Colóquio Web Currículo:
Contexto, Aprendizado e Conhecimento
Mostra de Pesquisa em Currículo
PUC-SP
08 de outubro de 2014, PUC-SP, São Paulo, SP

WEB CURRÍCULO E AS POTENCIALIDADES DA AUTORIA

Maria Eduarda de Lima Menezes
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
dudalima3@gmail.com

Modalidade: Comunicação Oral

Eixo Temático: 6. Novas Tecnologias na Educação

Palavras-chave: Autoria; TDIC; Mídias digitais; *Web* 2.0; *Web* currículo.

Keywords: Authorship; ICT; Digital media; *Web* 2.0; *Web* curriculum.

Resumo: O presente estudo denominado "*Web* currículo e as potencialidades da autoria" visa ressaltar os aspectos da autoria na dimensão da *Web* 2.0, que caracteriza o conceito de *web* currículo. A *Web* 2.0 apresenta ferramentas que viabilizam o processo de produção de conhecimento por meio de diversas linguagens, tornando professores e alunos autores colaborativos de seus conteúdos e construtores de uma cultura digital. O compartilhamento da produção se dá por variados mecanismos na internet, possibilitando inclusive a produção de Recursos Educacionais Abertos (REA). O processo de autoria potencializa e amplia o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e das mídias digitais ao currículo, caracterizando-o como *web* currículo.

Abstract: This study called "Web curriculum and potential authored" aims to highlight aspects of authorship in the dimension of Web 2.0, featuring the concept of web curriculum. Web 2.0 provides tools that enable the process of knowledge production through various languages, making collaborative teachers and students authors of its contents and builders of a digital culture. The share of production occurs by several mechanisms on the Internet, including enabling the production of Open Educational Resources (OER). The authoring process enhances and expands the use of information and comunication techonlogy (ICT) and the digital media curriculum, characterizing it as web curriculum.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e as mídias digitais se popularizam a cada ano, tornando seu uso e acesso mais democratizado, o que amplia aspectos como interatividade, descentralização da informação, mobilidade, além de mudanças na dimensão espaço-temporal e no modo de aprender e produzir conhecimentos.

Desta forma, são os alunos, descendentes da cultura digital, que adentram com os artefatos tecnológicos nos espaços da escola e a integração das TDIC e das mídias digitais ao currículo torna-se um desafio para professores e gestores.

Assim, o estudo a ser delineado apresenta uma temática atual e frequente no âmbito escolar, ao desvelar a prática da autoria dos alunos com o uso das TDIC e das mídias digitais como um exercício que potencializa os processos de ensino e aprendizagem.

Para entender e exemplificar a prática da autoria de alunos, este artigo apresenta a experiência de uma Oficina realizada em uma escola privada da cidade de São Paulo, que visa a produção de conteúdo multimídia pelos próprios alunos, com o uso dos recursos da *Web* 2.0 e produção de recursos educacionais abertos (REA). A experiência da Oficina foi objeto de estudo de uma dissertação de mestrado e neste ensaio é apresentado um recorte da análise dos dados.

2. AS TDIC E MÍDIAS DIGITAIS NA ESCOLA: CONCEPÇÃO PARA UM *WEB* CURRÍCULO

A escola, refletora e transformadora da sociedade (FREIRE, 2005), absorve os novos fatos e comportamentos sociais, o que faz-se necessária sua atualização diante desta inovadora e instável realidade da era digital.

A integração das tecnologias na escola não é um processo simples, mas sim um desafio constante, que demanda tempo, formação e interesse dos gestores e professores em integrá-las ao currículo, de forma inovadora e construtivista.

A proposta de *web* currículo (ALMEIDA; VALENTE, 2012) visa um currículo em constante construção, que inclua as tecnologias móveis assim como a disseminação do uso das TDIC e das mídias digitais, mediado pela internet e seus recursos, na formação de cidadãos críticos e transformadores de sua realidade. Além disso, incorpora as características da *Web* 2.0, na qual seus usuários deixam de ser meros receptadores de informações e passam a ter um papel mais ativo, com produção e compartilhamento de conteúdos, participação em comunidades virtuais, comunicação instantânea e navegação em caminhos hipertextuais e não lineares.

