

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANGELA HARMATIUK

INTERNET – UM POSSÍVEL RECURSO PEDAGÓGICO

CURITIBA

2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANGELA HARMATIUK

INTERNET – UM POSSÍVEL RECURSO PEDAGÓGICO

Trabalho de conclusão do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Mídias Integradas na Educação - 1ª turma 2010, Setor de Educação a Distância – CIPEAD da Universidade Federal Do Paraná.

Orientadora: Professora Nilcéia Bueno de Oliveira

CURITIBA

2010

AGRADECIMENTOS

À UFPR, através da CIPEAD, por disponibilizar o curso de Mídias Integradas a Educação de forma a proporcionar aos profissionais da educação a possibilidade de aperfeiçoamento vindo de encontro às necessidades atuais da escola pública.

À Coordenação do curso que ofereceu apoio e desempenhou seu trabalho de forma brilhante.

À Tutora e Orientadora Prof^a Nilcéia Bueno de Oliveira que sempre me incentivou a continuar este trabalho de pesquisa e que de forma carinhosa ofereceu seus conhecimentos e sugestões no decorrer da caminhada.

Aos colegas de curso que sempre proporcionaram fóruns de discussões em nível de aperfeiçoamento e crescimento profissional.

As minhas irmãs Adriana e Simone e meus cunhados Marcos e Magson, pelo carinho e auxílio no decorrer do curso em minhas idas a Curitiba.

As minhas filhas Isabella e Eduarda, pelo amor incondicional e pela compreensão nas minhas ausências a viagens e horas em meio a livros e computador, na elaboração da pesquisa.

Ao meu esposo Carlos Eduardo, pelo incentivo, auxílio na elaboração dos trabalhos e dedicação em minha ausência.

Dedico minha pesquisa à minha Família – Isabella, Eduarda e Carlos Eduardo, por terem sido o auxílio necessário para mais esta etapa em minha vida.

*"O valor das coisas não está no tempo em que elas duram,
mas na intensidade com que acontecem.
Por isso existem momentos inesquecíveis,
coisas inexplicáveis e pessoas incomparáveis".*

(Fernando Pessoa)

RESUMO

HARMATIUK, Angela. **Internet, um possível Recurso Pedagógico.** A presente pesquisa apresenta o uso pedagógico das possíveis ferramentas disponíveis na internet e como elas podem ser utilizadas pelos professores, nas diferentes disciplinas, como um instrumento pedagógico em suas aulas. O tema de investigação se faz necessário devido à escassez de pesquisas e matérias que investiguem esse tema e tendo em vista sua ampla expansão na atualidade, reforça-se sua relevância na área da educação. O objetivo geral é fazer um estudo dos sites e blogs pedagógicos disponíveis para uso dos professores e alunos. A investigação seguiu uma metodologia de pesquisa bibliográfica com textos e artigos relacionados ao tema. Pôde-se demonstrar que a quantidade e variedade de sites e blogs educativos é suficiente para confundir os usuários dessa nova ferramenta educacional, fazendo-se assim, necessário a pesquisa e análise de cada site a ser utilizado antes do uso em sala de aula ou preparo das mesmas. Uma análise criteriosa e um olhar pedagógico são indispensáveis para uma boa utilização das ferramentas disponíveis.

Palavras-chave: Educação, Internet, sites, blogs educativos.

E-mail: angeharmatiuk@hotmail.com

ABSTRACT

HARMATIUK, Angela. **Internet, a potential teaching resource.** This research presents the possible use of educational tools available on the Internet and how they can be used by teachers in different disciplines, as a pedagogical tool in their classes. The theme of research is necessary due to lack of research materials and to investigate this issue and in view of its wide expansion in the news; it reinforces its importance in education. The overall goal is to make a study of educational sites and blogs available for use by teachers and students. The investigation followed the methodology of literature with texts and articles related to tema.Pôde to demonstrate that the quantity and variety of educational sites and blogs is enough to confuse users of this new educational tool, making it therefore necessary to research and analysis of each site to be used prior to use in the classroom or preparing the same. A careful analysis of a pedagogical and are indispensable to good use the tools available.

Keywords: Education, Internet sites, educational blogs.

E-mail: angeharmatiuk@hotmail.com

LISTA DE QUADROS E GRÁFICO

Quadro 1 - Vantagens e desvantagens do uso do MSN	18
Quadro 2 - Vantagens e desvantagens do uso do ORKUT	20
Figura 1: Tela de abertura do MSN	19
Figura 2: Tela de abertura do Orkut	21
Figura 3: Tela inicial de um site educativo	22
Figura 4: Tela inicial do usuário do Orkut.....	24
Figura 5: Tela inicial do Blogger	31
Figura 6: Tela inicial do Pop blog	32
Figura 7: Tela inicial do UOLBLOGOSFERA	33
Tabela 1: Vantagens e desvantagens dos jogos	27

SUMÁRIO

RESUMO	06
ABSTRACT	07
LISTA DE IMAGENS E FIGURAS	08
1 INTRODUÇÃO	10
1.1 OBJETO DE ESTUDO.....	10
1.2 CONTEXTO.....	10
1.3 PROBLEMA DE PESQUISA.....	10
1.4 JUSTIFICATIVA.....	10
1.5 OBJETIVOS.....	11
1.5.1 Objetivo Geral.....	11
1.5.2 Objetivos Específicos.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 O USO DE SOFTWARES.....	14
2.1.1 Msn E Orkut.....	18
2.1.2 Jogos Educativos.....	23
2.2 SITES E BLOGS PEDAGÓGICOS.....	28
3 METODOLOGIA	34
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	34
3.2 NATUREZA DA PESQUISA.....	34
3.3 QUANTO A ABORDAGEM, TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS.....	34
3.4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA.....	35
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

1.1 OBJETO DE ESTUDO

O objeto de estudo é o uso de sites e blogs pedagógicos em sala de aula ou preparo das mesmas.

1.2 CONTEXTO

O contexto da pesquisa será constituído pelas pesquisas bibliográficas sobre o tema e o quanto o uso dessas ferramentas pode auxiliar o professor e desenvolver o potencial de cada envolvido no processo educativo.

1.3 PROBLEMA

Quais as ferramentas disponíveis na internet e como o professor pode utilizá-las, como recurso pedagógico, em sala de aula, para trabalhar com os alunos visando despertar o interesse dos mesmos nos conteúdos expressos no currículo escolar?

1.4 JUSTIFICATIVA

Frequentemente os professores nos questionam do porque seus alunos não demonstram mais interesse em suas aulas e argumentam que procuram utilizar diferentes metodologias e recursos, para despertar o interesse dos mesmos, sendo utilizados textos impressos, livros, atividades diferenciadas (em grupo), teatro, enfim, recursos que sempre foram utilizados por um ou por outro professor. Conversando com os alunos percebemos que o interesse deles pelas mídias, pela tecnologia é muito grande. Então com estes dois lados passamos a nos questionar como é possível orientar os professores para que se utilizem do recurso midiático internet, em suas aulas, atrelados ao currículo de cada disciplina. Constata através de pesquisas realizadas ao longo do curso de mídias que há o interesse dos professores em saber como aplicar as ferramentas disponíveis na internet em suas aulas, assim pretendeu com este trabalho de pesquisa, demonstrar as diferentes

ferramentas disponíveis no ciberespaço e quais as possibilidades de usá-las de forma consciente e produtiva.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo Geral

Pesquisar as possíveis ferramentas disponíveis na internet e como elas podem ser utilizadas pelos professores, nas diferentes disciplinas, como um instrumento pedagógico em suas aulas.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diferenciar o recurso – internet, da ferramenta pedagógica – internet.
- Pesquisar sites e blogs pedagógicos disponíveis na internet.
- Apresentar opções sites e blogs que disponibilizem atividades pedagógicas e como os professores podem utilizar em seus Planos de Trabalho Docente.
- Demonstrar aos professores possibilidades de utilização das ferramentas em sala de aula, com o uso do Power point e do data show.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Início das atividades letivas, novas informações, novas realidades, diferente do que o professor vivenciou, aplicou ou preparou no período anterior. Tem sido assim nos últimos tempos. Os professores são testados constantemente, com novas realidades, sem que se tenha tempo para absorver ou analisar os novos conhecimentos apresentados.

Segundo Gadotti (2007, p. 10), escola é “invadida” com as novas informações e isso requer dos professores uma tomada de decisões, de posicionamento e de atitudes frente às novas tecnologias. É preciso “educar para viver bem em rede, ser capaz de comunicar e agir em comunhão”.

O ensino de qualidade, segundo Duran (2007, p. 13), é necessário incorporarmos em nossas atuações docentes, um repertório rico e variado de metodologias de ensino. Podendo assim, atender a diversidade de necessidades vindas dos alunos. E os recursos tecnológicos são ferramentas necessárias para os métodos utilizados, atingirem o alunado de hoje. Lembrando que é preciso prepará-los para aprenderem autonomamente, possibilitando que vivam na sociedade e interajam com as informações e o conhecimento, de forma consciente.

Segundo Tornaghi (2010, p. 24), a tecnologia na escola seria uma espécie de ferramenta que permite ao professor dar aulas com maior eficiência, vendo a internet como fonte de pesquisa e de informação é comum ouvirmos dos professores que os alunos apenas copiam e colam as informações e apresentam como suas. O autor nos coloca que para que as pesquisas propostas pela escola, aos alunos, se tornem um processo de criação “pode-se sugerir aos alunos que criem um texto que seja de fato, uma clonagem de trechos de outros textos, mas que incluam mais de uma fonte sendo assim, os alunos precisam citar as fontes pesquisadas”.

Tornaghi (2010, p. 24), afirma que para reunir vários fragmentos de várias fontes e produzir um texto com sentido, o aluno precisará fazer a leitura dos originais, “se puserem breves comentários de forma a simplificar ou ampliar alguma explicação – informando por que escolheram aqueles trechos – estarão experimentando um pouco do que é a vida do cientista”. Já o professor, pode sugerir que os alunos publiquem seus trabalhos na rede/site da escola, na internet ou em

blogs. Passando o texto produzido por eles a ter uma função social. A internet passa a funcionar como fonte de pesquisa e espaço de publicação.

