

AUTORIA E INTERATIVIDADE POR MEIO DA WEB 2.0

Mislene Ferreira Cabriotti (UEMS)

mislenefc@hotmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

Emissor-receptor e espaço de produção são temas que fazem alusão a prática discursiva. Quando o que se quer tratar é a autoria do aluno, esses elementos são indissociáveis. Neste trabalho, trataremos da autoria e da interação que envolve a web 2.0. De acordo com Venn e Vrakking (2009, p. 55), a aprendizagem por meio da Web 2.0 proporciona benefícios, tais como: oferecer modos de aprender em qualquer lugar e tempo (colocando o aprendiz como ponto de partida) e incitar os interessados a se tornarem autores, pois sabemos que quando o interesse parte do aprendiz, a assimilação do conteúdo se torna funcional, muito mais rápida e eficaz. Na cibercultura, o espaço de interação com o outro deixa de ser a página de papel e passa a ser a tela da máquina, dessa maneira, cada dia mais, a Internet tem tomado espaço no âmbito da pesquisa e, com a chegada da web 2.0, consolida-se ainda mais, pois assim o receptor do texto deixa de ser um sujeito meramente passivo e passa a ser ativo na interação e produção.

Palavras-chave: Autoria. Interatividade. Web 2.0. Cibercultura. Interação.

1. Introdução

Os alunos de até pouco tempo estavam acostumados e condicionados a atividades de preenchimento, quando levados à sala de informática, recurso pedagógico explorado na escola. Talvez essa passividade observada nos alunos seja por conta da comodidade dos nossos discentes em desenvolverem atividades que não requer tanta habilidade com a máquina, tampouco cognitiva. Quanto aos professores observou-se que os mesmos tinham receio de pedir que os alunos realizassem trabalhos mais exploratórios, em tivesse que haver uma pesquisa sobre a ferramenta a ser utilizada, um engajamento maior por parte das crianças, pois receavam que seus alunos perdessem o foco ao realizar um trabalho na web 2.0.

Segundo Veen e Vrakking, 2009, p. 55.

Para rememorar: a web 2.0 poderia: I. oferecer modos de aprender em qualquer lugar e tempo, colocando o aprendiz como ponto de partida; II incitar os interessados a se tornarem autores, criadores de conteúdo, III acessar montantes enormes de conteúdos, com estratégias seletivas e inteligentes que supe-

rem a desinformação; IV aumentar oportunidades de interação consigo e com professores; V estender aprendizagem aos excluídos em especial aos portadores de necessidades especiais, bem como a comunidade global.

A autoria do aluno deve ser desenvolvida sempre, especialmente no âmbito escolar, atividades de reprodução, cópia e tarefas que levam o aluno a ser alguém condicionado a realizar somente atividades repetitivas, só para que sejam a ele atribuídos “pontos” que indiquem apenas classificação deixou de ter valia. É necessário investirmos no aluno como ser capaz de criar a partir da sua concepção de entendimento do objeto conhecido. Somente assim as inovações tecnológicas terão um valor efetivamente pedagógico, agregado ao espaço de interação escolar.

As crianças de hoje são conhecidas como nativos digitais, segundo Prensk, têm facilidade em interagir com a máquina, recebem este nome por serem a geração que tem habilidade de compartilhar informações, dialogar com pessoas do mundo todo, de maneira muito intuitiva e natural, são crianças que lidam com diversas informações ao mesmo tempo, processam informações provenientes de imagens, vídeos, sons, cores, antes mesmo de ler os textos, estes chamados de multimodais, por isso as crianças são conhecidos com a geração multitarefas.

Os adolescentes de hoje têm uma grande facilidade em explorar as ferramentas da Web, utilizam fluentemente esse recurso como forma de interação, uma informação que antes poderia demorar semanas para chegar ao seu destinatário, hoje chega de maneira síncrona. Em muitas ocasiões, os adolescentes fazem uso dessa ferramenta como se estivessem explorando a língua materna, inúmeros são os recursos explorados por esta classe intitulada: nativos digitais.

