então, uma desejável abordagem de práticas pedagógicas inovadoras, inclusive as que incorporam tecnologias, necessária para uma atualização dos professores no jeito de fazer escola em pleno século XXI (MARINHO, 2007b).

Com certeza, o uso do computador como um recurso na educação ficará facilitado se os professores atuarem sob novas formas do fazer pedagógico, afastando-se de um modelo tradicional, hegemônico, de educação, baseado na fala do professor e no silêncio dos alunos (MARINHO, 2007a). Pouco ou nada adiantará se esses novos dispositivos que nos são oferecidos servirem apenas a velhos rituais, se os recursos que as TDIC nos trazem forem utilizados para



conformar um modelo de educação e escola que se revela insuficiente em uma nova Idade Mídia (POSTER, 1996)

Porém, se os professores buscarem se envolver com as TDIC terão mais chance de alcançar o sucesso na tarefa de educar e formar, no século XXI, crianças e jovens multimidiáticos e multitarefas. Como destacam Veen e Vrakking (2009), a geração *Homo zappiens*, um processador ativo de informação e que tende a ver a escola como sendo apenas um dos pontos de interesse de sua vida, está oferecendo uma grande oportunidade para a mudança educacional.

Assinalar e defender a possibilidade de que as novas formas de uso do computador venham a ser favoráveis à educação de hoje não deve ser compreendida como uma postura de especialistas na área. O debate atual travado no campo do currículo mobiliza educadores que, ao mesmo tempo em que procuram desvendar os problemas e desafios da escola na contemporaneidade, defendem a necessidade de reestruturação da vida escolar, pautados na convicção de que a escola precisa buscar novas formas de relacionamento com a vida social. Nessa perspectiva, é preciso considerar que as novas tecnologias não competem com a escola (VILELA, 2007). Será muito difícil manter jovens 2.0 em uma escola 1.0; será difícil a convivência em uma escola “analógica” do indivíduo “digital”.

A escola, e talvez em especial a Educação Básica, precisa buscar relacionar-se com aquilo que é real na vida social de seus alunos, consciente de que a diversificação, cada vez maior, das possibilidades de uso do computador como ferramenta educacional não pode e não deve ser mais subestimada. Assim, desenvolver a competência para o uso do computador como ferramenta educacional poderá criar condições para alterar-se o clima de suspeição em torno dessa habilidade. No lugar da competição com as práticas tradicionais da escola, o computador poderá vir a ser um instrumento para a educação efetiva do cidadão de hoje.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, C. **A cauda longa; do mercado de massa para o mercado de nicho.** Rio de Janeiro: Campus, 2006.

BARROS, G. C.; MENTA, E. Podcast: produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã. [online]. **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la**



Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 4, n. 2, jun. 2009.

<http://www.pucsp.br/ecurriculum>

Información y Comunicación, v. 9, n.1, 2007. Disponível em: <[http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/v.%20IX,n.%201,2007/\(8%20EziquielMenta_G_355lianBarro\).pdf](http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/v.%20IX,n.%201,2007/(8%20EziquielMenta_G_355lianBarro).pdf)>. Acesso: 18/novembro/2007.

COSTA, M. V. **A escola tem futuro?** Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

DALE, C.; PYMM, J. H. Podagogy: the iPod as a learning technology. **Active Learning in Higher Education**, v.10, n1, p. 84–96, 2009.

EIDE, F.; EIDE, B. Brain of the Blogger. [online]. **Eide Neurolearning Blog**. 02 Mar. 2005. Disponível em: <<http://eideneurolearningblog.blogspot.com/2005/03/brain-of-blogger.html>>. Acesso: 12/ dezembro/2006.

ENOQUE, C. F. O. **Escrita coletiva online: uma experiência na formação inicial de educadores**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, PUC Minas, 2008.