Para Tornaghi (2010, p. 24), a internet é um espaço para pesquisar, escrever, publicar, trocar, produzir em colaboração e o professor deve aproveitar este recurso para enriquecer sua metodologia e mexer com a auto-estima dos alunos que se perceberão autores. Sem contar com os recursos de produção de vídeos e animações, utilizando programas instalados no computador da escola. “Computadores são objetos interativos com os quais se pode experimentar sem medo de errar. Eles contribuem para trazer de volta ao ambiente escolar à instigante curiosidade de jovens e crianças”. Seguindo o pensamento do autor, a escola pode utilizar as tecnologias e fazer delas um espaço de produção, de exploração, de experimentação e de colaboração e tornar a escola “um lugar de produção intelectual alegre e convidativo”.

Corroborando com essa idéia Teixeira (2005), nos coloca que outro benefício do uso da Internet em sala de aula é de que:

“... os alunos passam a ter mais uma maneira de mostrar seus conhecimentos, permitindo que aqueles com dificuldades em avaliações do tipo lógico-matemáticas melhorem seu desempenho. Por não ser um simples exercício de decorar conteúdos, mas sim um instrumental para se trabalhar com o conhecimento, os alunos têm muito mais consciência do estágio em que estão e são mais capazes, se incentivados, de fazer auto-avaliações.”

Levando em consideração os benefícios do uso da internet em sala de aula e a possível superação das dificuldades apresentadas pelos alunos, os recursos pedagógicos tecnológicos tornam-se formas diferenciadas para os alunos mostrarem seus conhecimentos e habilidades. E para possibilitar a democratização do ensino Almeida, (2006), destaca a Internet como um fortalecedor da democracia e que propicia o surgimento e a divulgação de dados essenciais para o desenvolvimento das ciências e do país. Sendo que quanto maior for a gama de conhecimentos disponíveis, maior terá que ser a capacidade de seleção do usuário. “Aspectos negativos e positivos existem, mas o realmente importante é ensinar a utilização da tecnologia em benefício da educação e do crescimento intelectual.”

2.1 O USO DE SOFTWARES

É perceptível o impacto causado pela revolução da tecnologia da informação no campo das ciências, como na sociologia, na psicologia, na biologia e na neurologia. Com a introdução da informática, dos recursos tecnológicos, o ser humano ganha à possibilidade de acesso aos mais diversos e variados tipos de informações, com uma velocidade jamais vista e utilizada por tantas pessoas. Movendo-se por um mundo virtual sem fronteiras, superando distâncias e introduzindo novas formas de produzir e adquirir o conhecimento.

Segundo Petry (2010, p. 134), o comportamento das sociedades e dos indivíduos mudou, “o mundo não é mais o mesmo – e faz pouco tempo que mudou”.

Levando em consideração este aspecto apresentado pelo autor, a escola precisa dar conta dessas mudanças e dos novos estilos incorporados pela sociedade, lembrando a sua função, a de transmitir o conhecimento acumulado pela sociedade e apresentar os novos conhecimentos e descobertas, aos seus alunos e alunas.

O artigo de Medeiros (2010, p. 15), sugere o uso de softwares livres nas escolas, pois estes permitem a produção do conhecimento a todos, de domínio público. O professor pode acessar imagens, textos e outros recursos a serem utilizados em sala. Entre eles cita o Linux, o Geogebra para o ensino da Geometria, o TuxMath para iniciar o ensino da tabuada, o Cittã onde os alunos podem elaborar maquetes, além de poder acrescentar textos e filmes as produções dos alunos. Para baixar os programas citados pelo autor, podem-se acessar os sites que fornecem códigos abertos para fins educacionais. Entre eles: <http://seducacional.org/>; <http://softwarepublico.gov.br/>; <http://linuxeducacional.com>. O autor relata que os defensores do free software ou software livre, argumentam que “o uso é uma questão mais filosófica que econômica, pois envolve a defesa da liberdade de conhecimento que está associada à autorização de leitura e alteração dos códigos”

De acordo com Vianna, (2010, p. 06), “software livre é qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições terão”. Sendo assim, os programas que não permitem que seus códigos sejam copiados, são os que pertencem a empresas que os criaram e precisam ser pagos para serem usados. Já os livres possuem uma licença de uso, a Copyleft (em

oposição aos direitos autorais reservados do Copyright, com uma filosofia de livre distribuição). O autor acredita que o uso ideal do software (livre ou não) dependerá da realidade de cada educador. E este precisa mostrar que existem diferentes opções para realizar uma determinada tarefa.

“o professor não deve ensinar a usar o Word ou Open Office, mas ensinar a usar um editor de texto, com as funções básicas [...]. O software livre está inserido em um contexto mais amplo, que defende que toda produção intelectual é patrimônio da humanidade, e não pode ser de propriedade individual”. (VIANNA, 2010, p. 06).

Nas escolas o uso do software livre possibilitará o acesso as produções intelectuais desenvolvidas e as descobertas apresentadas. Porém as estratégias de utilização dos *softwares* são um aspecto importante a ser considerado, observar o *software* que se adéqua melhor à proposta pedagógica da escola e cabe ao professor demarcar os objetivos a serem alcançados e identificar qual o *software* mais indicado para alcançar seu objetivo.

Segundo Pretto (2010, p. 22), é preciso que o professor se torne um produtor de culturas e de conhecimentos. Através do seu fortalecimento enquanto produtor, criador de novos recursos é que ele irá dialogar e interagir com os recursos da internet, esta funcionará como estímulo permanente às suas produções do professor.

“Assim, o que nos move é a formação de cidadãos plenos que contribuam para um ensino que, diferente do atual, potencialize, por meio da tecnologia digital, a conquista da cidadania, da integração plena da pessoa na sociedade, para que ela possa compreender e ter capacidade de intervir, com uma formação intelectual que articule de forma intensa todos os saberes, contemplando a ciência, a literatura universal, a língua culta”. (PRETTO, 2010, p. 23).

Para Bastos (2008, p. 19), com a chegada das TICs – Tecnologias de Informação e Comunicação, nas escolas, surgem também novos desafios e dificuldades e cada escola vai, através do trabalho desenvolvido e do interesse do colegiado, buscando soluções e estratégias que levem o uso das TICs a proporcionarem aprendizagem. Precisamos compreender a realidade em que atuamos e planejar a construção de novos cenários, de novos saberes, com as novas tecnologias e aprender a lidar com a diversidade, a abrangência e a rapidez

de acesso às informações, com novas possibilidades de comunicação e interação, novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento. Para que isso ocorra dispomos de vários caminhos e diferentes possibilidades, o que nos leva a encontrar novas respostas para velhos questionamentos.

Segundo Bastos (2008, p. 19), ao observarmos a nossa volta, nos deparamos com objetos modernos, de altas tecnologias e outros que apesar de nos serem familiares, também dispuseram de grandes tecnologias para serem produzidos. A diferença com que interagimos com eles é decorrente das mudanças aceleradas, provocadas pelos avanços tecnológicos e da intensidade a qual nos possibilita dominarmos uma e outra tecnologia. Ao buscarem-se as informações necessárias, o uso das novas tecnologias torna-se possível. Aos professores, nas escolas, com as TICs, não é diferente. A formação continuada e a busca constante de informações possibilitarão aos professores, que as ferramentas disponíveis sejam utilizadas e aplicadas ao processo educativo.

O professor/a que é comprometido com a educação e com o desenvolvimento de seus educandos, conforme Maria, (2009) sabe que esta tarefa de educar e ensinar tem um objetivo o de produzir a aprendizagem e que para tanto tem que se imbuir de certas ferramentas e conhecimentos para poder lidar com este desafio.

Sabendo que este conhecimento pode vir dos alunos, pois nesta construção ambos aprendem. Ao mesmo tempo em que as tecnologias são importantes elas não são um paradigma final, um professor que adota uma postura mais conservadora, pode se apropriar das tecnologias, para com isto manter seus ideais e pensamentos imbuídos.

Machado (2006) descreve o uso da tecnologia na sala de aula como um dos grandes questionamentos dos profissionais que nela atuam. Relata que os educadores são colocados em contato com os computadores e a internet, porém sem que lhes sejam dados os elementos necessários para compreender e utilizar de forma adequada e eficiente essas ferramentas, o que para ele, faz uma enorme diferença na educação. Segundo o autor, “a criatividade dos professores e o interesse marcante dos alunos pela tecnologia estão compelindo as escolas a caminhar, sem volta para a adoção em larga escala, das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula.”

O educador deve ser orientado não somente quanto às possibilidades técnicas de softwares aplicativos ou portais educacionais, mas tem que, principalmente receber formação para que esses materiais se tornem meios efetivos de apresentação de idéias, interação com os estudantes, aprofundamento de conceitos, proposição de atividades, reflexão sobre conteúdos discutidos em aulas... (MACHADO, 2006)

Além de ser necessário, como destaca o autor citado, que o professor disponha de tempo para navegar na internet e experimentar os sites educacionais disponíveis, antes de fazer uso em suas aulas, bem como trocar experiências com outros professores e elaborar projetos com os demais profissionais da escola e de outras escolas. A capacitação é fundamental, possibilitando assim que os professores formulem estratégias que venham garantir o sucesso do recurso utilizado. Esta deve proporcionar mudanças reais na prática pedagógica dos professores, possibilitando condições para que este entenda as informações técnicas computacionais, bem como prover condições ao professor de construir o conhecimento e saber interagir as tecnologias com suas práticas pedagógicas em sala de aula.

