

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

MYRIAN ISABEL SAIS BORGES LASTE

**BLOGS COMO ESTRATÉGIA
PEDAGÓGICA**

**PORTO ALEGRE
2010**

MYRIAN ISABEL SAIS BORGES LASTE

Blogs como estratégias pedagógicas

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: Mary Lúcia Pedroso Konrath

**PORTO ALEGRE
2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Profa. Rosa Maria Vicari

Coordenador(as) do curso de Especialização em Mídias na Educação: Profas. Rosa Vicari e Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

A Deus, por seu imenso amor por mim.

Ao meu marido Roberto, por seu amor e companheirismo.

As minhas filhas Lúcia e Ana por seu amor e confiança.

A minha mãe, por seu apoio e amor incondicional.

Aos colegas do NTE Concórdia/SC: Adenilson, Karen,

Neura, Noeli e Solange, companheiros desta

caminhada construtora de conhecimentos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a orientadora professora Mary Lúcia Pedroso Konrath, por sua presença constante nesta minha caminhada educacional, mesmo sendo a distancia, sempre esteve presente, muito obrigada por sua disponibilidade atenção na construção deste trabalho.

RESUMO

A sociedade está mudando em todas as suas formas de organização e, conseqüentemente, na forma de ensinar e aprender. Antigas formas de ensinar não se justificam mais e o campo da educação está pressionado a buscar novas fontes de construção de conhecimento, principalmente com o advento do computador conectado a internet. Percebemos que a educação é o caminho para transformação da sociedade, e para que haja transformação consciente é necessária uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano. Diante deste contexto, somos desafiados enquanto profissionais da educação a migrarmos para esta geração digital e revermos nossa prática pedagógica e uso de ferramentas e estratégias que propiciem a construção de conhecimentos, assim consideramos que o uso de blog (diário virtual), como estratégia pedagógica, pode ser um aliado nesta caminhada educacional.

Palavras-chave: cibercultura – estratégias pedagógicas – blog

ABSTRACT

Society is changing in its organizational forms and therefore its way of teaching and learning. Old ways of teaching are not sufficient anymore, and the field of education is under pressure to seek new sources of knowledge development, especially with the advent of the internet. It is been observed that education is the way to transform society, and for society it has a consistant transformation. It is necessary to have quality education, which integrates all human dimensions. In this context, we are encourages as teacher, or educational professionals to migrate towards a digital generation and review our pedagogical practice, tools and strategies. We believe that the use of a blog as a pedagogical strategy can be an ally in this process of education.

Keywords: cyberculture –pedagogical strategies - blog.

SUMÁRIO

RESUMO	6
ABSTRACT	7
1 INTRODUÇÃO	9
2 CIBERESPAÇO	12
2.1 Usuários da Internet.....	14
2.2 Nativos Digitais.....	16
3 APRENDIZAGEM NUMA ABORDAGEM CONSTRUCIONISTA.....	21
3.1 Logo – Aprendizagem e Interação com o computador	26
3.2 A Escola como espaço de construção do saber	30
3.3 O professor na sociedade informatizada e inserida no ciberespaço.....	35
4 BLOG FERRAMENTA VIRTUAL E SUAS POSSIBILIDADES	42
4.1 O blog sua história e conceitos	44
4.2 Blogosfera.....	48
4.3 Blog como ferramenta virtual de aprendizagem.....	54
5 CONCLUSÃO	63
REFERÊNCIAS.....	66

1 INTRODUÇÃO

Atualmente a sociedade vive um momento de inserção na era digital e tecnológica com ações diversas por mídias diferenciadas, ou seja, vivemos no ciberespaço, inseridos na *cibercultura*, onde as facilidades ao acesso das informações possibilitam que estejamos em contato com o mundo interligado em redes diversas, neste contexto necessitamos ter discernimento para evitar o uso ingênuo das tecnologias.

O aluno cidadão que vivencia este processo, que interage com as mais diversas mídias do espaço escolar, deve ser consciente e saber o que busca com objetivos definidos, com metas, a fim de ser sujeito atuante do processo e não um mero receptor de informações que a sociedade informatizada possibilita.

Para entender a sociedade atual é necessário relacioná-la às tecnologias digitais e a cultura contemporânea, chamada de *cibercultura*. Conforme pressupostos de Lemos,

[...] a *cibercultura* configura-se como uma forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70. (2003, p. 12)

O computador e a internet fazem parte da vida dos alunos, de seus interesses, o professor mediador do processo de ensino e aprendizagem, deve buscar e explorar estes espaços, aproveitando-os em sala de aula, relacionando os conhecimentos com atividades de pesquisa e construção de saberes, com o uso de recursos que irão enriquecer sua prática pedagógica.

Como possibilidade de mudanças da prática pedagógica, apresentamos este trabalho, objetivando envolver alunos e professores numa proposta de aprendizagem em que a Internet é potencializadora na construção do conhecimento e socialização das produções, estimulando o uso de ambientes educacionais como os diários virtuais, blogs, visando o desenvolvimento dos alunos nestes espaços, atuando como ator, autor, e agente que vai aprender fazendo.

A pesquisa caracteriza-se quanto aos procedimentos metodológicos adotados como bibliográfica, em que estudando, consultando materiais já elaborados sobre o tema, foi comprovada por meio dos dados obtidos que os blogs podem ser utilizados como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

O trabalho foi desenvolvido em três capítulos, além desta introdução. No capítulo inicial abordamos o ciberespaço, os atuais usuários da internet, geração Y, os nascidos digitais. A perspectiva teórica é embasada em conceitos elaborados por Alberto Tornaghi (2010), Helena Abramo (1994, 2005), Pierre Bourdieu (2000), Márcia Regina Costa (2000), André Lemos (2003), José Magnani (2007), Manuel Castells (2003), Paulo Carrano (2002, 2003), Bruno Latour (1997), Pierre Levy (1999, 2005), Márcia Augusta Petroni (2010), J. Pais (2006), Gabriel Prioli (2010), Marília Sposito (2003, 2007) e Egidio Vecchio (2006).

No capítulo seguinte apresentamos o processo ensino e aprendizagem numa abordagem construcionista embasada na teoria de Seymour Papert. A escola como espaço de construção do saber, o papel do professor na sociedade informatizada e inserida no ciberespaço, os docentes e novos sistemas virtuais. Os autores que embasam esta abordagem são: Hiran Pinel (2010), Alba Maria Lemme Weis (2010), Carlos Nogueira Fino (2010), Alberto Tornaghi (2010), Mara Lúcia Cruz (2009), João Josué da Silva Filho (2000), Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2000), Seymour Papert (1994, 1986), José Armando Valente (1993, 1996, 2005), Henrique Gandelman (2001), Bárbara Ischinger (2010), Philippe Perrenoud (2000), Amy Bruckmann (1997), Sherry Turkley (1984), Luiz Antonio de Oliveira Araújo (2002), Tomaz Tadeu da Silva (1999), Ivor Goodson (1995), Michel Foucault (1996), Eduardo Chaves

(2006), Teresa Cristina Jordão (2009), Marcos Henrique Meireles Lima (2010), Lucíola Licínio Santos (1995), Marc Prenski (2001), Pedro Demo (2002) e Richard Saul Wurman (1999)

No penúltimo capítulo conceituamos Blog como ferramenta virtual e suas possibilidades, sua trajetória, sua história e conceitos, blogosfera e os blogs como ferramentas virtuais de aprendizagem. As abordagens estão embasadas pelos conceitos dos seguintes autores: Fabio Malini (2008), Rebecca Blood (2002, 2010), Alex Primo (2006, 2008), Suzana Souza Gutierrez (2004), Rosa Meire Carvalho (2002), André Lemos (2004), Carolina Paz (2003), Raquel Recuero (2002, 2009), Alessandro Barbosa Lima (2004), Nirlando Beirão (2005), Patrícia Muller (2008), Pierre Levy (2005), José Luiz Orihuela (2007).

Por fim, são apresentadas as considerações finais e as referências usadas no presente trabalho.

2 CIBERESPAÇO

Em meados de 1984, William Gibson, em seu clássico romance de ficção científica *Neuromance*, expõe pela primeira vez o fenômeno ciberespaço. Em sua obra de ficção retrata o mundo digital e as redes que o envolve, as quais formam conflitos políticos, econômicos e sociais. *Neuromance* desenrola-se envolvendo as novas tecnologias e seres humanos, abordando o futuro da humanidade permeada pela intervenção da tecnologia. Atualmente, quase trinta anos mais tarde, esta obra sai da ficção e torna-se uma realidade da atualidade.

Vivemos no *ciberespaço*, inseridos na *cibercultura*, que designa o espaço criado por computadores, a rede e pessoas. Tornaghi caracteriza-o como:

[...] esta é uma rede de máquinas e de gente. Uma rede que, misturando coisas e pessoas permite que pessoas conheçam um pouco umas das outras, sobre o que pensam, o que fazem e como fazem [...] (2010, p.14)

O *ciberespaço* é uma realidade para milhões de pessoas que são usuários da rede das redes, a internet. Este ambiente vivo, dinâmico, interativo, com conhecimento, histórias, saberes, fluxo de informações, discursos, hipertextos, sons, imagens, vídeos, que extrapola barreiras geográficas e culturais, onde relações pessoais e interpessoais são estabelecidas, este mundo virtual torna-se real.