De acordo com Veen e Vrakking (2009, p. 57):

As novas tecnologias são ‘facilitações’ ao pé da letra. Tratando-se de veicular veículos em penca, pesquisar, produzir com autoria e autonomia, tornam-se preciosismos, mesmo porque o ‘professor’ tende a retórico, o expositor, o motivador. Aproveitando-se de benesses virtuais, enchem-se as salas de aula de alunos, substituindo-se estudo por frequência à aula. Novas tecnologias são usadas para enfeitar a aula, não para aprimorar a autoria discente até porque, em geral, docentes não são autores.

O autor supracitado faz uma crítica fervorosa sobre a questão da utilização das tecnologias como ferramenta pedagógica e sobre a questão da autoria, imanente da figura do professor.

Entendamos por autoria a capacidade que o pesquisador e potencial autor tem em investigar e produzir algo, que tenha seu esforço e

identificação pessoal sobre o objeto de estudo.

O professor é formador de opinião e deve-se entender que é exemplo a ser seguido, mas o que ocorre quando o professor não dá exemplo no que configura produção autônoma, e que possua a sua real autoria?

Outro fator importante quando se trata sobre os recursos pedagógicos com a utilização de ferramentas da web 2.0 é a de compartilhamento. De acordo com Duran e Vinyet (2007, p. 17):

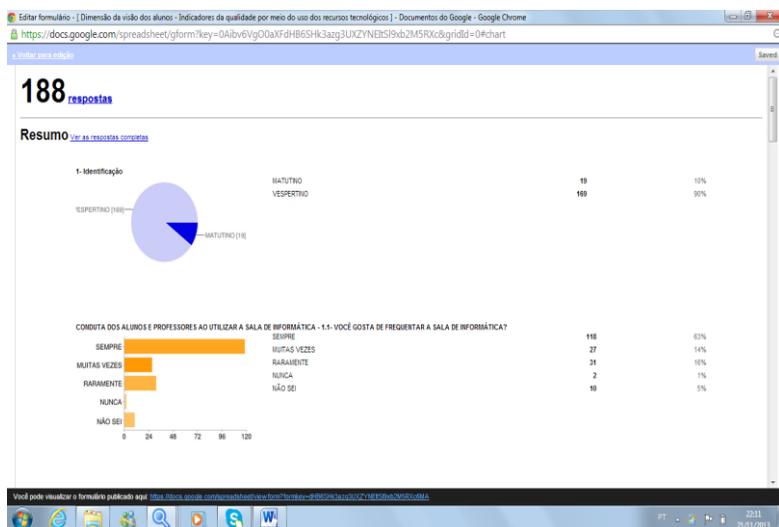
Para a escola o trabalho em grupo cooperativo não é somente um motor para a aprendizagem significativa e uma potente estratégia de ensino de atenção à diversidade, mas, além disso, um recurso para a aprendizagem de habilidades pró-sociais e uma aprendizagem em si mesma altamente funcional para a sociedade do conhecimento.

A interação entre os alunos potencializa não somente a vivência em sala de aula, mas permeia por habilidades e sensações que serão emanadas na vida extraestudantil. Assim o aluno explorará suas habilidades de comunicação, de negociação, de adequação ao meio, respeito mútuo e às regras de boa convivência.