Desta forma, as TDIC não se sobressaem em relação ao currículo, pois elas devem ser trabalhadas em consonância com as diretrizes curriculares, provocando mudanças que reflitam na aprendizagem dos alunos.

3. A *WEB* 2.0 E O PROCESSO DE AUTORIA

O termo *Web* 2.0 surgiu com Tim O'Reilly em 2004, com o foco principal na interatividade (O'REILLY, 2012; SILVA, 2010). Com o intuito de colaboração, os internautas da *Web* 2.0 produzem algo novo ou colaboram com algo já criado e ainda compartilham com seus conhecidos. A internet tornou-se um espaço público de construção de conhecimento de forma criativa e colaborativa, tornando autores os seus usuários.

Esta configuração da *Web* 2.0 pode ser aplicada nos processos de ensino e aprendizagem, por meio de atividades que envolvam o aluno na criação e produção da proposta a ser desenvolvida em sala de aula. Desta forma, o aprendizado torna-se mais atrativo para o aluno, pois ele faz parte disso, através de uma interação com seus colegas, professores, conteúdos e tecnologia, deixando de ser um mero receptador de informação. Como ressalta Freire (2005, p. 26), "nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo".

Com as TDIC e as mídias digitais disponíveis, os alunos em grupo ou individualmente podem trabalhar na construção de algo que faça sentido a eles, respeitando a experiência e o conhecimento prévio que cada um apresenta, o que agrega mais riqueza e

diversidade ao trabalho a ser realizado. Além do mais, durante o processo de criação, outros aspectos são levados em consideração como a criatividade, a responsabilidade, a colaboração, a autonomia e a curiosidade epistemológica (IBIDEM, 2005), tornando uma atividade prazerosa ao mesmo tempo em que a aprendizagem faz sentido ao aluno.

O processo de autoria do aluno deve estar relacionado não apenas com os conteúdos escolares, mas com a realidade do educando, levando em consideração sua experiência e sua visão de mundo. É preciso criar condições para que o aluno desenvolva sua capacidade de interpretar e criticar a realidade de sua comunidade local e de mundo, transformando-o em cidadão consciente e ativo na sociedade. O conhecimento produzido, deve fazer sentido e gerar significados ao aluno.

As produções desenvolvidas pelos alunos, assim como seu processo, podem ser compartilhadas com outras pessoas através na internet, possibilitando estas produções de serem abertas e consequentemente reconstruídas por terceiros, permitindo uma melhor qualidade do aprendizado e ressaltando os aspectos da colaboração e interação.

4. PUBLICAÇÃO, RECONSTRUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DAS PRODUÇÕES

A internet é um sistema de comunicação, com abrangência global e conectada através de redes informacionais. Promove mudanças na sociedade, possibilitando novas formas de se comunicar, de criar e aprender. A publicação e o compartilhamento das informações, produções e experiências é uma característica proeminente da *Web* 2.0, que visa a interatividade e a colaboração.

Com princípios de processo livre e aberto, os conteúdos publicados na rede podem ser apropriados e reconstruídos por qualquer um que tenha acesso, enriquecendo o processo de autoria e a construção coletiva. No âmbito educacional, esta aprendizagem aberta e colaborativa se configura como Recursos Educacionais Abertos (REA). É um movimento novo, que pode ser definido como

> [...] materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta,

> permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Recursos educacionais abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento (SANTANA et al, 2012, p. 10).

Esta definição de REA foi criada no início de 2000 pela UNESCO, a *Commonwealth of Learning* (COL) e os membros da comunidade brasileira de REA (IBIDEM, 2012). Esta é uma forma de trabalhar coletivamente na construção de materiais que enriquece a rede de aprendizagem no sistema educacional.

Todos os materiais abertos devem ter licenças *Creative Commons*, ou seja, podem ser usados, reproduzidos e distribuídos desde que tenham o direito de atribuição ao autor original.

Com licença livre e aberta, toda a produção dos alunos e professores, pode expandir as fronteiras da escola e alcançar territórios mais vastos, através do compartilhamento e da reconstrução colaborativa do que foi produzido.