Segundo Pierre Levy (1999), o virtual é uma nova modalidade de ser, cuja compreensão é facilitada, se entendermos o processo que leva ao virtual, o que este autor denomina *virtualização*. “O real assemelha-se ao possível; em

troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: responde-lhe”. (LEVY, 1999, p. 17)

Enfim o virtual é real, pois existe sem estar presente. Levy (1999) deixa claro que tal processo implica ajudar o internauta, a navegar no ciberespaço. Segundo Petrone (2009), o ciberespaço permite receber informações, interpretá-las com base nas outras que já possui e reinventá-las, produzindo atos criativos. A informação por ser virtual, permite que seu consumo não seja destruído nem sua posse, exclusiva.

O virtual interage, relaciona-se, entrelaça-se com o real, é a relação entre máquina e seres humanos. A essas redes, que contam com seres humanos de diversos lugares, das mais longínquas regiões que se conectam com a tecnologia e interagem entre si, autores diversos como Latour (1997) e Pierre Levy (2005) chamam de redes sociotécnicas.

Redes sociotécnicas são redes de produção de comunicação, que reúnem pessoas e aparatos tecnológicos, por isso são denominadas sóciotécnicas, sócio representa as pessoas e técnico são os aparatos, e ambos são necessários para estabelecer a comunicação desejada.

As redes sociotécnicas agregam sujeitos reais e fisicamente distantes e com suas mais diversas culturas, efetivam, entretanto o encontro destas pessoas em torno de interesses, objetivos comuns e formam ambientes favoráveis à escola, à aprendizagem por serem ambientes de sociabilidade, que potencializam à troca e construção de conhecimentos. Sobre redes sóciotécnicas analisa Tornaghi,

[...] prefiro entender que está é uma máquina de rede e de gente. Uma rede que, misturando coisas e pessoas, permite que pessoas, conheçam um pouco umas das outras, sobre o que pensam, o que fazem e como fazem. Nestas redes, pode-se ainda mais, além de receber as coisas que muita gente faz, de ter acesso à produção intelectual de outros, pode-se também, interferir nesta produção. (2010, p. 14)

O ciberespaço dispõe de aparatos, ferramentas tecnológicas e pessoas, constituindo enorme rede de convívio, que pode interagir em tempo

real com seus pares, independente de posições geográficas, este fenômeno que extrapola barreiras influencia e amplia as fronteiras da construção cognitiva.

Em suma trata-se de um ambiente que reúne pessoas e possibilita formar comunidades interagindo a cada dia mais e mais pessoas e é um espaço social que nasceu das atividades de jovens acadêmicos, em meados dos anos 60. Segundo Castells (2003) estes jovens com objetivos afins conectavam-se em rede de computadores e neste contexto surgia o ciberespaço.

2.1 Usuários da Internet

Em meados de maio de 2010, uma pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação - CETIC, indicou que 71% dos usuários da internet do Brasil utilizam a “rede das redes”¹ para fins educacionais. Um dos dados que chamam atenção é que o uso da internet para fins educacionais é mais comum entre as classes D e E, do que na classe A, analisadas estas no fator sócio econômico.

Entre os mais pobres, 72% dos usuários da internet pesquisados, utilizam a web a fim de realizarem pesquisas escolares, ou algo relacionado à educação.

A questão é: quem é este jovem que busca pesquisar e estudar na internet?

Estudiosos têm contribuído para compreendermos o ciclo da vida que denominamos juventude, citaremos alguns: Bourdieu, 2000; Pais, 2006; Sposito (2003); Abramo (2005); Costa (2000); Magnani (2007), entre outros.

Diversas teorias permitem que tomemos contato com a diversidade que permeia o tema e limitam a capacidade de representatividade destes jovens.

¹ Rede das redes é o nome dado por Camila Viegas Lee para a internet.

Entre as limitações está a insistência de alguns considerarem a juventude apenas uma fase de transição para a vida adulta. A juventude seria apenas o tempo de espera para o jovem tornar-se adulto.

Outros limitam a juventude a problemas que podem surgir nesta fase da vida, como dificuldades na escola, envolvimento com situações de violência, crimes, drogas, falta de motivação, desemprego, entre outros problemas.

Esta situação é chamada de falsa homogeneidade, por Carrano,

Desta forma, a juventude passa a ser vista numa falsa homogeneidade, cujas características principais seriam a instabilidade, a irresponsabilidade, o desinteresse e a tendência ao comportamento violento. (2002, p. 34)

Compreender os jovens apenas como seres em transição para vida adulta, ou como problemáticos, criam barreiras para reconhecê-los como indivíduos, sujeitos autônomos, criadores, criativos e pesquisadores, que se utilizam da internet para produzir saberes e buscar conhecimentos.

Interessante perspectiva está em perceber que a juventude não é apenas uma fase homogênea da vida, mas existem vários percursos de chegada à idade e trajetórias de múltiplas vivências e deve-se analisá-los enquanto sujeitos construtores de sua história.

Historicamente discursa-se criando estereótipos sobre os jovens, senso comum e meio de comunicação de massa tende, a abordar e rotular os jovens como se fossem homogêneos e com culturas bem definidas dentro de determinadas épocas. Sobre isso Carrano esclarece:

[...] ouvimos falar dos jovens da geração 60 “geração rebelde”, dos jovens dos anos 80 “geração coca-cola”, ou a geração “alienada e conservadora” dos anos 90. Ainda que seja possível encontrar traços culturais comuns entre os jovens de uma mesma geração, essas generalizações tendem a homogeneizar os sujeitos e a obscurecer a diversidade [...] (2002, p. 35)

Precisamos reconhecer os diferentes modos de inserção dos jovens na vida social e cultural, que são caracterizados por suas relações estabelecidas,

urge criar estratégias para entender o jovem atual, que visão de mundo tem, o que esperam desta sociedade que os envolve, como é viver no ciberespaço e na cibercultura.

Enquanto educadores, professores, devemos buscar reconhecer e compreender a diversidade cultural que envolve nosso jovem, nosso aluno.

2.2 Nativos Digitais

Entender características de comportamento dos estudantes é um desafio, pois estes carregam características novas e peculiares, campo fértil para estudos e análises das mais diferentes óticas.

Alguns estudiosos os definem como consumidores vorazes, alvo de diversas campanhas de marketing, porém, os nativos digitais estão habituados a fazer várias coisas ao mesmo tempo. Enquanto ouvem música em seus *players* de MP3, estão enviando mensagens pelo celular, acessando os sites de relacionamento, baixando as fotos da câmera digital e fazendo a pesquisa que o professor solicitou na última aula.

O processo digital está em curso há algumas décadas e o que se vê é uma geração imersa desde seu nascimento numa avançada explosão tecnológica, a cibercultura.

A cibercultura se caracteriza pela fluidez das relações humanas, pela virtualidade dos contatos, rapidez, inconsistência e fragilidade dos vínculos, o que pode desencadear crise nas funções de autoridade, dos valores e das ideologias.

Esta perspectiva pode ser considerada como um fator negativo da sociedade, sobre isso a psicóloga especialista em orientação educacional Jaqueline Ferreira, cita o psicanalista francês Raymond Cahn, autor de diversos livros sobre a adolescência, Jaqueline define conflitos dos jovens com falta de limites, superficialidade nos relacionamentos e precipitadas tomadas de decisões como conseqüências do fenômeno que envolve a cibercultura.

Neste contexto, a orientadora educacional relata que precocemente os jovens são estimulados a definir-se profissionalmente com o objetivo de tornarem-se mais capacitados e competitivos para corresponder às exigências do mercado de trabalho.

Segundo ela, jovens entre 15 e 18 anos não se sentem aptos a realizar uma escolha tão definitiva e o resultado são os altos índices de evasão ou troca de curso nas instituições de ensino superior.

No entanto, na sua opinião, essa escolha, muitas vezes, é feita de maneira precoce e impulsiva, sem o autoconhecimento necessário que o momento exige.

O resultado, em alguns casos, são jovens que ingressam no ensino superior sem a maturidade necessária para desenvolver-se e comprometer-se com uma profissão, que permanecem frustrados e pressionados por necessidades econômicas e sociais, com dificuldades para reavaliar a escolha e, com isso, retomar o processo de amadurecimento psíquico que os levará a decisões mais satisfatórias, o que retrata de maneira negativa a imatura tomada de decisões desta geração.

Segundo Prioli, professor com experiência acadêmica, as tecnologias levam até o ensino esse novo padrão de comunicação. “Isso tudo está tornando a escola obsoleta. O computador tem que ser incluído em sala de aula, assim como a caneta.” Opina e reconhece que não é muito simples, Prioli:

Ainda há um problema de foco, de clareza, não se enxerga exatamente o que fazer e como agir. Mas entende-se que há um problema. É uma tecnologia que está mudando as relações econômicas, sociais e políticas. (2010, p.21)

O objetivo é estreitar laços, criar conteúdos que ajudem os estudantes a conhecer os mais importantes fatores a serem considerados, utilizar mídias que mesclam informações em forma de notícias, vídeos, entrevistas, podcasts, programas de rádios, celulares, mp10, jogos, inserir as tecnologias de informação e comunicação na escola.