Para Machado¹ (2006), é preciso ver,

O professor, como elemento principal na utilização pedagógica das tecnologias de informação e comunicação tem, portanto, que ser estimulado ao uso desses recursos em sala de aula não apenas com cursos, mas também com tempo e experimentação, estudo e manuseio, prática e intercâmbio. O apoio da direção e da coordenação pedagógica é, nesse sentido, imprescindível. Assim como, é de fundamental importância que também esses profissionais conheçam e utilizem essas ferramentas para que possam orientar, supervisionar e até mesmo cobrar o uso de computadores e internet nos planejamentos e no cotidiano de suas escolas. (MACHADO, 2006)

Ao utilizar as tecnologias como recursos pedagógicos o professor deverá reconhecer as vantagens e desvantagens desses mecanismos, contando com o apoio do coletivo educacional nesta tarefa de trazer a tecnologia na prática pedagógica do dia a dia. Tendo a clareza que os *softwares* são uma ferramenta a mais, disponível ao trabalho do professor, que tem um papel preponderante em sua inserção no processo educativo. Tornando-se parte ativa em todas as etapas

¹ João Luís de Almeida Machado. Doutor em Educação pela PUC-SP; Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (SP); Professor Universitário e Pesquisador; Autor do livro "Na Sala de Aula com a Sétima Arte – Aprendendo com o Cinema" (Editora Intersubjetiva).

referentes ao uso dos *softwares* na educação: acesso, análise, experimentação, aquisição, utilização, avaliação e produção.

2.1.1 Msn E Orkut

O MSN é um software, segundo Martins (2010) “de troca de mensagens instantâneas, na qual, duas ou mais pessoas, conectadas a internet, podem se comunicar e trocar arquivos.” O autor aponta as vantagens e desvantagens do uso do MSN.

VANTAGENS	DESVANTAGENS
1. Colocar em contato, amigos, em tempo real;	1. Distrai a sua atenção quando você deve fazer coisas importantes no computador;
2. Economizar com telefone (se a Internet não for discada);	2. Pode, dependendo do arquivo recebido, trazer vírus para o seu computador;
3. Permite o contato visual com outras pessoas, através de webcam, enquanto você conversa;	3. Você pode perder muito tempo na Internet com as conversas, deixando de fazer outras coisas, como estudar;
4. Permite enviar mensagens de voz;	4. A linguagem utilizada emburrece as pessoas
5. Garante envio de arquivo em tempo real;	
6. Os emoticons deixam as conversas mais dinâmicas;	
7. As pessoas devem saber o seu e-mail para te encontrar, garantindo mais privacidade.	

Quadro 1. Vantagens e desvantagens do uso do MSN

Fonte: Martins (2010)

A utilização do Msn se tornou de acordo com Padilha (2008), uma ferramenta de comunicação síncrona, onde as pessoas podem se comunicar ao mesmo tempo de lugares diferentes. Destaca duas opções para o uso dessa ferramenta no processo educativo, dividindo eles em:

- Atividades para desenvolver em sala de aula: promover o intercâmbio entre alunos de lugares e culturas diversas; estimular a discussão escrita sobre algum conteúdo, através do bate-papo, no laboratório da escola;

- Atividades para desenvolver fora da sala de aula: promover o contato entre os alunos em momentos extra-sala de aula (podendo discutir algum conteúdo, planejar a organização de trabalhos do grupo, outros.); tirar dúvidas dos alunos em momentos extra-sala de aula.

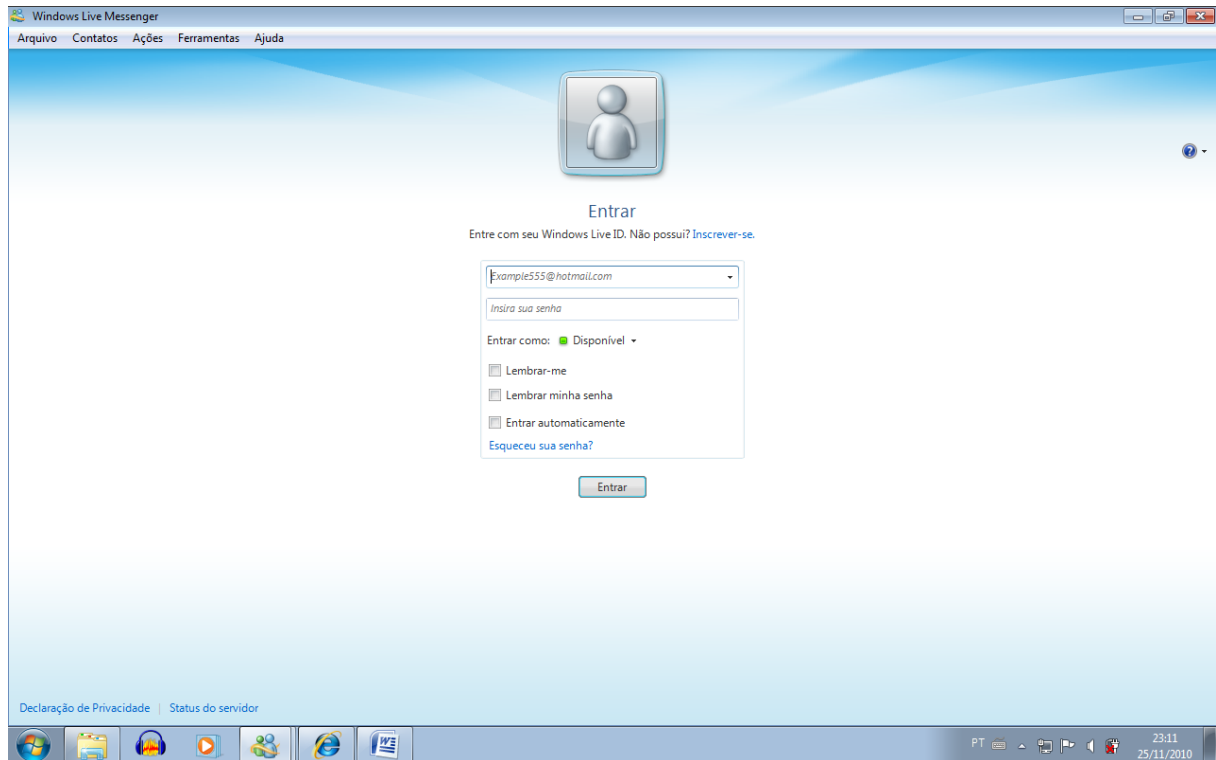


Figura 1: Tela de abertura do MSN

Fonte: <http://www.msn.com>

Alava (2002) apud Araujo (2010), compara a escola à personagem Bela Adormecida no bosque, fazendo correspondência com a demora em despertar para as tecnologias atuais. Afirmar que “esse despertar tem que ser pedagógico e, por isso, põe em jogo os dispositivos de formação e de acompanhamento das inovações em cada instituição” (p. 19). Destacando ainda o uso do MSN como um recurso de interação entre as pessoas que fazem uso do computador e tenha acesso à internet, onde estabelecem diálogo entre conhecidos, fazem novas amizades, acessam informações e permanecem em segurança.

O Orkut é uma comunidade virtual vinculado ao Google, foi criada em 2004, tem como objetivo proporcionar aos seus usuários a possibilidade de criar novas amizades, de manter relacionamentos e de acessar comunidades em busca de novas informações e troca de experiências conforme as suas preferências. É

relevante destacar também os riscos que o usuário corre ao expor suas informações, fotos e a intimidade sua e de sua família em sites como o Orkut, para evitar transtornos e aborrecimentos é fundamental tomar cuidados ligados a privacidade e segurança pessoal.

Martins (2010) destaca o Orkut como um site que tem como objetivo criar e manter relacionamentos entre os usuários. É relevante para a pesquisa relacionar o quadro de vantagens e desvantagens destacado pelo autor.

VANTAGENS	DESvantagens
Reencontrar amigos ou pessoas;	Descontrole da criação de comunidades;
Marcar encontros;	Roubos de senhas e utilização para alterar o conteúdo do usuário;
Enviar recados;	
Participar de comunidades para encontrar informações;	

Quadro 2. Vantagens e desvantagens do uso do ORKUT
Fonte: Martins (2010)

De acordo com o quadro apresentado acima, pode-se observar que as vantagens sobrepõem-se as desvantagens, sendo que estas podem ser amenizadas por cuidados tomados pelos usuários do sistema.

A seguir apresenta-se a porta de entrada para o sitio do Orkut, onde o usuário precisa digitar seu email e sua senha de acesso.

É importante destacar os cuidados necessários antes de se cadastrar em sites como o Orkut, segue algumas dicas de segurança apontadas como fundamentais por especialistas em segurança na internet.

- 1º – Não marque a opção de salvar login e senha em computadores públicos;
- 2º – Nunca divulgue seu login e senha para outras pessoas;
- 3º – Troque suas senhas regularmente e utilize senhas difíceis. Não utilize datas de nascimentos. Preferencialmente crie senhas com letras, números e caracteres especiais;
- 4º – Evite divulgar dados pessoais (documentos, endereços, local de trabalho, telefones) e quaisquer outros dados que possam facilitar a sua localização;
- 5º – Igualmente ao 4º item, evite participar de comunidades que facilitam sua localização, exemplo: “Moro no bairro tal”, “trabalho em tal empresa”, “estudo em tal lugar” e etc.;
- 6º – Não clique em links enviados por estranhos, seu computador pode acabar sendo infectado por vírus ou trojans;

- 7º – Tenha cuidado ao clicar em links também dos contatos, mesmo sendo conhecido, o computador do seu contato pode está infectado por algum vírus e ele acaba enviando sem querer links maliciosos;
- 8º – Tenha um **ótimo antivírus e firewall** instalado no seu computador;
- 9º – Não adicione quem você não conhece;
- 10º – Não coloque **fotos** intimas nos álbuns e utilize o cadeado. Para configurar esta opção clique em configurações e depois na aba privacidade;
- 11º – Restrinja o acesso da sua página de recados e fotos, desta forma só quem você escolher vai ter acesso aos scraps e álbuns;
- 12º – Permita que somente seus amigos te enviem recados, assim você bloqueia spams e links maliciosos;
- 13º – Não combine encontros com estranhos, mas se conhecer aquele contato é inevitável, marque em lugares públicos e com grande movimentação de pessoas