Este tipo de iniciativa, traz mudanças na concepção da escola e no processo de ensino e aprendizagem. A produção de conteúdos e informações por alunos e professores amplia o conceito de autoria e intensifica o ato de aprender no coletivo, corroborando com a troca de conhecimentos e experiências, construindo transformações na sociedade da era digital.

5. METODOLOGIA

Para este estudo de cunho qualitativo, foi realizado na Oficina (objeto de estudo), uma análise documental dos recursos educacionais abertos e um questionário aplicado para oito alunos.

Os recursos educacionais abertos da Oficina, mais especificamente as pautas dos encontros, são trabalhados de acordo com as características da análise documental. Este método analisa e sistematiza os registros de documentos do local ou do sujeito pesquisado e auxilia a complementar as informações levantadas por outras técnicas utilizadas.

Entretanto, os documentos analisados também podem ser objetos de um estudo, tornando-se o método central ou exclusivo de um projeto (CALADO; FERREIRA, 2004-2005).

Na análise das pautas da Oficina, encontradas no *site* REA da escola, são analisados o conteúdo dos documentos e a que forma estes recursos podem contribuir na aprendizagem de outros alunos.

Enquanto que o questionário aplicado, era identificado com nome, idade, série e *email* dos alunos da Oficina e composto por questões fechadas, sendo que cada uma delas tinha quatro alternativas. O questionário apresentava questões relacionadas com a participação do aluno na Oficina, o processo de criação e o uso das TDIC e das mídias digitais.

5. 1. Descrição do contexto investigado

O objeto de estudo deste artigo está relacionado com uma Oficina de produção de conteúdo multimídia realizada em uma escola privada da cidade de São Paulo, que atende alunos das classes média e alta. A Oficina, como tratamos neste estudo, é uma atividade extra-curricular realizada semanalmente no período vespertino, para alunos do Ensino Fundamental II ao Ensino Médio.

A Oficina visa a criação, produção e divulgação de conteúdos pelos próprios alunos, com o uso das TDIC, das mídias digitais e principalmente dos recursos da *Web* 2.0.

Nas atividades da Oficina, os alunos aprendem sobre os conceitos de comunicação, noções jornalísticas e mídias, além de irem para a prática, na realização de pesquisas, entrevistas, elaboração de pautas e reportagens, fotografia, filmagem e edição de vídeos, incluindo também a cobertura de todos os eventos que ocorrem na escola. Muitas produções são realizadas em outros espaços da escola e fora dela, proporcionando a exploração da mobilidade e da experimentação.

Os temas trabalhados nestas produções são diversificados e atuais e geralmente partem das ideias dos alunos, além disso, são sempre discutidos pelo grupo, professores e

alunos. Estes temas estão relacionados com cultura, política, economia, curiosidades em geral e sobre os eventos da escola.

Todos os trabalhos elaborados são publicados em revistas impressa e digital, no *blog* da Oficina, no canal de TV da escola e nas redes sociais. Mas para tal, há uma preocupação e responsabilidade ética por parte dos alunos, em relação a qualidade das produções e com o nome da escola, que está vinculado em todos os trabalhos. Desta forma, antes de ser publicado, o conteúdo é revisado pelos professores e pelos próprios alunos.

As pautas dos encontros da Oficina são compartilhadas em um *site* de REA da escola. Além das pautas, o espaço ainda compartilha outros recursos produzidos no colégio, como *webquests,* mapa conceitual e roteiros sobre robótica, entre outros temas.

6. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O questionário aplicado para oito alunos participantes da Oficina, apresenta resultados satisfatórios em relação ao uso da *Web* 2.0 como meio de autoria dos próprios alunos.

Quando questionados se a Oficina os incentiva a usar as tecnologias, as mídias digitais e as redes sociais, 6 alunos responderam “sempre”, enquanto que dois alunos responderam “muitas vezes”.

Sobre a participação na Oficina, 6 alunos afirmaram que neste espaço eles têm oportunidades de criar reportagens, vídeos, escrever, fotografar, entrevistar, e que resulta em trabalhos que todos (da escola e fora dela) podem conhecer, enquanto que 2 alunos responderam que “participa da Oficina para ficar com os amigos e conhecer pessoas interessantes”.