Estudiosos denominam os jovens pertencentes à cibercultura de geração Y ou nascidos digitais, nascidos nos anos 80, compreendem o contexto que a geração anterior a sua, denominada X viveu e cresceu, seriam os nascidos nos anos 60, que vivenciaram as influências da Guerra Fria, o ataque dos Estados Unidos à Líbia, a Perestroika e a queda do muro de Berlim, entre outros fenômenos acontecidos como a vinda da AIDS e suas conseqüências de mudança de pauta para a geração seguinte.

Desiludidos em relação aos valores de seus pais, e as tendências culturais a que a geração X se expôs, e as mudanças políticas e sociais a que passaram, a grande maioria da geração Y é cética, quem tende a homogeneizar diria que é geração MTV, Nirvana ou Tartaruga Ninja.

Esta geração Y é o perfil do nosso jovem, nosso aluno, que estuda, pesquisa, trabalha e convive nas escolas e empresas da atual cibercultura.

Segundo MELO,

Fidelidade a empresas, no entanto, não está em seus horizontes – em vez da busca de status pessoal, a afeição a marcas é uma forma de expressar um comportamento coletivo. Também são impulsivos, impacientes e, no mercado de trabalho, não pensam duas vezes antes de mudarem de emprego caso não se sintam valorizados ou confortáveis no ambiente corporativo. (2010, p.3)

A geração anterior, X, destacou-se pela mulher no mercado de trabalho, que ao mesmo tempo não havia aprendido a socializar as tarefas, e sobrecarregava-se em duplas ou triplas funções, em casa, trabalho, filhos, escola e demais afazeres, o que faz esta geração sofrer animosidade pela geração Y.

A geração Y reclama deste padrão porque aprenderam a socializar, a dividir tarefas, as questões de gênero e patriarcado são vencidos pelas metas que estabelecem para suas vidas, conciliam o profissional e o pessoal, porque aprenderam a dividir tarefas e só conhecem a democracia.

Organizam suas carreiras profissionais com objetividade, organização, valorizando sua realização pessoal, tem iniciativa, capacidade de resolver problemas e discernir o que buscam. Pode-se classificá-los como Yuppies,

termo norte americano utilizado para definir jovens profissionais urbanos, apaixonados pela ascensão social, que desejam subir profissional e economicamente.

O jovem da geração Y tem sonhos, buscam carreiras brilhantes, alguns egoístas, hedonistas, consumistas, os jovens que representam este perfil, conhecem diversos idiomas, dominam o inglês, buscam altos níveis de educação, mestrados, doutorados, MBA, são corteses, casam-se, mas procuram ter no máximo dois filhos, rede de amigos em todo planeta, sem preconceitos raciais ou religiosos, possuem experiências multinacionais, gostos pelas artes, leituras, viagens, manejam as tecnologias, possuem seus blogs, MSN, páginas pessoais, abertos ao novo, desafios os atraem, sensíveis às injustiças, comprometidos com questões ambientais e ONGs, esperançosos.

Esta é a geração que compartilha nosso ciberespaço, pesquisadora, questionadora, com metas, sabe o que deseja e onde quer chegar e estão completamente conectados com o mundo digital.

O número de crianças que tem acesso ao computador e à internet vem crescendo, e a faixa etária também vem se ampliando. Antes, mais acessada pelos jovens, a internet, hoje, vem sendo utilizada de forma crescente por crianças de 6 a 11 anos. Estas crianças já nasceram ligadas às tecnologias digitais: com menos de 2 anos já têm acesso a fotos tiradas em câmeras digitais ou ao celular dos pais; aos 4 anos, já manipulam o mouse, olhando diretamente para a tela do computador; gostam de jogos, de movimento e cores; depois desta idade, já identificam os ícones e sabem o que clicar na tela, antes mesmo de aprender a ler e a escrever.

Incluídos, nascidos no mundo digitalizado, onde informações chegam a todo momento em grande quantidade através das mídias e da web, a grande questão é: e a escola? E o papel do professor? Como fazer acontecer à educação que desejamos acontecer?

Vive-se num mundo dominado pelo conhecimento. E conhecimento nos é fornecido pela informação, deve-se analisar todos os assuntos, buscando-se entender todos os componentes técnicos, jurídicos, limites e conseqüências, MORIN focaliza o tema, afirmando que:

O primeiro significado da palavra conhecimento é informação; é obvio que quem tiver informações tem vantagens. O segundo significado é conhecimento que classifica as informações. Porém, um conhecimento supersegmentado, como o de especialistas, incapazes de contextualizá-lo, não é capaz de atingir este dito de Pascal: "É necessário conhecer as partes para entender o todo, mas é necessário conhecer o todo para entender as partes!" Estamos vivendo um período em que o conhecimento só se torna significativo quando está situado no seu contexto. (2005, p.21)

A informação e o conhecimento com a inserção das tecnologias aceleram e se expandem provocando mudanças na sociedade, uma revolução cultural, é possível projetar alguns cenários para o futuro com base da cibercultura atual em busca da educação e da escola que se deseja.

3 APRENDIZAGEM NUMA ABORDAGEM CONSTRUCIONISTA

Pretende-se neste capítulo situar a Teoria Construcionista de Seymour Papert, matemático e considerado um dos pais do campo da Inteligência Artificial. Ele é internacionalmente reconhecido como um dos principais pensadores sobre as formas pelas quais a tecnologia pode modificar a aprendizagem.

Papert, nascido e educado na África do Sul, participou ativamente do movimento antiapartheid. Engajou-se em pesquisas na área da matemática em Cambridge University no período de 1954 – 1958. Nos anos 60, afiliou-se ao MIT / Instituto de Tecnologia de Massachusetts, onde juntamente com Marvin Minssky, fundou o laboratório de Inteligência Artificial. Trabalhou com Jean Piaget na University of Geneva de 1958 a 1963, sua colaboração nos projetos de Piaget era considerar o uso da matemática no serviço para entender como as crianças aprendem e pensam.

Para conceituar o Construcionismo de Seymour Papert faz-se necessário entender o Construtivismo Piagetiano, pois a teoria construcionista expande o conceito construtivista.

Jean Piaget formulou uma concepção de aprendizagem onde o desenvolvimento humano é compreendido a partir de mudanças que ocorrem na estrutura cognitiva da criança.

Estas mudanças estruturais obedecem a etapas do desenvolvimento e encontram-se vinculadas ao amadurecimento biológico, portanto, a maturação é condição para o desenvolvimento cognitivo.

Na teoria construtivista, professores devem compreender a natureza ativa do processo ensino e aprendizagem, no qual os estudantes já estão

inseridos e empenhados, fazendo parte do mesmo na busca e construção do conhecimento que se deseja alcançar.

Para melhor entender os conceitos básicos do desenvolvimento intelectual na perspectiva de Jean Piaget, é necessário compreender: Assimilação, acomodação, esquema e equilíbrio. Para ele, a adaptação intelectual é uma interação ou troca entre o indivíduo e seu meio, e envolve dois processos encontrados na biologia: a assimilação e a acomodação.

O indivíduo incorpora ou assimila características da realidade externa às suas estruturas, de outro modo modifica ou acomoda as suas estruturas psicológicas para corresponder às pressões do ambiente. A adaptação implica o equilíbrio entre a assimilação e a acomodação.

As estruturas psicológicas surgem, gradativamente, como resultados dos fatores biológicos (assimilação e acomodação). Diferem qualitativamente uma da outra ao longo da vida, enquanto um bebê de alguns meses utiliza esquemas de comportamento ou padrões de ação, uma criança em idade escolar utiliza operações mentais.

O importante para Jean Piaget, não é o comportamento de uma criança em todos os detalhes, mas as estruturas subjacentes que possibilitam sua atividade.

Piaget opôs-se à aprendizagem da memorização, estabelecendo que o papel da escola é oferecer ao aluno situações desafiadoras e adequadas ao estágio de desenvolvimento que este se encontra. Frente situações novas o aluno buscaria adaptar-se e transformaria suas estruturas cognitivas, aprendendo a operar em lugar de recitar o que memoriza.

Papert concorda com Piaget que a criança é pensante e construtora de suas próprias estruturas cognitivas, porém inquietou-se e questionou sobre como criar condições para que mais conhecimento possa ser adquirido pela criança. Papert diz

[...] se olharmos a criança como um construtor, estamos no caminho de uma resposta. E como qualquer outro construtor, a criança necessita de matéria prima para a construção de seu conhecimento. (1986, p.120)

A atitude construcionista implica na meta de ensinar, a fim de produzir o máximo de aprendizagem com o mínimo de ensino. Não significa que a aprendizagem aconteça espontaneamente, mas sim que os professores sejam mediadores e que fomentam em sua prática pedagógica os processos de aprendizagem.

A busca do construcionismo é alcançar meios de aprendizagem fortes que valorizem a construção mental do sujeito apoiada em suas próprias construções no mundo.

Para Papert, a barreira encontra-se mais no exterior que no interior das crianças, se enriquece o exterior com recursos cognitivos necessários e adequados e as crianças interagindo com eles irão além das expectativas do adulto.