Fonte: <http://www.blogadiao.com/13-dicas-de-seguranca-no-orkut/>

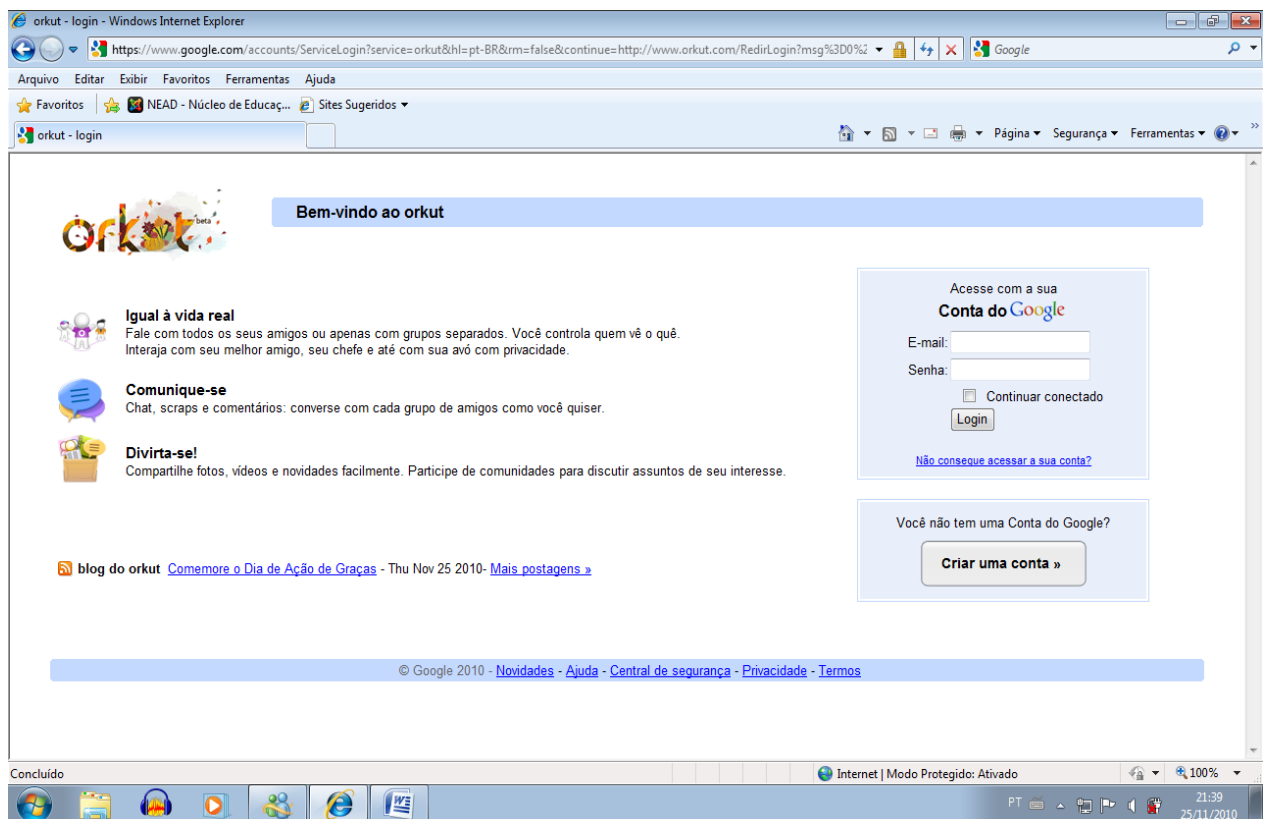


Figura 2: Tela de abertura do Orkut

Fonte: <http://www.orkut.com>

A definição do Wikipédia, para o Orkut é de uma rede social filiada ao Google, tendo sido criada em 2004 com o objetivo de ajudar os usuários a conhecer e manter relacionamentos com outras pessoas.

De acordo com o Blog Oficial da EscolaBr, o Orkut possibilita adicionar amigos, criar e participar de comunidades e projetos, criar diário de bordo, gerenciar

arquivos, sendo possível a criação de webfólios² para os alunos e a criação de enciclopédias para comunidades. Assim a interdisciplinaridade ocorre nestes ambientes através das trocas e da interação entre os diferentes sujeitos de diferentes culturas, áreas, realidades, disciplinas

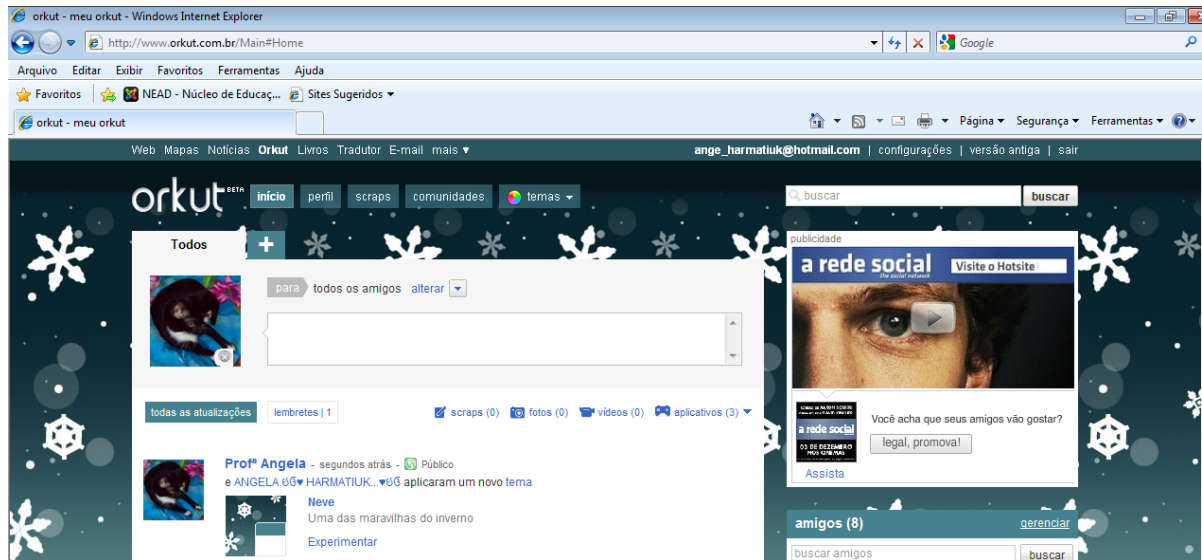


Figura 3: Tela inicial do usuário do Orkut
Fonte: <http://www.orkut.com>

É importante ressaltar que ensinar utilizando ambientes como o Orkut, exige formação e domínio de especialidades básicas para o esclarecimento de dúvidas que possam surgir, bem como gerenciar as interações, os fóruns e as postagens de cada participante. Sendo assim, os educadores devem estar abertos e receptivos a esta nova forma de aprender e ensinar.

Para Araujo (2010),

a escola está imersa em um contexto cultural da tecnologia, de uma sociedade que emerge da desterritorialização e, nesse caminho, a variação de espaço e tempo e das múltiplas linguagens utilizadas por alunos que se tornam usuários do *Orkut* – site de relacionamento, e *MSN* – programa de bate-papo. (ARAUJO, 2010).

Segundo a autora, quando se estuda a relação estabelecida entre escola, MSN e Orkut, fica claro a necessidade de se pensar em questões de continuidade no processo de formação dos profissionais da escola, de maneira a garantir o desenvolvimento de habilidades necessárias ao trabalho com as TICs³.

² Webfólios – é o Portfólio (lista de trabalhos) de uma pessoa ou de um grupo de pessoas na Web.

³ TICs – Tecnologia da Informação e Comunicação

A discussão deve analisar a prática educativa enviesada ao uso de laboratórios de informática e da integração da mesma com as disciplinas e a forma mais viável de realizar uma ligação entre as formas de comunicação utilizadas no *Orkut* e *MSN* com os conteúdos do currículo escolar. (ARAUJO, 2010).

Pode-se perceber que através do Orkut os alunos mantêm contato constante e imediato com seus amigos, participam de comunidades com as quais se identificam e de jogos online, o que permite que os professores e a escola trabalhe a partir desses jogos ou comunidades, conscientizando sobre temas e assuntos relacionados ao currículo escolar.

2.1.2 Jogos Educativos

Os jogos educativos são softwares disponíveis na internet em sites e blogs que podem auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

Moratori (2003) nos diz que o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, levando o aluno a se sensibilizar para a construção do seu conhecimento, através de oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições.

A fórmula computador mais jogo se torna eficiente, pois associa a riqueza dos jogos educativos com o poder de atração dos computadores. E, como consequência desta associação, teremos os jogos educacionais computadorizados, onde o computador será usado de forma lúdica e prazerosa, para explorar um determinado ramo de conhecimento, além de trabalhar com algumas habilidades, como, por exemplo, destreza, associação de idéias e raciocínio lógico e indutivo, entre outras. (MORATORI, 2003, p. 01)

Os jogos normalmente apresentam telas visualmente atrativas, com músicas, animações e efeitos que possibilitam a fácil interação do usuário com o sistema, o autor descreve ainda que, a possibilidade de variações de ambientes e de níveis de dificuldade e atividades, o fato de poder ser executado em tempo real e fornecer respostas imediatas, são grandes atrativos aos usuários. Buscam ainda desafiar a curiosidade e o interesse crescente na exploração do jogo.