FAGUNDES, L. H. **Wiki e educação**. [online]. 2005. Disponível em: <http://conhecimento.incubadora.fapesp.br/porta/trabalhos/2005/WikiEEduca_c3_a7_c3_a3oSegundaEtapa> Acesso: 21/novembro/2007.

FRANCO, M. F. **Blog educacional: ambiente de interação e escrita colaborativa**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 16, 2005, Juiz de Fora. Anais. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2005.

GLOGOFF, S. Instructional blogging: Promoting interactivity, student-centered learning, and peer input. [online]. **Innovate**, v.1, n.5, 2005. Disponível em: <<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=126>>. Acesso: 22/julho/2006.

JENKINS, H. Convergence? I diverge. **Technology Review**, Massachussets, p.93, jun. 2001.

LaMONICA, M. Futurist: **To fix education, think Web 2.0**. [online]. C | Net News. 2006. dec. Disponível em: <http://www.news.com/Futurist-To-fix-education,-think-Web-2.0/2100-1032_3-6140175.html>. Acesso: 12/dezembro/2006.

LÈVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

MALINI, F. **Modelos de colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo**. In: ANTOUN, H. (Org.). Web 2.0; participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p.83-100.

MARINHO, S. P. P. A tecno-ausência na formação inicial do professor da Educação Básica na visão de docentes de licenciaturas. In: SCHWARTZ, Cleonara M.et al.(Org.). **Desafios da Educação Básica e pesquisa em educação**. Vitória: EDUFES, 2007a. p. 177-199.



MARINHO, S. P. P. **Capacitação para a continuidade**. 2007b. [online]. Disponível em: <http://tdeduc.zip.net/arch2007-11-18_2007-11-24.html>. Acesso: 18/novembro/2007.

MARINHO, S. P. P. Novas tecnologias e velhos currículos; já é hora de sincronizar. [online]. **Revista e-Curriculum, PUCSP-SP**, v. 2, p. 1-16, 2006. Disponível em: <http://www.pucsp.br/ecurriculum/artigos_v_2_n_1_dez_2006/novas%20tecnologias-velhos%20curriculos_V2_.pdf . Acesso: 19/janeiro/2007.

MARINHO, S. P. P. Tecnologia, educação contemporânea e desafios ao professor. In: JOLY, M. C. R. (Org.). **A tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002. p. 41-62.

MEJIAS, U. Teaching social software with social software. [online]. **Innovate**, v.2, n.5, 2006. Disponível em: <<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=260>>. Acesso: 23/setembro/2006.

MENTA, E.; BARROS, G. C. **Podcast: quebrando o silêncio na integração de mídias na Educação**. [online]. Disponível em: <http://br.buscaeducacao.yahoo.com/mt/Artigo_Podcast.pdf > . Acesso: 22/janeiro/2007.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PAVLIK, J. McINTOSH, S. **Convergence and its consequences**. In: BUCY, Erik P. B. *Living in the Information Age: a new media reader*. 2.ed. USA: Thomson Learning, 2005. p.67-73.

PORTES, A. Social Capital: Its Origins and Applications in Modern Sociology. **Ann. Rev. Sociology**, v.24, p.1-24, 1998.

POSTER, M. **The Second Media Age**. Cambridge, UK: Polity, 1996.

QUINN, S. **Convergent Journalism: the fundamentals of multimedia reporting**. United States: Peter Lang Publishing, 2005.

RICHARDSON, W. **Blogs, wikis, podcasts and other powerful web tools for classroom**. Thousand Oaks, USA: Corwin, 2006.

SIEMENS, G. **Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age**. 2004. Disponível em: <<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>>. Acesso: 26/dezembro/2004.

STAA, B. Von. **Sete motivos para um professor criar um blog**. [online]. 2005. Disponível em: < http://www.educacionalpositivo.com.br/articulas/betina_bd.asp?codtexto=636 > Acesso: 2/outubro/2006.