O Piaget da teoria dos estágios é essencialmente conservador, quase reacionário, enfatizando o que as crianças não podem fazer. Eu me empenho em revelar um Piaget mais revolucionário, cujas ideias epistemológicas podem expandir as fronteiras conhecidas da mente humana. (1986, p.189)

Para (PAPERT, 1986, p. 56) a criança se apropria para seu próprio uso de materiais que encontra e mais significativamente de modelos e metáforas da cultura que a cerca. Ele enfatiza que o processo de formalização do pensamento são determinados também pelos materiais disponíveis que a criança tem acesso, e que este processo de exploração da criança se intensifica à medida em que o conhecimento se torna fonte de poder para a criança. Isso explica o fato de certas noções tornarem-se de fácil compreensão para a criança por ela já ter experimentado antes em seu cotidiano. FINO esclarece que para Papert:

[...] sua maior contribuição é recordarmos que inteligência deve ser definida e estudada, que ser inteligente é ser situado, ligado e sensível às variações do envolvimento. Tornar-se um com o fenômeno em estudo – eis a chave para a aprendizagem. (2007, p.3)

O conceito de Papert enfatiza as conexões do novo com aquilo que já se sabe, com o que já se experimentou. Pessoas motivam-se a aprender o novo conhecimento significativo para elas, ao explicar a teoria construcionista, Pinel diz:

É importante a conexão entre as entidades mentais existentes, para o progresso e criação de novas entidades mentais. É assim que se dá a aprendizagem espontânea e informal, tanto na criança quanto no adulto. (2010, p.15)

Não significa cair no espontaneísmo, mas que a prática do professor, mediador do processo ensino e aprendizagem valorizem-se o fazer independente do aluno. Papert também enfatiza que as pessoas podem construir por si mesmas seus métodos para resolução de problemas, segundo seu próprio estilo de pensamento, que deve ser respeitado e incentivado pelo professor. Para este autor a utilização do computador é uma oportunidade do aluno desenvolver seu potencial cognitivo, segundo este autor:

[...] o construcionismo coloca a atitude construcionista como um paradoxo que tem a meta de produzir a maior aprendizagem a partir do mínimo ensino. (1994, p.124)

Papert considera que as construções mentais podem ser apoiadas por construções concretas que servem para favorecer futuras abstrações e que também podem levar a novas construções concretas numa dialética entre o concreto e o abstrato.

Seymour Papert chamou o conjunto de princípios norteadores que regem a aprendizagem de Matemática, onde o fundamental é fazer com que o conhecimento que está sendo trabalhado tenha sentido para o aluno, que a aprendizagem seja sintonica, nesta perspectiva a aprendizagem é ativa, permite o desenvolvimento de micromundos como ambientes desta aprendizagem, que explora sem preocupações de certo ou errado e sem pré-requisitos. A aprendizagem é ativa, interativa, onde os alunos trocam ideias,

mesmo partindo de dúvidas transitórias que podem levá-los a teorias mais consistentes, o que é inerente ao processo de aprendizagem.

Na teoria construcionista o emprego do conceito de depuração (debugging) no sentido de que o aluno procura compreender a sua representação do programa para identificar e corrigir os erros (bug). O erro neste contexto é considerado benéfico porque leva a estudar o que aconteceu e corrigir, neste caso o professor também é um aprendiz, todos aprendem neste contexto.

Papert verificou que a construção de conceitos, conhecimentos e estrutura de pensamento, a inteligência, acontece significativamente quando o aluno, aprendiz, atua sobre seu mundo, modificando seu entorno e criando seus produtos. É na ação do sujeito sobre o entorno que a aprendizagem acontece.

[...] o aprendiz constrói alguma coisa, ou seja, é o aprendizado por meio do fazer, do “colocar a mão na massa”. Segundo o fato de o aprendiz estar construindo algo de seu interesse e para o qual ele está bastante motivado. O envolvimento afetivo torna a aprendizagem mais significativa. (VALENTE, 2005, p. 3)

O construcionismo propõe que o sujeito produza bens de seu interesse, ao enfrentar problemas e as dificuldades que surgem no decorrer do processo, aprendendo tudo que a sua maturidade biológica permita, desenvolvendo, assim, a inteligência com criatividade e internalizando novos conhecimentos que desenvolverão autonomia intelectual. Segundo Tornaghi:

Papert trata o computador não como uma máquina de ensinar, mas como uma máquina de ser ensinada. Ele propõe que ela entre na rede sociotécnica, não como elemento que traz conhecimentos, mas como elemento com que os aprendizes produzem conhecimentos, elemento que aprende com os alunos, alunos ensinam o computador a fazer coisas novas. (2010, p. 8)

Para autores como Papert, Michael Wesch e outros, as pessoas são capazes de ensinar o computador, quando criam programas de computador

estão ensinando a máquina para realizar determinadas tarefas, quando desenvolvem softwares ensinam ao computador o que ele deve fazer.

3.1 Logo – Aprendizagem e Interação com o computador

Seymour Papert (1994) viu na informática a possibilidade de criar condições significativas para o desenvolvimento intelectual dos sujeitos. A fim de atingir seus objetivos educacionais desenvolveu uma linguagem de programação, chamada Logo, de fácil compreensão e manipulação por crianças ou pessoas leigas em computação e sem domínio em matemática.

Para este autor, é na universalidade de aplicações do computador e na sua capacidade de simular modelos mecânicos que podem ser programados por crianças que reside à potencialidade do computador em aprimorar o processo de evolução cognitiva da criança.

Através da metodologia Logo, Papert vem desenvolvendo entre seus colaboradores uma metodologia de ensino e aprendizagem no ambiente computacional, segundo ele,

Minha meta tornou-se lutar para criar um ambiente no qual todas as crianças – seja qual for sua cultura, gênero ou personalidade – poderiam aprender Álgebra, Geometria, Ortografia e História de maneira mais semelhante à aprendizagem informal da criança pequena, pré – escolar, ou da criança excepcional, do mesmo processo educacional seguido nas escolas. (PAPERT, 1986, p.39)

A linguagem de programação Logo explora atividades espaciais desenvolvendo conceitos numéricos e geométricos. A construção e depuração colaborativa de programas Logo são expressos visualmente através de desenhos de uma tartaruga, que concretizam um formalismo matemático, criando modelos que induzem a criança a pensar sobre o ato de pensar – epistemologia - e que tem como consequência o avanço nos estágios de desenvolvimento cognitivo.

A palavra Logo foi usada por Papert como uma referência ao termo grego que significa pensamento, raciocínio, discurso ou também razão, cálculo e linguagem.

Logo é uma linguagem de programação simples e estruturada, voltada para a educação, que permite, através do uso, que o sujeito se familiarize com conceitos lógicos e matemáticos a partir de atividades espaciais que auxiliam o usuário a formalizar conceitos cognitivos.

O sujeito comanda uma tartaruga de solo ou tela na forma de cursor, como uma terminologia próxima da sua, que se locomove, através de programação, criando gráficos e animações.

Para comandar a locomoção e rotação utiliza: para frente 10, para trás 10, direita 90, esquerda 90. Neste processo os movimentos pelos quais o sujeito conduz a tartaruga, favorecem que expressem suas hipóteses e conceitos, o que possibilita que pense e fale sobre eles, podendo fazer, refazer, descobrir novos caminhos e soluções, trazendo novas perspectivas para os erros.

O construcionismo através do Logo busca suportar várias atividades de construção, através da ampliação das potencialidades cognitivas possíveis de serem usadas em computadores.

As atividades compreendem a construção de programas lúdicos realizados pelo sujeito com auxílio de outras crianças e mediadas pelo professor. Ao explicar a teoria de Papert, Bruckman diz que:

[...] em síntese, para Papert o aprendizado é auto motivado, ricamente conectado à cultura popular; com foco em interesses pessoais, baseado em comunidades que suportam a atividade, uma atividade que reúne pessoas de todas as idades; localizado em uma comunidade que estimula o aprendizado, onde especialistas e noviços são todos vistos como aprendizes. (1997, p.9)

Programar computadores significa representar os passos que podem levar à solução de determinada situação problema, ou seja, descrever seqüências de ações em uma linguagem que o computador possa executar.

O programa desenvolvido é executado pelo computador, que fornece uma resposta, diante da qual podem ocorrer duas situações. O resultado obtido é o esperado e a atividade está pronta, ou o resultado fornecido pelo computador não é o esperado e precisa ser revisto todo o processo de representação do problema.

Este rever o processo promove o desenvolvimento de reflexões que buscam entender as estratégias usadas, os conceitos formulados e os erros cometidos e as possíveis formas de corrigi-los, o que leva a depurar o seu programa e inserir neste outros conceitos ou novas estratégias.

Na atividade de depuração dos erros, o sujeito reflete sobre a forma de como representou o programa. Turkle diz:

[...] pensar sobre o pensar – e os conceitos envolvidos e tentar encontrar os erros cometidos para, em seguida, modificar o programa. Esse processo permite que o aluno deixe de pensar no correto e no errado e se volte para a busca de uma solução aceitável. (1984, p. 41)

Baseado em Piaget, Papert considera as crianças como construtores ativos de suas próprias estruturas intelectuais, enfatiza que a fonte são os materiais disponíveis para a construção de suas estruturas, e o computador é um instrumento cultural produzido pelo homem, que permite mudar os limites entre o concreto e o formal.