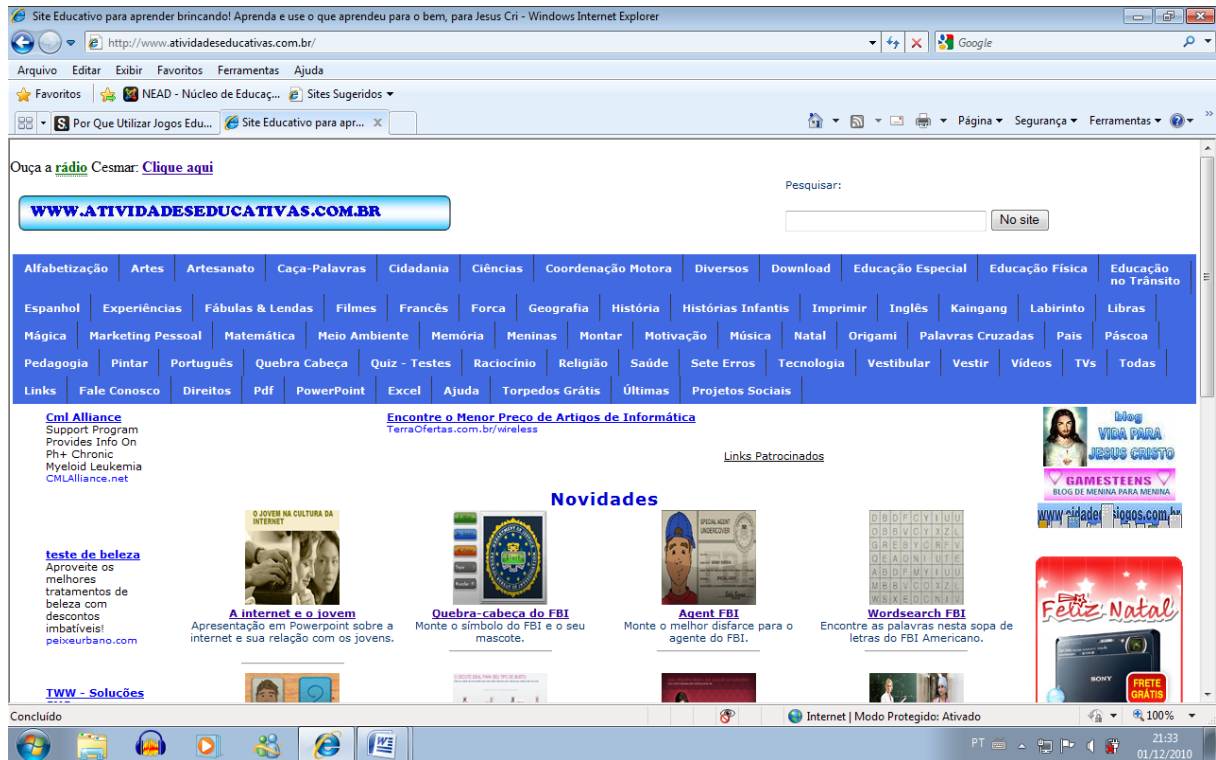


Figura 4: Tela inicial de um site educativo
 Fonte: <http://www.atividadeseducativas.com.br/>

Moratori (2003, p. 02), enfatiza que os softwares educacionais existentes no mercado brasileiro, limitam-se “a testar os conhecimentos que a criança adquiriu na escola ou então, em sua maioria, são estrangeiros, restringindo, pelo idioma, sua possível utilização.”

Segundo Vygotsky (1989) apud Moratori (2003), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. E é através dos jogos que as crianças aprendem a agir, tem sua curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Já na concepção piagetiana, de acordo com Faria (1995) apud Moratori (2003), os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas, gerando assim, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Sendo assim, os jogos exercem uma dupla função: a de consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança.

Para Moratori (2003), os jogos podem ser considerados um importante meio educacional, levando em consideração que proporcionam o desenvolvimento

integral e dinâmico, seja na área cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora, contribuindo também para a construção da autonomia, criatividade, criticidade, responsabilidade e cooperação de crianças e adolescentes. O autor destaca ainda que, um jogo para ser realmente útil ao processo de ensino e aprendizagem, deve proporcionar situações desafiadoras e interessantes para a resolução de problemas, “permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas.” (Moratori, 2003, p. 09)

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (FERNANDES, 1995 apud MORATORI, 2003, p. 09).

Moratori (2003) aponta algumas características específicas que os jogos educativos computadorizados devem possuir:

- permitir um envolvimento homem-máquina gratificante;
- possuir uma paciência infinita na repetição de exercícios;
- estimular a criatividade do usuário, incentivando-o a crescer, tentar, sem se preocupar com os erros;
- ter clareza dos objetivos e procedimentos, promovendo interações para facilitar o alcance das metas, uma vez que o jogador pode mudar os parâmetros, variando o ambiente e podendo, assim, enfrentar objetivos e dificuldades diversificados, conforme o andamento das jogadas;
- ter formas para detecção de procedimentos e/ou respostas inadequadas e execução em tempo real, para o fornecimento de respostas imediatas a cada jogada do usuário;
- oferecer um adversário virtual ao usuário, simulando jogadas conforme as decisões tomadas pelo jogador;
- propiciar um ambiente rico e complexo para a resolução de problemas, através da aplicação de regras lógicas, da experimentação de hipóteses e antecipação de resultados e planejamento de estratégias, trabalhando também com representações virtuais de uma forma coerente;
- fornecer diretrizes no início do jogo e disponibilizá-las ao jogador até a sua finalização, sem apresentar instruções equivocadas, exceto quando a descoberta das regras for parte integrante do jogo. Isto não impede que o aluno seja desafiado, através de interações consecutivas que conduzam a um resultado preciso, incorporando níveis variáveis de solução de problemas, feedback do progresso, registro de pontos e análise do desempenho, oferecendo reforço positivo nos momentos adequados. Além disto deve apresentar o desempenho parcial durante o jogo e ao final seu desempenho global;
- exigir concentração e uma certa coordenação e organização por parte do usuário;

- permitir a criação de ambientes de aprendizagem individualizados (ou seja, adaptado às características de cada aluno), onde a forma de acesso à informação segue também o interesse dos aprendizes. (MORATORI, 2003, p. 18)

É importante ressaltar-se que para o uso dos jogos como ferramenta pedagógica, é necessária que o professor realize uma análise criteriosa com relação à verificação dos aspectos pedagógicos que cada jogo apresenta, bem como a qualidade do software disponível.

Para Moratori (2003), “a utilização da informática na educação deve partir de um referencial teórico inovador, que privilegie o processo de construção do conhecimento pelo aluno e não enfatize o resultado final.”

O computador deve ser visto como uma ferramenta que auxilia a aprendizagem de alguns conceitos, onde os alunos sejam agentes ativos de sua própria aprendizagem. Cabe salientar que o professor tem um papel importante neste processo, pois deve acompanhar o desenvolvimento do aluno e intervir positivamente, a fim de fazer questionamentos sempre que necessário. (MORATORI, 2003, p. 20)

Diante das colocações do autor podemos destacar o professor como referência fundamental para o sucesso do uso da internet em suas práticas pedagógicas, sendo o coordenador do processo, o responsável na sala de aula para que os alunos percebam a importância dos conteúdos propostos, fazendo a ligação da matéria com os interesses dos alunos e com a realidade. Percebemos que a internet facilita a motivação dos alunos por oferecer inúmeras novidades e aplicativos, o que torna o aprendizado interativo e instigante.

Figueiredo (2007) define o jogo como um recurso que gera prazer e interesse, ao mesmo tempo auxilia na aquisição do auto conhecimento, ensina a lidar com símbolos e a pensar por analogia. Ainda auxilia no processo de descoberta do aprender, a respeitar o tempo de cada sujeito e a percepção das dificuldades de cada um, permitindo a superação através da própria análise.

A criança passa a entender regras e lidar com elas. Ele trabalha a formação de conceitos e de desenvolvimento de habilidades para a construção de significados, estimulando a curiosidade e a investigação, por meio de diferentes modos de representação. O jogo é um importante instrumento didático que pode e deve ser utilizado na educação institucional. (FIGUEIREDO, 2007, p. 1)

Segundo Grandó (2001), a inserção de jogos no contexto do ensino e aprendizagem implica vantagens e desvantagens, a qual destaca na tabela abaixo:

VANTAGENS	DESVANTAGENS
<ul style="list-style-type: none"> - fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; - introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; - desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos); - aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; - significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; - propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); - o jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; - o jogo favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe; - a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; - dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; - as atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; - as atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um "apêndice" em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam; - o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; - as falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; - a perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; - a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; - a dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

Tabela 1: Vantagens e desvantagens dos jogos
Fonte: Grandó, (2001)

De acordo com o quadro acima e com Moratori (2003, p. 25), percebemos que os jogos podem contribuir com vantagens e desvantagens para a formação de atitudes sociais como o respeito, a cooperação, a obediência a regras, o senso de responsabilidade e de justiça e a iniciativa individual e coletiva. "O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade." Vale ressaltar que, de acordo com o autor, os jogos educativos são instrumentos e não mestres, sendo necessário o acompanhamento constante do professor, o qual deverá deixar claro, os objetivos a serem alcançados com os jogos propostos.

2.2 SITES E BLOGS PEDAGÓGICOS

Na Web, os Blogs e Sites pedagógicos, ou os conhecidos como Edu blogs, são publicações de idéias em tempo real e que passam a ser ferramentas da tecnologia de comunicação e informação disponibilizadas a todos com o intuito de auxiliar no processo de preparo e elaboração de atividades escolares, de estudos e aperfeiçoamentos. A principal característica dos blogs ou Edu blogs são os textos que podem ser lidos e comentados, onde trata de diferentes assuntos ligados a educação, sendo eles: diários, notícias, poesias, fotografias, atividades, projetos e tudo o que a imaginação e criatividade do autor permitir. Para que a utilização destes recursos no meio educacional tenha êxito, é necessário que sejam adaptados pelo professor para que os alunos entendam e assimilem o que for necessário. Para tal fato faz-se necessário que o professor tenha formação adequada e que leve o aluno a ser co-autor de seu processo de aprendizagem, sendo o professor um problematizador dos conhecimentos necessários ao aprendizado dos alunos.

De acordo com a Wikipédia, os blogs são um espaço privilegiado para a organização de aulas, oficinas, pesquisas, onde se pode sistematizar um assunto organizando-o de acordo com as necessidades específicas de um grupo (de alunos ou professores), constituindo um significativo processo de aprendizagem.