A análise das respostas permite verificar que a Oficina é um espaço que incentiva o uso das TDIC e das mídias digitais. Também foi ressaltado que a produção de conteúdos com o uso de diferentes linguagens midiáticas faz com que os alunos tenham mais interesse em participar da Oficina, pois todo o trabalho realizado é publicado no *blog* e nas redes sociais, recursos característicos da *Web* 2.0.

Outra forma de compartilhar o que é feito neste espaço de produção, é realizado no *site* de REA da escola, que disponibiliza as pautas da Oficina, que são licenciadas em *Creative Commons*. As pautas publicadas são uma espécie de roteiro que organiza as ações dos alunos durante os encontros da Oficina e os orienta na realização das produções externas. Os principais temas das pautas são:

- Planejamento de coberturas jornalísticas de eventos na escola e em outros locais da cidade de São Paulo;
- Elaboração de pautas e preparação para entrevistas com autores, políticos, esportistas, entre outros;
- Produção de matérias para o *blog* da Oficina;
- *Workshops* com professores da escola sobre o tema central de alguns livros, cujo os alunos farão entrevistas com seus respectivos autores;
- Distribuição das funções dos alunos para atualização das redes sociais, durante a realização das coberturas de eventos, entrevistas e outras atividades;
- Relatos e avaliações das coberturas jornalísticas e das redes sociais;
- Levantamento das pendências dos trabalhos dos alunos;
- Plantão de edição dos vídeos criados para as produções;
- Agendamento de visitas em locais externos, como um canal de televisão e uma editora de revista;
- Estudos jornalísticos, com exercícios práticos e dinâmicas.

Estes documentos visam a democratização do conteúdo elaborado por alunos e professores da Oficina e apontam caminhos de como a autoria dos alunos é viabilizada nesta experiência com viés jornalístico.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a ascensão das TDIC e das mídias digitais na sociedade e consequentemente na escola, faz-se necessária uma reflexão e reformulação sobre o currículo existente e a busca por mudanças que sejam adequadas com esta nova realidade.

Para a criação e produção de conhecimentos com o uso das TDIC, o aluno deve estar envolvido neste processo de forma autônoma, relacionando seus interesses e assuntos de seu cotidiano. Caso contrário, a tecnologia não se torna produtiva, pois perde seu caráter de auxiliar a aprendizagem e seu uso torna-se apenas entretenimento para o aluno.

Este novo modo de aprender, por meio da produção de conteúdos e materiais, torna-se um processo ativo e colaborativo entre todos os envolvidos. É uma forma do aluno se expressar não apenas com sua criatividade escrita, mas com seu jeito de ser, de pensar, de falar, baseado em suas experiências de vida.

Através das possibilidades da autoria, o aluno torna-se protagonista e autor de seu aprendizado. Com a utilização de múltiplas linguagens, transforma o teórico em prática e produz novos conhecimentos que, compartilhados podem ser reconstruídos colaborativamente. A autoria é uma forma inovadora de integrar as novas tecnologias e as mídias digitais ao currículo e auxilia na formação dos educandos, tornando-os seres autônomos, capazes de construir conhecimentos com uma visão crítica e diferenciada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA. M. E. B.; VALENTE J. A. Web Currículo: integração de mídias nas escolas com base na investigação com o estudo de fatos científicos para o fazer científico. In: SANTOS, Edméa (Org). **Currículos**: Teorias e práticas. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

CALADO, S. dos S.; FERREIRA, S. C. dos R. Análise de documentos: método de recolha e análise dos dados. **DEFCUL – Metodologia da Investigação I**, 2004/05. Disponível em: <http://www.rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/2237/1505>. Acesso em: 25 out. 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

O'REILLY, T. **What is Web 2.0**: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, 2005. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 20 out. 2014.

SANTANA, B.; ROSSINI, C.; PRETTO, N. de L. Apresentação. **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas e políticas públicas. Salvador/São Paulo: EDUFBA/Casa da Cultura Digital, 2012. Disponível em: <http://www.livrorea.net.br/livro/home.html>. Acesso em: 25 out. 2014.

SILVA, M. G. M. De navegadores a autores: a construção do currículo no mundo digital. In: XV ENDIPE – Encontro Nacional Didática e Prática de Ensino, 15**,** 2010, Belo Horizonte, **Anais...** Belo Horizonte, 2010. p. 76-98.