O computador possibilita manipular concretamente conhecimentos que só eram acessíveis por meio de formalizações, ou seja, quando o sujeito já havia atingido o estágio formal de desenvolvimento. (PAPERT, 1986, p. 137)

Papert, através da linguagem Logo, apresenta uma proposta de ensino e aprendizagem baseada nas teorias de Psicologia Genética – Evolutiva de Jean Piaget, onde as crianças podem ser vistas como construtoras de suas próprias estruturas cognitivas.

Esta dimensão permite ao aluno ser sujeito de seu próprio processo de aprendizagem, o aluno deixa de ser o consumidor, receptor de informações e atua como criador do conhecimento e desenvolve criticamente sua alfabetização com o uso do computador. Para Papert:

A verdadeira alfabetização computacional não é apenas saber como usar o computador e as ideias computacionais. É saber quando é apropriado fazê-lo. (PAPERT, 1986, p. 187)

O Logo também proporciona, através da linguagem de programação, a possibilidade de ser utilizado como software de autoria, pois permite criar outros softwares a partir dele, o que vai multiplicando e socializando conhecimentos.

Atualmente estão sendo desenvolvidas diferentes versões do logo utilizando recursos da multimídia ou robótica. Segundo Almeida:

Ao articular conceitos da inteligência artificial com a teoria piagetiana, Seymour Papert propôs inicialmente uma metodologia, ou “filosofia”, e uma linguagem de programação Logo, que construíram a abordagem construtivista. Posteriormente, com o advento de novas ferramentas de informática, suas ideias foram aplicadas a outros ambientes computacionais além do Logo, tais como as redes de comunicação a distância (Internet e similares), programas aplicativos (processadores de texto, planilhas eletrônicas, gerenciadores de banco de dados, etc.), jogos, simuladores e outros. (2000, p.49)

Compreende-se que o computador pode ser usado como máquina de ensinar como também pode ser ensinada, quando simplesmente se faz uso do computador como uma máquina de escrever, que permite certas edições, que as antigas máquinas de datilografia não disponibilizavam, os computadores são apenas máquinas que facilitam o trabalho, o que, no ponto de vista pedagógico, é instrucionismo, e consiste na informações de antigos métodos pedagógicos. Valente faz abordagem referente quando diz que:

[...] alguém implementa no computador uma série de informações e essas informações são passadas ao aluno na forma de um tutorial, exercício e prática ou jogo. Além disso, esses sistemas podem fazer

perguntas e receber respostas no sentido de verificar se a informação foi retida. Essas características são bastante desejadas em um sistema de ensino instrucionista. (2005, p. 3)

Percebe-se, através da pesquisa, que Papert buscou evitar essa noção errônea sobre o uso do computador na educação, ao desenvolver a Teoria Construcionista, na qual o aprendiz constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento.

Quando o aluno utiliza-se do Logo para solucionar um problema, sua interação com o computador é uma ação de programação, onde ele, o aprendiz, ensina a máquina, age sobre o objeto “computador” e a máquina lhe obedece através de comandos.

3.2 A Escola como espaço de construção do saber

A escola é o ambiente privilegiado de aprendizagem, onde currículo, formação de professores, administração do tempo, espaço, matérias, metodologias devem ser planejados e organizados a fim de construir-se um ambiente de aprendizagem.

Neste contexto a instituição escola é muito eficaz para os fins que se propõe. Segundo Almeida

Bilhões de seres humanos passaram por suas salas, por sua estrutura e pelas práticas de seus mestres e formaram-se cidadãos. Melhores uns, piores outros, mas foi a prática deles que definiu os rumos da sociedade. (2000, p. 60)

Analisando-se a História da Educação percebe-se que as mudanças pedagógicas não se fazem por decretos, normas ou portarias. As mudanças são processuais e se constituem no tempo pela dinâmica da articulação entre a subjetividade, a vontade da mudança e a objetividade para alcançar suas metas.

Compreender as finalidades da escola em sua concepção político pedagógica, refletindo-se os mecanismos externos e internos envolvidos nas interações sociais que compõem esta estrutura que forma a rede denominada escola. Interações sociais em seu entorno, na sala de aula, bem como nas interações com o processo do conhecimento, entrelaçando-o com a concepção de aluno que se desenhou no Projeto Político Pedagógico escolar.

Considera-se o Projeto Político Pedagógico a alma da escola, porque é vivo na medida que envolve pessoas e suas relações sociais, este conceito requer que a escola assuma a postura de que o trabalho pertence a quem o concebe, a quem o executa e a quem o avalia, não é aceitável que alguém planeje o que o outro irá executar, porque isso retira do executor suas possibilidades de domínio sobre o processo de trabalho. Para esclarecer este contexto, Araújo diz:

[...] domínio sobre o processo de trabalho, de comprometimento com esse trabalho e de senti-lo como algo prazeroso e gratificante. É nesse contexto que se situa o Projeto Político Pedagógico, como o processo e o documento dele resultante, que refletem as intenções, os esforços e as responsabilidades de toda uma equipe. (2002, p. 34)

A construção do Projeto Político Pedagógico é um processo dinâmico e permanente, pois está em constante mudanças, novos atores sociais se incorporam ao grupo, trazendo novas experiências, capacidades, necessidades, assim como novos talentos, interesses. Neste contexto, abrem-se novas frentes de trabalho e interações, que formam a rede escola num constante e eterno diagnosticar, planejar, repensar, começar, recomeçar, analisar e avaliar, é o eterno movimento pedagógico.

Neste contexto, faz-se necessário entender escola e a educação, considerando as várias sociedades e diferentes épocas históricas, percebe-se que há diversas ideias educativas desde os remotos tempos de Atenas, onde a educação objetivava formar cidadãos de espíritos delicados, prudentes, sutis, embebidos de graça e harmonia, capazes de gozar o belo, já em Roma, na Antigüidade, com a educação, a sociedade esperava que as crianças se tornassem homens de ação, militares.

Na Idade Média, a educação era acima de tudo cristã, na Renascença, assumiu um caráter leigo, voltado à literatura e ao humanismo e, na Idade Moderna a educação esteve voltada para as contribuições científicas e para adequação das pessoas às necessidades do capital.

Atualmente, analisando-se as diferentes sociedades, percebe-se que existem divergentes objetivos entre as sociedades, os indígenas, por exemplo, voltam-se para o corpo, buscando a forma de guerreiros de físico ornamentado com suas pinturas.

Na educação capitalista evidencia-se o individualismo e a competitividade, já na sociedade socialista prevalece a orientação coletiva, o cooperativismo para o crescimento do grupo.

Historicamente, e ainda hoje, a escola vem criando a construção de sujeitos, escola e currículo estão permeados e são atravessados por relações de poder e saber que não podem e nem devem ser dissociadas de outras dimensões da sociedade. As fronteiras, contudo são tênues, transponíveis, fluidas e fugidias.

Conceitos como educação, escola, disciplinas escolares não tem significados fixos ou mesmo permanentes, tem história e precisam ser vistos como parte de um processo constituído de conflitos e lutas entre diferentes tradições e diferentes concepções sociais e políticas. Segundo Silva

A escola como se conhece atualmente é uma invenção recente. Emerge no século XIX e, não por coincidência, quando surge a definição da pedagogia como arte e a ciência de ensinar crianças. (1999, p. 15)

Desde o século XVIII a Europa Ocidental vinha sendo atravessada por uma série de processos sociais, políticos e econômicos que transformaram radicalmente a vida das pessoas e suas relações. Num contexto em que as mudanças provocaram novas demandas e inseguranças, os estados centrais em processo de consolidação e ou formação começam a demonstrar interesse para educação de crianças, até o século XIX a educação era realizada em casa

ou através de obras de caridade de caráter privado e com pouca coordenação pedagógica.

Com a Revolução Industrial, a família teve que se adaptar aos novos padrões e exigências sociais, essas mudanças começam no início do século XX a fim de a escolarização fosse transformada numa atividade de massa (GOODSON, 1995, p. 34-35).

Foucault (1996) em seus estudos, observou que entre os séculos XVIII e XIX havia uma diferença quanto aos processos de confinamento e reclusão. No século XVIII, o confinamento era uma espécie de punição, exclusão social, diferente do que temos do século XIX em diante, em que a reclusão tem por função ligar os indivíduos aos aparelhos de produção, formação, reformação ou correção, ou seja, uma inclusão por exclusão. Segundo este autor, é como “[...] indivíduo que se entra na escola, é enquanto indivíduo que se entra no hospital, ou que se entra na prisão. A prisão, o hospital, a escola, a oficina são formas de vigilância do próprio grupo”. (1996, p. 112)

Percebe-se que historicamente a escola ensina o mesmo conteúdo a todos, não observa a diversidade entre seus pares, nivela todos os alunos a partir de seu ponto de vista. Este processo torna-se bastante visível nos séculos XVIII e XIX, a análise de Foucault (1996) aponta a escola como um dos confinamentos intoleráveis, onde se o saber não é o escolar, acadêmico, acaba sendo excluído como “saber”, perde sua legitimidade, este processo Foucault nomeou de disciplinarização do conhecimento.