Para Halu (2010 p. 07), os blogs pedagógicos permitem uma abordagem diferenciada onde professores das diversas modalidades de ensino tornam-se capacitados a serem co-autores de diversas atividades e assuntos, os quais podem ser abordados com os alunos ao mesmo tempo em que vão desenvolvendo o domínio da ferramenta. A autora destaca que é preciso que o professor, para desenvolver um bom trabalho ao utilizar a internet e especificamente os blogs educativos, é necessário que conheça e saiba dominar os recursos disponíveis, para a partir daí inventar, criar e interligar as ferramentas com os conteúdos curriculares necessários aos alunos.

De acordo com Halu (2010, p. 04) a finalidade do todo processo educativo é de proporcionar aos jovens os conhecimentos necessários para que se desenvolvam na sociedade.

“A educação deve preparar para a vida, deve integrar a recriação do significado das coisas, a cooperação, a discussão, a negociação e a solução de problemas. Para tanto se deve utilizar metodologias ativas que

favoreçam a interação entre os alunos, a interação social e a capacidade de comunicar-se, de colaborar; a mudança de atitudes, o desenvolvimento do pensamento e a descoberta do prazer de aprender, ao mesmo tempo em que se incentivam atitudes de cooperação e solidariedade.” (HALU, 2010, p. 04)

Para a autora, de acordo com os aspectos sociais de um blog, ele recebe duas definições, sendo a primeira a de que os blogs são um serviço popular da Internet, para postar publicações pessoais na web, onde milhões de pessoas escrevem e compartilham suas experiências, interesses e vivências. Já a segunda definição é de que os blogs são um meio de comunicação coletivo e que promove a circulação e a criação de diferentes informações originais e que provoca nos leitores uma reflexão pessoal e social sobre os temas de seu interesse, de seu grupo ou sociedade.

De acordo com o site <http://www.overmundo.com.br> nos sites educacionais é possível que o professor produza histórias em quadrinho, em grupo ou individual, com recursos da web; realizar a elaboração de um diário das aulas, atividades e projetos, dos alunos e dos professores; elaborar pesquisas de campo e escrever, ainda podendo traduzi-los as gírias da “galera”, ou regional ou idiomas diferentes; proporcionar debates, questionamentos de opinião; produzir poemas e poesias, análise de obras de arte ou literárias, colocando imagens de obras e fatos históricos. Sendo possível criar um espaço coletivo onde se apresente as produções dos alunos e dos professores, uma biblioteca virtual para pesquisa dos alunos e professores e ainda criar um Quis, onde os alunos criem os questionamentos e ao mesmo tempo respondam os colegas e professores, sobre os questionamentos lançados.

Segundo Mantovani (2005, p. 02), os weblogs ou somente blogs, em seu aspecto de estrutura de publicação, apresenta-se em forma de página da web que é atualizada frequentemente, sendo composta de pequenos parágrafos, apresentada de forma cronológica, os textos são chamados de posts, que são postados apenas pelo autor do blog. Podendo ser acompanhados por imagens e sons de maneira dinâmica e atrativa. Para a autora os blogs “podem ser utilizados como um laboratório de escrita virtual onde todos os membros possam agir, interagir, trocar experiências sobre assuntos de mesmo interesse, gerando ambientes colaborativos.”

“Em ambientes construídos com weblogs, deixa-se de ser apenas usuário e se passa a ser criador de tecnologia, mesmo que seja até um certo ponto limitada, uma vez que não se cria a totalidade dos códigos que o fazem funcionar. No entanto, a partir dessa possibilidade de criar, é que se pode compreender os processos de uma forma mais abrangente, sendo capaz de escolhas tecnológicas e formulação de propostas na criação de ambientes virtuais de aprendizagem.” (MANTOVANI, 2005, p. 07).

De acordo com Mantovani (2005, p. 04), o blog tem uma característica importante, a liberdade que confere aos usuários de se expressar, sejam suas dúvidas e dificuldades, ou sua opinião. Para a autora esse tipo de atitude, em sala de aula formal, geralmente não proporciona aos alunos. Enfim, “se um weblog for manipulado por alunos e professores dispostos a, tanto a aprender como ensinar-se mutuamente, com certeza esta se tornará uma ferramenta de ensino imbatível e indispensável.”

Para Staa⁴, o uso do blog como um recurso permite ao professor um “enorme espaço para explorar uma nova maneira de se comunicar com seus alunos.” Segundo a autora os motivos para o professor criar um blog são sete, sendo eles:

- 1- É divertido - Um blog é criado assim: pensou, escreveu. E depois os outros comentam. Rapidamente, o professor vira autor e, ainda por cima, tem o privilégio de ver a reação de seus leitores. Como os blogs costumam ter uma linguagem bem cotidiana, bem gostosa de escrever e de ler, não há compromisso nem necessidade de textos longos, apesar de eles não serem proibidos. Como também é possível inserir imagens nos blogs, o educador tem uma excelente oportunidade de explorar essa linguagem tão atraente para qualquer leitor, o que aumenta ainda mais a diversão. O professor, como qualquer “blogueiro”, rapidamente descobrirá a magia da repercussão de suas palavras digitais e das imagens selecionadas (ou criadas). É possível até que fique “viciado” em fazer posts e ler comentários.
- 2- Aproxima professor e alunos - Com o hábito de escrever e ter seu texto lido e comentado, se cria um excelente canal de comunicação e troca de idéias com os alunos
- 3- Permite refletir sobre suas colocações - O aspecto mais saudável do blog, e talvez o mais encantador, é que os posts sempre podem ser comentados. Com isso, o professor, como qualquer “blogueiro”, tem inúmeras oportunidades de refletir sobre as suas colocações, o que só lhe trará crescimento pessoal e profissional. O professor “blogueiro” começa a refletir mais sobre suas próprias opiniões
- 4- Liga o professor ao mundo - Conectado à modernidade tecnológica e a uma nova maneira de se comunicar com os alunos, o educador também vai acabar conectando-se ainda mais ao mundo em que vive. Os blogs mais modernos reservam espaços para links, e logo o professor “blogueiro” acabará por dar algumas sugestões ali. Ao indicar um link, o professor se conecta ao mundo, pois muito provavelmente deve ter feito uma ou várias pesquisas para descobrir o que lhe interessava. Com essa prática, acaba

⁴ **Betina Von Staa** é coordenadora de pesquisa em tecnologia educacional e articulista da divisão de portais da Positivo Informática. Autora e docente de cursos on-line para a COGEAE, a Fundação Vanzolini e o UnicenP, é doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela PUC-SP.

descobrir uma novidade ou outra e tornando-se uma pessoa ainda mais interessante. Além disso, o blog será um instrumento para conectar o leitor a fontes de consulta provavelmente interessantes. E assim estamos todos conectados: professor, seus colegas, alunos e mundo.

5- Amplia a aula - Aquilo que não foi debatido nos 45 minutos que ele tinha reservados para si na escola pode ser explorado com maior profundidade em outro tempo e espaço. Alunos interessados podem aproveitar a oportunidade para pensar mais um pouco sobre o tema, o que nunca faz mal a ninguém

6- Permite trocar experiências com colegas - Com um recurso tão divertido em mãos, também é possível que os colegas professores entrem nos blogs uns dos outros. Essa troca de experiências e de reflexões certamente será muito rica. Em um ambiente onde a comunicação entre pares é tão entrecortada e limitada pela disponibilidade de tempo, até professores de turnos, unidades e mesmo escolas diferentes poderão aprender uns com os outros.

7- Torna o trabalho visível - O professor que possui um blog tem mais possibilidade de ser visto, comentado e conhecido por seu trabalho e suas reflexões.

As telas a seguir são sugestões de sites que se encontra disponível para se criar um blog.

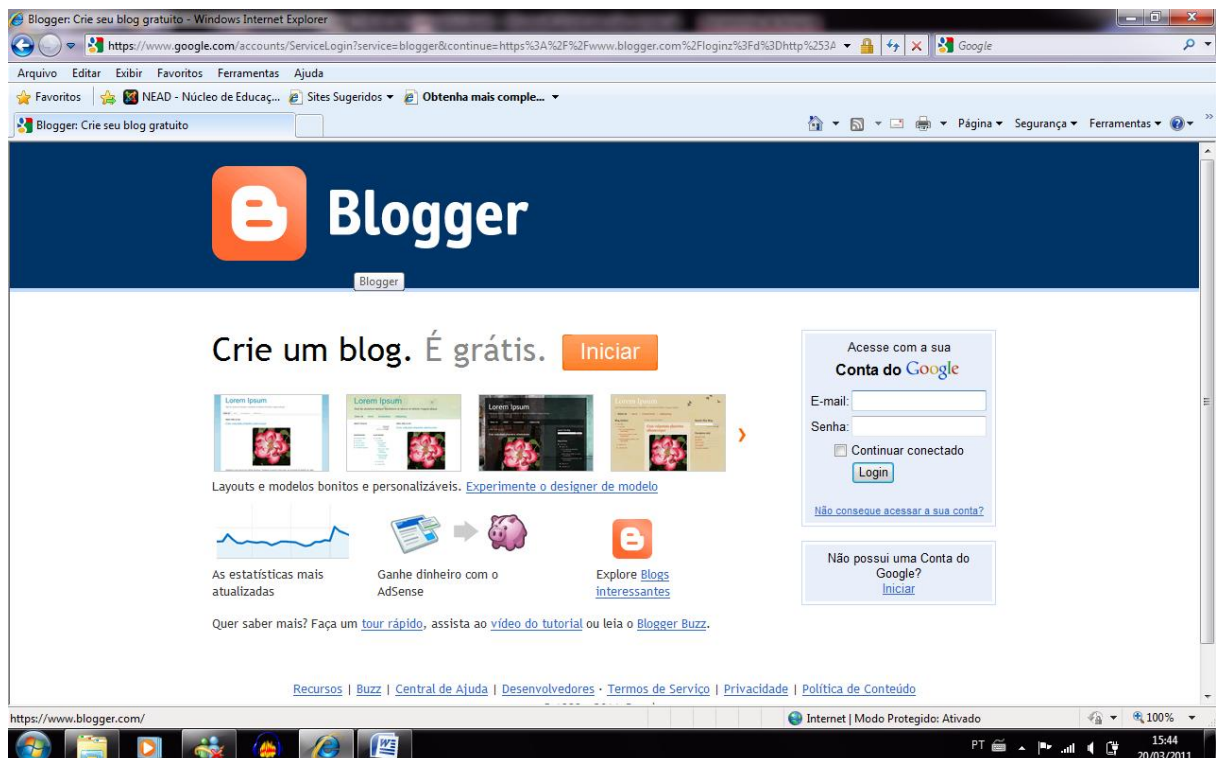


Figura 5: Tela inicial do Blogger

Fonte: <http://www.blogspot.com>

Percebemos que se fazem necessárias mudanças de estratégias em sala de aula, mesmo com conteúdos mais rígidos a serem seguidos nos currículos, é possível utilizar o blog como uma ferramenta para repassá-los, onde o professor

diante dos avanços da tecnologia precisa perceber a melhor metodologia disponível na escola em função dos alunos e do seu trabalho.