SUTER, V.; ALEXANDER, B.; KAPLAN, P. Social software and the future of conferences: Right Now. **EDUCAUSE Review**, v.40, n.1, p.46-59, 2005.

TAPSCOTT, D. **Growing up digital: the rise of the Net generation**. New York: McGraw-Hill, 1998.

TÁRCIA, L. Lições de Cicarelli sobre convergência e educação. [online]. **Observatório da Imprensa**, v 12, n. 406, 2006. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=406DAC004>>. Acesso: 9/novembro/2006.

UNESCO. **A UNESCO e a educação: nossa missão**. Brasília: UNESCO, 2005.

VALENTE, J. A. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador: o papel do computador no processo ensino-aprendizagem. [online]. In: ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (Org.). **Integração das tecnologias na Educação: Salto para o Futuro**. Brasília: MEC/SEED, 2005. p. 30.46. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me000701.pdf>>. Acesso: 13/janeiro/2007.

VEEN, W; VRAKKING, B. **Homo zappiens; educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VILELA, R. A. T. Críticas e possibilidades da educação e da escola na contemporaneidade: lições de Theodor Adorno para o currículo. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v.45, p.223-248, 2007.

WEB 2.0: The enzyme that won. [online]. **The Economist**, 11 may 2006. Disponível em: <http://www.economist.com/science/displayStory.cfm?story_id=6911109>. Acesso: 7/setembro/2006.

Artigo recebido em 30/04/2009

Aceito para publicação em 27/05/2009

Para citar este trabalho:

MARINHO, Simão Pedro P. TÁRCIA, L.; ENOQUE, C. F. O. VILELA, R.A.T. Oportunidades e possibilidades para a inserção de interfaces da web 2.0 no currículo da escola em tempos de convergências de mídia. **Revista e-Curriculum, PUCSP-SP**, Volume 4, número 2, junho 2009. Disponível em <http://www.pucsp.com.br/ecurriculum> Acessado em: __/__/__



Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 4, n. 2, jun. 2009.

<http://www.pucsp.com.br/ecurriculum>

Breves currículos dos autores

SIMÃO PEDRO P. MARINHO, doutor em Educação pela PUC/S. Professor titular da PUC Minas, é coordenador-adjunto, no Programa de Pós-Graduação em Educação e responsável pela disciplina Informática no Ensino de Ciências e Biologia, no Curso de Ciências Biológicas. Líder do grupo de pesquisa Educação e Tecnologias Digitais do Diretório de Grupos do CNPq. Atualmente é assessor pedagógico do Grupo de Trabalho de Assessoramento ao Projeto Um Computador por Aluno - UCA, da Presidência da República e do MEC/SEED. *E-mail:* sppm@uol.com.br

LORENA TÁRCIA, mestre em Educação pela PUC Minas, professora de Jornalismo Online e Fundamentos de Multimídia no Centro Universitário de Belo Horizonte. Pesquisadora do grupo de pesquisa Tecnologias Digitais em Educação, certificado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do Brasil do CNPq. *E-mail:* lorenatarcia@gmail.com

CYNTHIA FREITAS DE OLIVEIRA ENOQUE, mestre em Educação pela PUC Minas, professora do Centro Universitário de Belo Horizonte (Uni-BH) e da Faculdade Inap. Pesquisadora do grupo de pesquisa Tecnologias Digitais em Educação, certificado no Diretório dos Grupos de Pesquisa do Brasil do CNPq. *E-mail:* cfoe@uai.com.br

RITA AMÉLIA TEIXEIRA VILELA, doutora em Educação pela Universidade de Frankfurt, Alemanha, professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da PUC Minas. Pesquisadora da área de Sociologia do Currículo, desenvolve pesquisa empírica e teórica sobre questões do currículo escolar, mais precisamente sobre a relação entre escola e sociedade presentes nas dinâmicas que dão materialidade aos currículos propostos. *E-mail:* rivilela@uol.com.br.