A disciplinarização do conhecimento, segundo Foucault (1996), vai alcançar não apenas a postura dos sujeitos através das regras, mas as normas de planejamento, controle e avaliação; de enquadramento, de gerencia de pessoas; de aproveitamento máximo do tempo, no sentido de uma eficácia para a docilidade política e eficiência econômica.

Em suas reflexões (GOODSON, 1995, p. 33) afirma que assim que se constatou o poder do currículo quanto a determinar o que se deveria processar em sala de aula, descobriu-se um outro: o poder de diferenciar. O que significava que “[...] até mesmo as crianças que freqüentam a mesma escola

poderiam ter acesso ao que representava “mundos” diferentes através do currículo a ela destinado”.

A escola atual está inserida na cibercultura, e a educação é o catalizador e difusor de todas as transformações sócias, pelo que se analisou historicamente.

Atualmente, currículos inovadores, participação democrática, análises, diagnósticos, indicadores confiáveis, avaliações processuais e participativas fazem parte do cotidiano escolar.

Os estudantes, a criança, o jovem que pertence à escola atualmente já nasceram imersos numa cultura em que as inovações tecnológicas são uma presença constante no mundo, espaço que os rodeiam. Estas tecnologias quase que ‘naturalizadas’ na sociedade, por outro, em nosso país, essas conquistas ainda não são acessíveis a uma parcela da população, o que faz com que a escola seja um importante espaço de acesso a esses artefatos tecnológicos e à aprendizagem de suas linguagens específicas.

A grande maioria das escolas brasileiras está equipada com salas informatizadas ou laboratórios de informática. Sobre este contexto Chaves diz:

[...] melhoria efetiva da qualidade da educação ministrada em nossas escolas – e isso não virá sem um choque de gestão. Só o choque de tecnologia não vai resolver. Computadores são ferramentas potentes, mas não fazem mágica ou milagres. Tampouco será suficiente apenas o choque de gestão – se o ambiente de aprendizagem que as escolas propiciam é mais adequado ao século XIX do que ao século XXI. (2006, p. 22)

Segundo este autor os dois choques devem acontecer juntos e alicerçados devem reconceituar a escola.

Faz-se necessário rever a educação que se deseja, a aprendizagem que emerge para a geração Y que vive na cibercultura e faz parte da escola, rever a função social, pedagógica e política escolar, refletir sobre o currículo desenvolvido na escola, situar o papel do professor nesta sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem, que por si própria aprende e vai evoluindo no processo histórico.

A escola deve ser espaço de construção, deve ser reestruturada de acordo com o grupo que temos atualmente, alunos, professores, sociedade, isso significa uma mudança do currículo, que foi historicamente construído com lápis e papel, para um currículo digitalizado. Sobre isso esclarece Valente:

[...] o que precisamos fazer é dar um outro passo, que é a inclusão de outros recursos, como por exemplo, a imagem, o som, a animação. Neste sentido, fala-se muito de letramentos. O letramento digital, que é a incorporação da tecnologia digital na sua maneira de pensar e de fazer [...] alunos e professores precisam trabalhar melhor estas questões e terá apropriação desses diferentes recursos, o que chamamos de letramentos. Isso significa uma mudança do currículo, que foi feito para o lápis e papel, para um currículo digital. (2010, p. 6)

Com o crescente acesso aos meios de comunicação e informação, vimos surgir novas necessidades, habilidades e competências na formação integral dos indivíduos, que vão além dos conteúdos escolares.

O conceito de letramento digital – entendendo o uso da internet como espaço de aprendizagem significativa, é uma nova realidade e requer radical transformação na escola, no currículo, no Projeto Político Pedagógico onde a educação deve refletir sobre o seu papel e propor novos rumos, de forma a contribuir no desenvolvimento de cidadãos críticos, autônomos, criativos, que solucionem problemas em contextos imprevistos, que questionem e transformem a própria sociedade.

3.3 O professor na sociedade informatizada e inserida no ciberespaço

Os estudantes que compõem a escola atualmente já nasceram imersos na cibercultura, são nascidos digitais, porém os professores que também compõem a escola são nascidos analógicos e tiveram que imigrar para este contexto tecnológico que envolve a sociedade. Sobre estas gerações Prensky diz:

Esses alunos que nasceram em um mundo digital são os chamados “nativos digitais”. Já aqueles de uma geração anterior, que acompanharam a evolução das tecnologias digitais, são os chamados de “imigrantes digitais”, ou seja, aqueles que precisam se adaptar à nova realidade. Se, para o primeiro grupo, a tecnologia é algo transparente em seu dia a dia, para o segundo grupo ela é um desafio com diferentes níveis de dificuldade. (2001, p. 2)

É de fundamental importância, nesse contexto, a formação dos professores para o desenvolvimento de currículos e projetos pedagógicos em que as tecnologias da informação e da comunicação não sejam apenas ferramentas, mas recursos que integram as tecnologias criando novas formas de aprender e ensinar, na perspectiva das redes colaborativas e da autonomia dos sujeitos. Segundo Jordan

Experiências mostram que o professor fica bastante motivado com as informações recebidas nessas ações de formação, porém, quando volta para sua realidade na escola onde atua, começa a enfrentar todos os problemas comuns ao dia a dia e acaba deixando de lado as informações que recebeu, por achar que tal modelo não é viável para sua realidade. (2009, p. 9)

Alguns entraves encontram-se na escola que prejudicam o processo educacional, laboratórios de informática trancados ou com equipamentos obsoletos, que não funcionam e sem acesso à internet, outras vezes baixa conexão de rede, que torna a internet muito lenta, que somados às dificuldades que o professor enfrenta em manipular as tecnologias digitais, prejudicam o bom andamento da educação que se deseja. Segundo Santos

O desempenho do professor é grandemente dependente de modelos de ensino internalizados ao longo de sua vida como estudante em contato estreito com professores. (1995, p. 20)

Ensinar e aprender são processos que se evidenciam desde o início da vida humana, o professor nascido analógico, está acostumado por sua vivência acadêmica a reproduzir o modelo, até alguns anos atrás realizava pesquisas copiando tal e qual das enciclopédias, livros, revistas ou outras fontes.

Percebe-se a necessidade de formação de um professor pesquisador, para compreender essa discussão é imprescindível que se saibam quais são as características básicas de um professor pesquisador. Segundo Lima:

[...] pode-se definir o professor como aquele profissional que ministra, relaciona ou instrumentaliza os alunos para as aulas ou cursos em todos os níveis educacionais, segundo concepções que regem esse profissional da educação e o pesquisador, como aquele que exerce a atividade de buscar reunir informações sobre um determinado problema ou assunto e analisá-las, utilizando para isso o método científico com o objetivo de aumentar o conhecimento de determinado assunto, descobrir algo novo ou refutar conjecturas anteriores. (2010, p. 3)

O professor nascido analógico, pertencente em sua maioria na geração X, sente-se mais confortável em reproduzir o modelo que se está habituado e que funcionou para sua geração, quando era aluno, porém, o aluno de hoje, nascido digital, pertencente a geração Y, possui características muito diferentes dos alunos da geração anterior. Estes alunos têm contato com jogos complexos, navegam pela internet, participam de comunidades, estão conectados com o mundo com redes de amigos em todos os continentes, compartilham informações, enfim, estão completamente conectados com o mundo digital.

A grande quantidade de informações tem modificado as formas de conhecer, tanto para os estudantes quanto para os professores. Este contexto trouxe consigo uma geração com características bastante peculiar e muito diversa da geração que a antecedeu.

Vivem imersos no ciberespaço, apresentam sinais que (WURMAN, 1999, p. 123) chamou de “ansiedade de informação”: a multiplicação desenfreada de conhecimentos disponíveis provoca no homem, em vez do aprimoramento da qualidade de vida e dos valores, um profundo sentimento de insatisfação, frustração e estresse. Esse sentimento, para este autor, se deve à consciência de que é impossível absorver e dominar tanta informação, o que acaba por provocar uma mescla de desgaste mental e fadiga.

Considerando a diversidade dos processos de produção de conhecimentos, de aprendizagem é necessário o professor entender a forma como o aluno de hoje aprende, porque os nativos digitais estão habituados a fazer várias coisas ao mesmo tempo, o que é uma das características presentes nesta geração. Para Jordan

As tecnologias digitais são recursos atraentes e naturais aos alunos, pela rapidez de acesso às informações, a forma de acesso randômico, repleto de conexões, com incontáveis possibilidades de caminhos a se percorrer, como é o caso da internet, por exemplo, estão muito mais próximos da forma como o aluno pensa e aprende. (2009, p. 10)

Atualmente os alunos não são mais passivos, eles querem construir junto com os professores, eles tem iniciativas, e através da internet conhecer o saber não linear, através de hipertextos, realizam diversas coisas ao mesmo tempo, começam leituras e não terminam, seguem novos links que lhes são mais atraentes.

Percebe-se que a forma de aprender mudou e o perfil do aluno na cibercultura também mudou, o papel do professor neste contexto é muito importante para mediação e aprofundar as informações adquiridas a fim de que se transformem em reais conhecimentos, não caindo na superficialidade de informações.