Figura 6: Tela inicial do Popblog
Fonte: <http://www.pop.com.br/popblog/>

Em se tratando da utilização dos blogs na educação, destaca-se as inúmeras vantagens sendo que os mesmos possibilitam a união de pessoas em torno de um mesmo assunto desde sua criação até sua publicação e posterior manutenção, promovendo a construção do conhecimento.

Neste sentido vale destacar a idéia de Figueiredo⁵ (2006), onde descreve que “o vínculo é algo extremamente importante no processo de aprendizagem.” Assim o computador torna-se facilitador da criação desse vínculo, atrai a atenções dos alunos fazendo com que fiquem voltadas a ele e interessadas no seu trabalho.

Vários recursos tecnológicos são utilizados e aceitos, mas quando se fala de computador parece que todos tremem e não conseguem enxergar o que

⁵ Mônica Nogueira da Costa Figueiredo. Pedagoga; Psicopedagoga; Professora do Departamento de Educação da Universidade Gama Filho, professora da Disciplina Informática Educativa para o curso de Letras e Pedagogia; Professora de Psicopedagogia Institucional pela Universidade Castelo Branco. E-mail: monicafigueiredo@click21.com.br

ele pode trazer de benefícios para a aprendizagem. Este recurso, o computador, com seus softwares educacionais podem, não só auxiliar, como minimizar os possíveis problemas que possam surgir, isto é, prevenir. (FIGUEIREDO, 2006, p. 1)

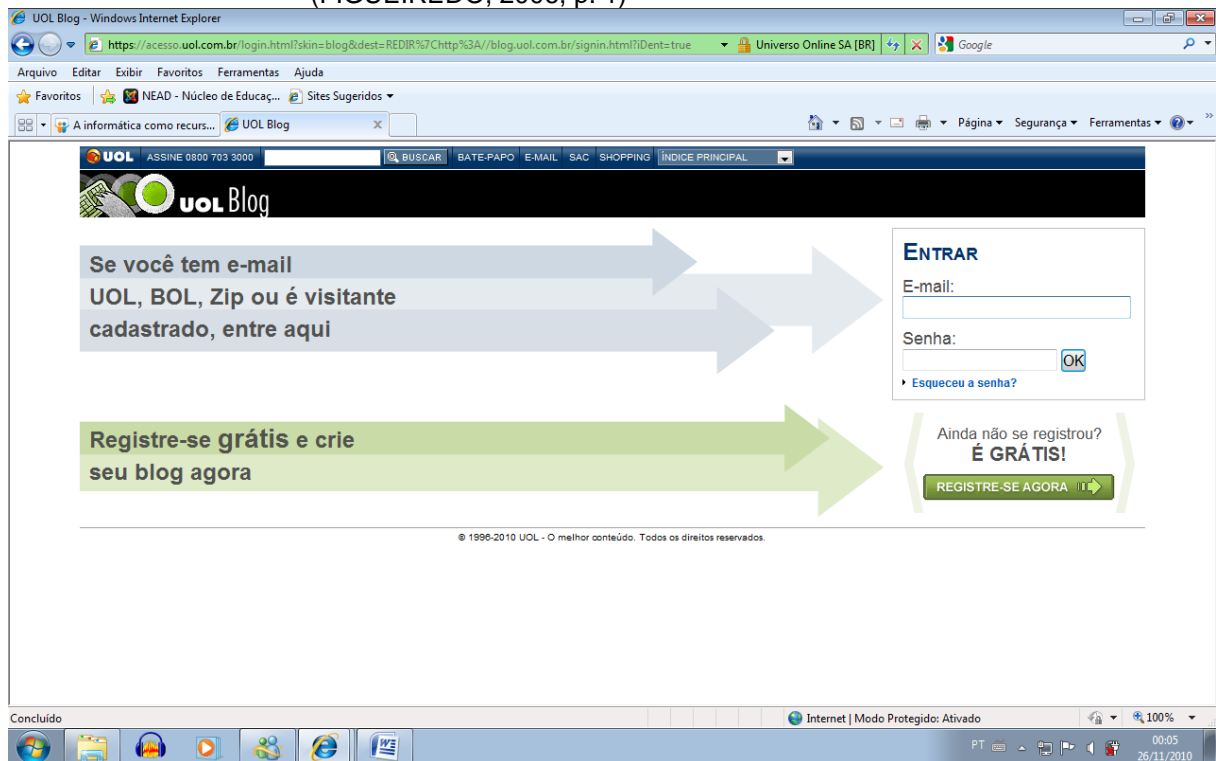


Figura 7: Tela inicial do UOLBlogosfera
Fonte: <http://blog.uol.com.br/>

Silva (2005), diz que o professor deve disponibilizar ao aluno: autoria, participação/manipulação, informações variadas, co-autoria, facilidade de trocas, associações, formulações e modificações nas mensagens publicadas no blog. O autor coloca que o professor precisa potencializar a comunicação interativa síncrona e assíncrona, a partir de situações-problema contextualizadas, criarem atividades de pesquisa e disponibilizar e incentivar ligações lúdicas, artísticas e navegações fluídas.

O computador é mais um dos recursos disponíveis e como afirma Figueiredo (2006), não deve ser desgastado. Isso significa que nem tudo é preciso ser trabalhado no computador, o professor precisa selecionar o que e quando deve fazer uso desse recurso. O seu uso excessivo pode deixar a prática inadequada.

Por lidar com uma realidade virtual, o computador não pode ser utilizado de forma a ameaçar a própria realidade, deverá ser utilizado para fortalecê-la. Este não substitui, por exemplo, a manipulação do concreto, indispensável ao processo. O computador não pode deixar de estar inserido num contexto desafiador, pois senão não promoverá mudanças, nem crescimento. O

aluno adquirirá uma compreensão do significado e da utilidade daquilo que faz, pois ele é o agente criador e transformador do seu conhecimento. (FIGUEIREDO, 2006, p. 1)

3 METODOLOGIA

Serão apresentados neste capítulo os métodos utilizados para explorar o objeto de estudo desta pesquisa. Sendo feita referência ao tipo e natureza da pesquisa, a abordagem técnica e os procedimentos.

3.1. TIPO DA PESQUISA

A metodologia se enquadra em pesquisa bibliográfica e de acordo com Santo, (2011) a pesquisa bibliográfica é a atividade de localizar e consultar fontes diversas de informações escritas, para coletar dados gerais ou específicos a respeito de um tema. Neste trabalho foi desenvolvida esta forma de pesquisa buscaram-se textos e artigos relacionados ao tema proposto. Após as leituras e pesquisas foram levantados os dados pesquisados e a partir dessas evidências apresentaram-se sugestões de sites, atividades e metodologias para que os professores utilizem em suas práticas pedagógicas.

Assim, o presente estudo se classifica como a pesquisa, análise e levantamento de trabalhos já realizados sobre o uso dos recursos disponíveis na internet em sala de aula e tem como objetivo, descrever as possibilidades de aplicabilidade desses recursos no currículo escolar.

3.2. NATUREZA DA PESQUISA

A pesquisa se caracteriza pelo levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa. Este tipo de pesquisa consiste em por meio de apontamentos e fichas, comentários, citações, resumos e observações pessoais úteis para o desenvolvimento do trabalho acadêmico, apresentar informações que possam auxiliar os leitores da pesquisa em ações diferenciadas em sala de aula.

3.3. QUANTO A ABORDAGEM, TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS

Na presente pesquisa, o objeto de investigação são apontar as possíveis ferramentas disponíveis na internet e como elas podem ser utilizadas pelos professores, nas diferentes disciplinas, como um instrumento pedagógico em suas aulas. O procedimento indicado para a pesquisa é a análise bibliográfica. Os objetivos da pesquisa são investigados de forma intensiva a fim de se chegar a algumas sugestões de como os professores podem desenvolver em suas aulas metodologias que utilizem a internet e suas ferramentas. A técnica é a análise de documentos durante o presente estudo

3.4. DELIMITAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa busca enfatizar a possível utilização das ferramentas disponíveis na internet, pelos professores em sala de aula. A presente pesquisa deu-se no Colégio Estadual Ludovica Safraider, em Rio Bonito do Iguaçu – Paraná, analisando o trabalho desenvolvido e as metodologias tecnológicas utilizadas pelos professores e alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das novas tecnologias em sala de aula, trás consigo um desafio, o de articular o processo das mudanças em sala de aula, do professor, dos educandos e da escola como um todo, para que assimilem e executem os recursos disponíveis no processo de ensino e aprendizagem. Assim, o planejamento educacional e o acompanhamento do processo de elaboração, execução e avaliação das aulas se fazem necessário e indispensável tendo em vista o sucesso do uso da internet e dos meios tecnológicos.