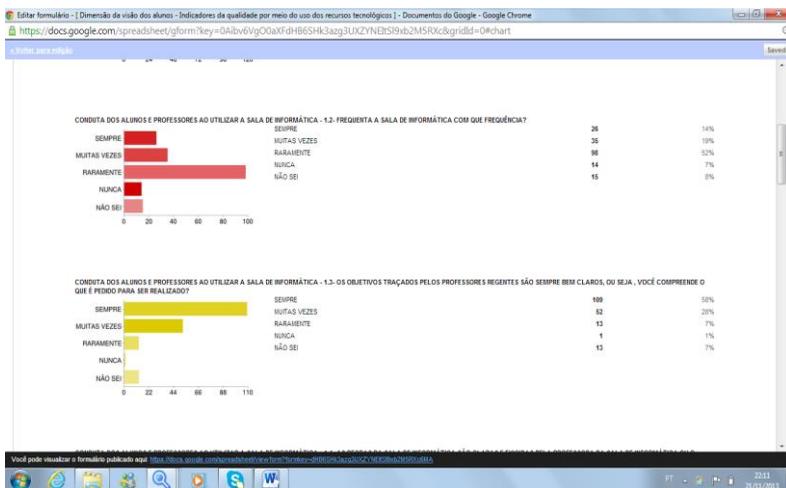
Cada aluno tem o seu estágio e tempo de amadurecimento. Ainda que estejam na mesma faixa etária, temos noção que o aluno se apropria do conhecimento em momentos distintos em suas vidas. Esta interação que enfatizamos é importante para que exista a troca de informações que irá despertá-lo para o saber. “A aprendizagem desperta um conjunto de processos evolutivos internos capazes de operar unicamente quando a criança está em interação com as pessoas que a rodeiam e em cooperação com alguém que se parece com ela.” (VYGOTSKY, 1988, p. 108-109)

Como o aluno visualiza seus objetivos a longo prazo, se apenas se espelhar na figura da pessoa mais velha, pode ser que não desperte naquele momento o interesse pelo conhecimento a ser adquirido. Daí acreditarmos sobre a importância da troca entre iguais como retrata o texto de Duran e Vinyet (2007, p. 17)

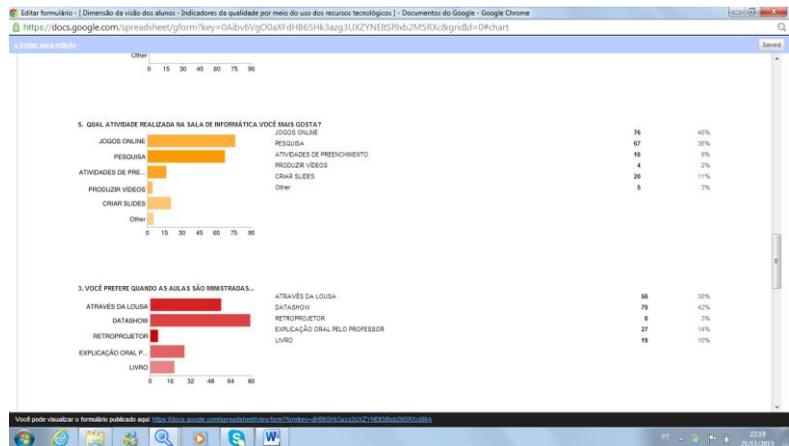
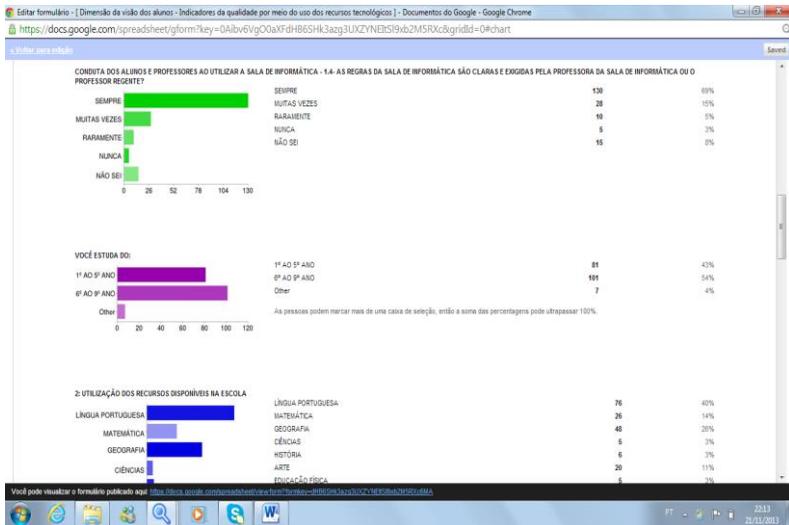
(...) parece evidente que o ensino baseado na aprendizagem entre iguais fundamenta-se em uma série de valores, que deve nos interessar muito potencializar desde as séries finais do ensino fundamental, como a colaboração, a ajuda e a solidariedade.