Este contexto educacional de apropriar-se das tecnologias e fazer uso em sua prática pedagógica em sala de aula é o grande desafio do professor, que precisa se apropriar destas novas ferramentas e possibilidades pedagógicas.

Acredita-se que com somente formações que permitam reflexão crítica, planejamento e, acima de tudo, a vivência da aplicação das estratégias envolvendo as tecnologias digitais com os alunos, durante o processo de formação, podem trazer benefícios para a educação.

Os professores precisam se adaptar às tecnologias digitais. E essa tarefa para o professor não é fácil, sendo um imigrante digital, é difícil transpor o fazer do lápis, papel, lousa e livro didático e buscar novas formas de trabalhar

determinado conteúdo que já domina a tanto tempo. Mudar requer ousar, inovar com novas estratégias, diferentes possibilidades, buscando alcançar aprendizagem significativa.

E a aprendizagem, estes alunos conseguem aprender, tudo ao mesmo tempo e de outra maneira diversa à geração anterior, sobre isso (JORDAN, 2009, p.11) explica que:

A forma de aprender mudou da linear para randômica. Nas pesquisas que realizam na internet, por exemplo, os assuntos não seguem uma lógica com começo, meio e fim, mas surgem de conexões com outros assuntos, e estas conexões vão se ampliando até que os alunos estejam dispostos a prosseguir com suas pesquisas.

Portanto, antigas formas de ensinar não podem fazer parte do processo educativo na cibercultura. O professor mediador do processo de ensino e aprendizagem deve adaptar-se à agilidade de pensamento e à velocidade do acesso às informações que os alunos vivenciam.

Atualmente, as informações estão em todos os meios e mídias, neste contexto, o papel fundamental do professor no processo educacional é mediar, conduzir os alunos a processarem as informações que os rodeiam e se aprofundar em suas atividades e pesquisas.

Quando uma criança brinca com jogos no computador, ou no videogame, desenvolve diversas habilidades e precisa aprender a reagir muito rapidamente, a partir de acontecimentos inesperados.

Estas habilidades são importantes para que ganhe o jogo. Porém, age pelo impulso, pois não tem muito tempo para refletir sobre sua ação, senão perderá seus pontos no jogo.

A reflexão crítica e profunda deve ser um dos aspectos a serem desenvolvidos nos alunos, bem como a importância da interação e da colaboração, enfim, de saber relacionar-se com os outros e aprender desta maneira. (LEVY, 1999, p. 171) diz que:

[...] Portanto, atividade do professor deve estar centrada “no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca de saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem, etc.

Para acontecer à aprendizagem que se deseja, é essencial formação do professor, para entender como pensa e age esta geração Y e aprimorar sua prática pedagógica, uma vez que o aluno nativo digital aprende de forma diferente, a partir de diversos estímulos, simultaneamente, portanto cabe aos educadores se adaptarem a estas características e adequarem suas estratégias de ensino para apoiarem os estudantes em seu caminho de construção e desenvolvimento de aprendizagens. Para (DEMO, 2002, p.51):

O professor precisa, com absoluta ênfase, de oportunidades de recuperar a competência, de preferência a cada semestre, através de cursos longos (pelo menos de 80 horas), nos quais se possa pesquisar controlar, elaborar, discutir de modo argumentado, (re) fazer propostas e contrapropostas, formular projeto pedagógico próprio, e assim por diante.

O professor que vive e interage na cibercultura deve ser o professor pesquisador permanente, que busca novas formas de ensinar constantemente, Segundo (LIMA, 2007, p. 3):

A preocupação com a formação do professor pesquisador estaria fundamentada na intenção de tirar a educação apenas da transmissão de conhecimento já formulado, para tanto a pesquisa possibilitaria aos professores exercerem um trabalho com os alunos que vise a formulação de novos conhecimentos ou o questionamento tanto sobre a validade quanto sobre a pertinência dos já existentes.

O maior desafio para os professores no século XXI está na utilização das tecnologias em sua prática diária na sala de aula, a fim de aprimorar sua prática docente e otimizar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

O professor, numa perspectiva de pesquisador, é o profissional que deve ser exemplo para seus alunos e para isso deve estar constantemente estudando, se aprimorando, conhecendo as novas possibilidades que as tecnologias oferecem e apropriando-se delas e, com elas, tornar suas aulas

mais atrativas e motivadoras, resgatando a atenção e interesse dos alunos pelos conteúdos desenvolvidos.

4 BLOG FERRAMENTA VIRTUAL E SUAS POSSIBILIDADES

No ciberespaço, atualmente, a internet passa por uma transformação profunda, a maior desde sua disseminação, há cerca de uma década. Formas de comunicação inovadoras, mobilidade total e colaboração são as palavras que definem este novo momento.

Estas novas formas de interação e comunicação foram constituído-se com foco na informação acessível de maneira rápida, no entretenimento e também na construção de novos saberes vinculados na web.

Os weblogs, ou blogs, são práticas contemporâneas de escrita online, onde usuários comuns escrevem sobre suas vidas, seus interesses pessoais ou sobre outros aspectos da cultura contemporânea. O termo weblog foi criado no site pessoal “Robot Wisdom Weblog” em dezembro de 1997.

As possibilidades da web aprofundam o conceito de personalização e colaboração. Para Müller (2010), o boom dos blogs deu à web um caráter mais dinâmico, permitindo que ela deixasse de ser uma biblioteca para se transformar numa grande e ativa conversação global. Trata-se, segundo Muller (2010), de um fenômeno de democratização ao acesso e publicação de informações que nenhuma mídia antes possibilitou. Os blogs oferecem espaço e autoria a todas as pessoas, de maneira democrática e gratuita, basta criar seu blog.

Na cibercultura, a tecnologia vem proporcionando um espaço vivo, dinâmico, interativo, onde as informações fluem a todo instante, nesta sociedade os blogs exercem um papel social muito interessante, (LEMOS, 2004, p.12) relata uma situação desta interatividade de auxílio social:

Durante o maremoto que atingiu, no final de dezembro de 2004, alguns países da Ásia e da África, as tecnologias móveis, como celulares e internet sem fio (Wi-Fi), além dos diversos blogs espalhados ao redor do mundo, romperam barreiras geográficas e ajudaram as vítimas das tsunamis. Estas tecnologias foram úteis para achar desaparecidos, para reconstruir os países atingidos e para auxiliar as vítimas que precisavam (e precisam ainda) de socorro médico. As novas práticas sociais ligadas às tecnologias móveis da atual cibercultura foram fundamentais para a mobilização mundial de ajuda aos milhares de desabrigados nos dois continentes.

Ao falar dos blogs, Lima diz que:

Mais que uma popularização de uma ferramenta de comunicação, assistimos ao surgimento de um importante instrumento democrático. [...] Parece de fato que os gurus da Internet não estavam errados quando afirmavam, em 1995, que a Internet permitiria uma democratização da informação, tanto para quem produz quanto para quem consome. (2004,14)

Com o advento e popularização dos blogs, muitas propostas surgiram: blogs de jornalistas, de notícias, de poesias, atitude punk, literatura, quadrinhos, desenhos e caricaturas, música, cinema, política, blogs educativos onde projetos e objetos de aprendizagem são apresentados, bem como de outros temas, além dos blogs coletivos, onde interagem diversos autores, entre outros.

Os blogs rompem com o paradigma de imposição de conteúdos, ideias, ideologias e acontecimentos propostos pelos meios tradicionais de comunicação, tais como rádio, TVs, jornais e revistas, sobre este contexto, (BEIRÃO, 2005, p.65) explica:

O blog em si é uma ferramenta, assim como a tevê, o DVD ou a caneta Bic”, diz um dos pioneiros, o multimídia Marcelo Tas. “Mas tem duas características marcantes: a facilidade de uso (ninguém precisa ser nerd para abrir um blog) e os comentários abertos. Essas duas características fizeram dos blogs a mais democrática, veloz e livre forma de expressar uma opinião, hoje, no mundo. [...] Os veículos convencionais, portanto, que se cuidem. Não só pela concorrência do conteúdo, mas também pela liberdade da forma. Como diz Tas, “você é editor, redator, fotógrafo, ilustrador do seu próprio texto. Como brinco na home do meu site: ‘Cada um de nós passa a ser o Roberto Marinho de si mesmo”.

Jornalistas de redação já fazem uso de blogs, como fonte noticiosa e avaliam quando elas podem ou não virar notícia.

A produção dos blogs requer uma relação de troca, que acaba unindo pessoas em torno de um ponto de interesse comum. A força dos blogs está segundo Muller (2010) em possibilitar que qualquer pessoa, sem nenhum conhecimento técnico, publique suas ideias e opiniões na web e que milhões de outras pessoas publiquem comentários sobre o que foi escrito, criando um grande debate aberto a todos.

4.1 O blog sua história e conceitos

No prefácio ao livro *Geração Blogue*, de Giuseppe Granieri (2006), Derrick De Kerckhove, caracterizou a Internet em três grandes momentos, desde sua criação. O primeiro momento foi a invenção do navegador Mosaic, que fez da World Wide Web uma atração e envolveu todo o mundo.