Segundo Almeida, (2006),

Divisor de águas, a *Internet* revolucionou o sistema educacional e viabilizou a quebra de modelos de ensino retrógrados e ineficientes, representando um novo paradigma e paradoxo educacional que enseja muita pesquisa e análise. Cabe a todos nós rediscutir e reavaliar seu papel no ensino e fomentar um uso emancipatório da *Internet*, alavancando nossa democracia e favorecendo os mais humildes através de sua inserção social.

Assim, a apresentação desta pesquisa vem somar-se a outras que investigam o uso da internet como um recurso pedagógico nas escolas, visando divulgar as possibilidades do recurso tecnológico – Internet, como um recurso pedagógico, tendo em vista uma concepção inovadora de trabalho pedagógico.

Percebeu-se ao longo da pesquisa um despreparo dos profissionais da educação em relação ao uso dos recursos tecnológicos, levando em consideração o desconhecimento dos mecanismos de uso e possibilidades de interação ao currículo escolar, bem como o desconhecimento acerca dos possíveis resultados obtidos em sites de busca, ao se solicitar que o aluno pesquise algo na internet. De acordo com Almeida, (2006), toda a facilidade que dispomos de acesso as informações trazidas pela rede mundial de computadores, exige dos usuários um elevado poder de seletividade, de analisar criticamente os resultados obtidos pelas buscas em sites, blogs e similares. Torna-se evidente ressaltar a necessidade de discussões acerca da Internet e que sejam discussões incisivas, que visem iniciar um comportamento ético e crítico. Não podendo ser preocupação do educador apenas o proibir cópias e

plágios dos trabalhos disponíveis na rede, mas também, como sua principal função, a de criar nos alunos um senso de responsabilidade em elaborar seu próprio trabalho, como base em leituras e pesquisas.

O restrito número de estudos encontrados que relatem experiências com o uso da internet em sala de aula e a indisponibilidade de fontes bibliográficas referentes ao tema proposto nesta pesquisa foram um desafio a ser superado, para que esta acontecesse. Percebendo-se que embora as tecnologias estejam de alguma forma inseridas no cotidiano de professores e alunos, pouco se pode observar de inovações nas práticas pedagógicas.

Diante da grande quantidade de informações disponíveis um desafio, que se apresenta aos profissionais da educação é o de manter e desenvolver nos educandos a motivação para a autodisciplina para o aprender. Conclui-se que um dos desafios dos educadores na mediação pedagógica com os recursos da internet, é dar conta deste novo modo de ensinar e aprender, possibilitando a autoria, a participação e a co-autoria no processo de ensino aprendizagem.

Retomando as considerações de Machado (2006) podemos argumentar que o avanço é nítido e perceptível no surgimento de cursos, laboratórios e materiais específicos para o ensino na área tecnológica, porém ressalta que,

Sem qualquer sombra de dúvidas podemos vislumbrar a materialização do sonho das Tecnologias sendo incorporado ao cotidiano das escolas através dessas ações. No entanto vale lembrar que a aquisição e disponibilização de equipamentos e conexões de nada vale se não se efetivar um trabalho sério, responsável e, principalmente, pedagogicamente inteligente com todas essas ferramentas. (MACHADO, 2006, p. 01).

A presente pesquisa revela o potencial da internet como ferramenta pedagógica, uma fonte de informação e um lugar de pesquisa com grande preferência entre os alunos e até então pouco utilizado e difundido pelos educadores em suas atividades pedagógicas desenvolvidas em sala de aula. A internet disponibiliza uma variada quantidade de informações e possibilita a visita nas maiores bibliotecas do mundo, entretanto, isso tudo não garante a aquisição e assimilação do conhecimento, para que isso se concretize, a intervenção do professor, auxiliando na interpretação e análise dos dados coletados nas pesquisas e no uso dos recursos disponíveis na internet, é de fundamental importância. Sendo assim o professor deve estar preparado para estimular uma utilização adequada e

ser capaz de propor aos alunos a construção dos conhecimentos disponibilizando um campo de possibilidades e caminhos que se abrem quando os elementos são acionados pelos educandos.

REFERENCIAS

ALAVA, Séraphin e colaboradores. **Ciberespaço e formações abertas – Rumo a novas práticas educacionais?** Porto Alegre: Artmed, 2002. Apud. ARAUJO, Cláudia Helena dos Santos. **A escola em tempos da virtualidade real do Orkut e MSN.** Disponível em: <http://revistas.unievangelica.edu.br/index.php/rem/article/viewFile/36/40>. Acessado em: 25/11/2010.

ALMEIDA, Dayse Coelho. **Internet, educação e preconceito.** <http://jusvi.com/artigos/19977>. Publicado em 2006. Acessado em: 10/01/2011.

BASTOS, Beth. **Introdução à educação digital: caderno de estudos e prática.** Brasília: Ministério da Educação – Secretaria de Educação à Distância. 2008. Pag. 268.

DURAN, David. **Tutoria entre iguais e aprendizagem cooperativa.** Revista Pátio. Ano XI, , nº 41. Fev/abr 2007. Pag. 13 e 15. ARTMED Editora S.A. Porto Alegre – RS.

FIGUEIREDO, Mônica Nogueira da Costa. **Informática como uma abordagem psicopedagógica.** Publicado em 21/04/2007. Disponível em: http://www.psicopedagogiabrasil.com.br/artigos_monica_informatica.htm. Acessado em 10/01/2011.

GADOTTI, Moacir. **Novas perspectivas para a educação.** Revista PATIO. Ano XI, nº 41. Fev/abr 2007. Pag. 10. ARTMED Editora S.A. Porto Alegre – RS.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática.** Unicamp, 2001 www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc Acessado em: 01/12/2010.

HALU, Regina C.. **Utilização de blogs educativos no ensino/aprendizagem de língua inglesa: uma experiência no Colégio Estadual Santa Gemma Galgani.** Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/348-4.pdf>. Acessado em: 16/11/2010.

MACHADO, João Luís de Almeida. **Tecnologias na Educação dependem de Inteligência Pedagógica.** Disponível em:

<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1137>. Acessado em: 25/11/2010.

MANTOVANI, Ana Margô. **Weblogs na Educação: Construindo Novos Espaços de Autoria na Prática Pedagógica.** Disponível em: <http://www.tise.cl/archivos/tise2005/02.pdf>. Acessado em: 17/11/2010.

MARIA, João Carlos. **Pedagogia da Autonomia e as Tecnologias em Educação.** Publicado em: 2009. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/13735649/Educao-e-tecnologia>. Acessado em: 25/11/2010.

MARTINS, Cassio Forgiarini. **Meios de entretenimento com computador, suas vantagens e desvantagens.** Disponível em: <http://www-usr.inf.ufsm.br/~cassio/elc1020/artigo.pdf>. Acessado em: 25/11/2010.

MEDEIROS, Marcelo. **Ferramentas livres para ensinar e criar.** Revista TV Escola. Maio/Junho/2010. Pag. 14 e 15. TOTAL Editora. Curitiba – PR.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/6770926/Por-Que-Utilizar-Jogos-Educativos-No-Processo-de-Ensino-Aprendizagem>. Acessado em: 01/12/2010.

PADILHA, Auxiliadora. <http://dorapadilha.blogspot.com/2008/10/o-uso-do-msn-nas-escolas.html>. Postado em 24/10/2008. Acessado em: 10/01/2011.

PETRY, Andrade. **Artigo – Nossa melhor aposta.** Revista VEJA. Edição 2163. Ano 43. Nº 18. De 05 de maio de 2010. Pag. 134. Editora Abril. São Paulo – SP.

PRETTO, Nelson. **Professor em rede.** Revista TV Escola. Maio/Junho/2010. Pag. 22 e 23. TOTAL Editora. Curitiba – PR.

SANTO, Eniel do Espirito. **Pesquisa Bibliográfica.** http://www.heliorocha.com.br/.../MEP/MEP_Pesquisabibliografica.doc. Acessado em: 10/01/2011.

SILVA, M. **Docência Interativa presencial e online** In: Valentini, Carla Beatris; Schelmmmer, Eliane. (Org.). Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando idéias e construindo cenários. Caxias do Sul: EDUCS, 2005, v. 1, p.193-202. Disponível em: <http://ambientesdigitais.wordpress.com/>. Acessado em: 11/01/2011.

STAA, Betina Von. **Sete motivos para um professor criar um blog.** Disponível em: http://www.educacional.com.br/articulistas/betina_bd.asp?codtexto=636. Acessado em: 25/11/2010.

TEIXEIRA, Gilberto. **Benefícios Educacionais do uso da Internet**. Publicado em 28/03/2005. Disponível em: <http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=18&texto=1031>. Acessado em 20/11/2010.

TORNAGHI, Alberto. **Artigo – O que a escola faz com a tecnologia? E o que a tecnologia faz com a escola?** Revista TV Escola – março/abril/2010. Pag. 24 e 25. Total Editora. Curitiba – PR.

VIANNA, Filipe D. **Softwares para uma educação mais livre**. Revista Mundo Jovem. Julho/2010. Pag. 06. Disponível em: WWW.mundojovem.com.br Acessado em: 15/08/2010.

WEININGER, Markus J. **O uso da internet para fins educativos**. Disponível em: www.cedufsc.br Acessado em: 15/06/2010.

www.educarede.org.br Acessado em: 18/10/2010.

www.diaadiaeducacao.pr.gov.br Acessado em: 18/10/2010.

<http://oficinasblog2006.zip.net/>. Acessado em: 16/11/2010.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Blogs_educativos. Acessado em: 16/11/2010.

<http://www.overmundo.com.br/overblog/curso-de-blog-como-ferramenta-didatica>. Acessado em: 17/11/2010.

<http://www.menta.sitedaescola.com/?p=118>. Blog oficial da equipe EscolaBr – **Orkut na Educação**. Publicado em: 22/04/2009. Acessado em: 25/11/2010.