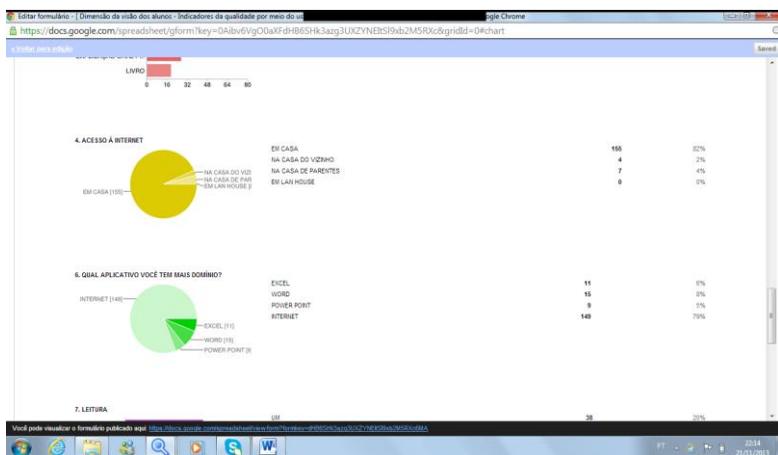


No ano de 2012, foi realizada uma pesquisa de campo sobre os indicadores de qualidade por meio das tecnologias em uma escola municipal de Campo Grande. Cento e oitenta e oito alunos, incluindo matutino e vespertino responderam às perguntas que seguem.



Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos





2. Considerações finais

É inegável que o aluno tenha facilidade em lidar com ferramentas tecnológicas, mas desenvolverá as atividades a partir do seu interesse, da sua motivação, que, por sua vez, pode não atender aos interesses pedagógicos propostos pelo professor, deve-se, portanto, haver a mediação do docente para que as atividades desenvolvidas pela criança tenha um propósito de aprendizagem efetivado.

Observou-se também diante da pesquisa realizada que os alunos gostam de frequentar o laboratório de informática da escola, especialmente quando às aulas estão aliadas a utilização da internet ou jogos.

Com base no resultado da pesquisa foi realizada uma atividade que envolvesse pesquisa, acesso à internet e jogos, tendo como desafio a produção e autoria do aluno.

O trabalho foi realizado com alunos do 7º e 8º anos. Primeiramente foi realizada a leitura de paradidáticos, na sequência pesquisaram sobre o gênero textual regras de jogo, na sala de informática lhes foi apresentado a ferramenta Wordpress, neste momento todos já haviam lido seus livros, foi então criado grupos para que pudessem socializar e compartilhar informações e houve a escolha de um título de livro para cada grupo, pois foi a partir deste livro que criaram uma regra de jogo que fizesse analogia ao tema do livro escolhido pelo grupo. Foram quatro semanas

de aula, realizando este trabalho que envolveu as matérias de educação física, arte e língua portuguesa, além do auxílio da professora da sala de informática.

Os alunos utilizaram a ferramenta da Web 2.0 para compartilhar informações, criar a resenha do livro e postar a regra do jogo, criada pelos grupos. Na aula de arte foram produzidos os jogos e na aula de educação física os alunos realizaram a culminância, brincando e compartilhando os jogos criados por cada grupo.

A partir dessa experiência fica claro que podemos explorar o lado criador do aluno, aliando ferramentas da web e partindo do interesse deles, isso é o mais importante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BECKER, Fernando. *Educação do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

DURAN, David; VINYET, Vidal. *Aprendizagem entre iguais: da teoria à prática*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PRENSKY, Marc. *Nativos digitais, imigrantes digitais*. Trad.: Roberta de Moraes Jesus de Souza, do original publicado em *On the Horizon*. NCB University Press, vol. 9, n. 5, out.2001. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/55575941/Nativos-Digitais-Imigrantes-Digitais-Prensky>.

VEEN, Wim. BRAKKING Bem. *Homo Zappienz: educando na era digital*. Trad.: Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.