O segundo momento foi a criação do site Yahoo, segundo Granieri: “introduziu uma nova geração de instrumentos de navegação indispensáveis, depois mais desenvolvidos no Google”. E o terceiro momento foi o advento dos blogs, a entidade mais madura da Web, diz o autor.

Os blogs representam, para Kerckhove, uma nova tecnopsicologia, são pontos de encontro dentre redes sociais e tecnológicas. O funcionamento dos blogs baseia-se inteiramente nestas conexões. Tal como a inteligência, desenvolvem-se e crescem com o uso. Os blogs são um espaço de reflexão compartilhada (KERCKHOVE IN GRANIERI, 2006, p.11).

O acontecimento blog é formado por múltiplos acontecimentos que ocorrem a partir de dezembro 1997, o termo weblog foi utilizado pelo norte-americano Jorn Barger para se referir ao seu jornal online RobotWisdom, este jornal arquivava links para páginas que ele considerava interessantes na internet. Segundo (MALINI, 2008, p. 2):

[...] daí o termo “web” mais “log” (arquivo da web), que foi usado por Jorn para descrever a atividade de logar na internet.

O termo era um acrônimo derivado das palavras web e log (diário ou bloco de anotações) para definir espaços que disponibilizavam na web arquivos (log) de links e expressava um site que hiperligava páginas interessantes encontradas na internet. Blog era, na prática, uma coleção de links com comentários breves.

Os primeiros weblogs são denominados como espaços que surgem links e para (MALINI, 2008, p. 3) esta ação estava associada à cultura hacker de troca de informações. O autor cita os post link que consistem em conteúdos próprios (posts - entradas compostas por textos, fotos, ilustrações, links), como o primeiro gênero narrativo das weblogs. (MALINI, 2008, p. 3):

O post-link foi o primeiro gênero narrativo das weblogs, ainda muito associados à cultura hacker (de troca de informações). Os weblogs eram uma espécie de filtros. Seu editor preocupava-se em conduzir o usuário sempre a outros sítios de informação, sem o desejo ainda de tornar o veículo em um instrumento de formação de opinião.

Barger passava dias e dias garimpando notícias, informações que publicava na forma de comentários breves com disponibilização dos links desses dados, sem a existência de mecanismos de conversação com o usuário (particularmente, os comentários). O modelo jornal online RobotWisdom, consistia em uma produção que mais atualizava links do que criava conteúdos próprios, não havia até aquela data um sistema de publicação específico para weblogs.

EM 1998, Jessé James Garret fez uma lista de vinte e três weblogs e enviou para Cameron Barret, que publicava em seu weblog Camworld. A partir desta lista publicada por Barret é que os blogs começam a se popularizar. (BLOOD, 2006, online) diz:

Jesse James Garret, editor do Infosift, começou a compilar uma lista de “outros sites como o dele” na medida em que os encontrava em suas perambulações pela web. Em novembro daquele ano, ele enviou sua lista para Cameron Barrett. Cameron publicou a lista no Camworld, e outras pessoas que mantinham sites similares

começaram a lhe enviar suas URLs para que ele as incluísse na lista. Na “página de apenas weblogs” de Jesse estão listados os 23 então conhecidos até o começo de 1999. De repente, surgiu uma comunidade emergente.

Os blogs que surgiam se caracterizam por sua linguagem hipertextualizada e de fácil leitura de todos os weblogs da lista de Cameron e cada vez mais pessoas se interessavam.

No período de 1997 a 99, o código narrativo predominante nos blogs era uma espécie de dicas sobre o que há de interessante na internet. O post-link foi o primeiro gênero narrativo dos weblogs, ainda muito associado à cultura hacker (de troca de informação relevante). Os weblogs eram uma espécie de filtro. Seu editor preocupava-se em conduzir o usuário sempre a outros sítios de informação, sem o desejo ainda de tornar o veículo em um instrumento de formação de opinião. Neste momento os weblogs passam a chamar-se blog e os usuários “blogueiros”. (BLOOD, 2006, online):

Peter Merholz anunciou no início de 1999 que passava a pronunciarlos como “wee-blog” e inevitavelmente foi encurtado para “blog” e os seus editores como um “blogueiro”.

Paralelo ao esforço de Cameron em reunir weblogs, Brigitte Eaton realiza o mesmo trabalho, ao compilar uma lista de weblogs, que fica hospedada no Eatonweb Portal, um portal de blogs, divididos por gênero e nacionalidade. O critério para que haja submissão do blog ao portal é único: que fosse um site que disponibilizassem posts já datados (dated entries). No começo de 99, para mostrar a popularização dos diários virtuais, Peter Merholz divide o termo, isto é, desmembra a palavra weblog, para formar a frase: “we blog” que quer dizer: “nós blogamos”, criando ao mesmo tempo a palavra (blog), o verbo (blogar) e o sujeito (blogueiro).

Até 1999, possuir um blog exigia conhecimentos de linguagem HTML para criá-los e de protocolos de hospedagem para publicá-los. Neste ano, algumas empresas lançavam softwares que disponibilizavam de maneira automática e gratuita a publicação de blogs, portanto, sem a necessidade do

usuário dominar por completo a linguagem html. O primeiro programa desse tipo foi o Pitas, criado em julho de 1999. (BLOOD, 2006, online):

A estrutura técnica era gerenciada pela empresa, que também oferecia a criação de blogs a custo zero, assim como os valores agregados: um item em um blog possui valor de produção irrisório comparado com o de um artigo veiculado na grande mídia.

Um mês depois do Pitas, surgia o Blogger, o mais popular sistema de publicação online até hoje. A partir daí os blogs se proliferaram.

De uma onda, se transformam em uma explosão, a ponto de seu formato tornar-se cada vez mais múltiplo. Com as interfaces trazidas pelo Blogger a publicação de conteúdos online é bastante facilitada.

Cabe ao usuário a realização de apenas três atividades: escrever o título, o texto, e depois clicar em “publicar” para imediatamente o conteúdo estar no seu site.

Os textos, conteúdos publicados, ficam arquivados no próprio layout do blog, o que possibilita serem revistos, modificados, atualizados, ampliados a qualquer momento pelo responsável do blog, mesmo que a postagem já tenha sido disponibilizada anteriormente na internet.

A interface do Blogger acabou por dar vazão a emergência de uma nova linguagem blogueira: o diário online. Para (MALINI, 2008, p. 3)

As facilidades de publicação conjugadas ao fato de o Blogger não conter nenhum dispositivo de censura do que está sendo escrito; e a um aumento da estada do usuário (principalmente os mais jovens) na Internet possibilitou que os blogs começassem a se caracterizar por comentários sobre os mais variados temas da vida pessoal — uma resenha de um filme, uma catarse, um poema, uma fofoca, um pensamento, uma recordação da infância, uma piada, uma informação sobre o cotidiano, um delírio, a visão sobre as aulas da faculdade, sobre os namoros, sobre estar doente, enfim, tudo aquilo que pertencia a dimensão singular é tornada pública.

A importância desses diários, no terreno da linguagem blogueira, é que vai nela instituir dois componentes – ambos conseqüentes um do outro: a escrita informal e a conversação.

A facilidade de se manter um blog na internet possibilitou as pessoas a utilizá-los para postar acontecimentos de seu cotidiano, como se fossem diários pessoais evidenciou-se no final da década passada, porém ao longo do processo desde sua criação até os dias atuais suas possibilidades cresceram e mudaram, a definição de blog recebeu atenção de diversos pesquisadores, blogs que antes eram vistos apenas como diário virtual, com o passar do tempo, autores como Amaral Montardo (2008), Raquel Recuerdo (2008) Alex Primo (2008) entre outros vem estes espaços como outras possibilidades que vão além de diários íntimos e pessoais online, dizem que as definições feitas para os blogs não são suficientes para explicar estes espaços devido às varias possibilidades que esta ferramenta oferece.(PRIMO, 2008, P. 2) diz:

A principal distinção entre diários e blogs os opõem de maneira inconciliável. Diários pessoais voltam-se para o intrapessoal, tem como destinatário o próprio autor. Blogs, por outro lado, visam o interpessoal, o grupal.

O autor destaca que diários pessoais são voltados para questões particulares de seus autores. Há de se considerar que vários blogs seguem o formato de diário virtual, de se escrever do cotidiano pessoal, seguindo uma cronologia e freqüência, porém o foco é diferente das questões de um diário íntimo e pessoal, que muitas vezes é sigiloso.

4.2 Blogosfera

Em pouco mais de uma década desde sua criação os blogs popularizaram-se, transformaram-se e evoluíram, adquirindo novos usos e características com as atuais tecnologias que são desenvolvidas constantemente no ciberespaço, ampliando as possibilidades de realizar novos desafios e procedimentos aos seus usuários, blogueiros segundo (GUTIERREZ, 2004, p. 123):

Weblog ou, simplesmente, blog, como é popularmente conhecido, é um tipo de publicação on-line que têm origem no hábito de alguns pioneiros da Internet de logar a web, registrando em páginas públicas informações e comentários sobre suas andanças na rede. Estes textos eram publicados em pequenos blocos dispostos cronologicamente, porém com o conteúdo mais recente no alto da página. Estes weblogs primitivos, que eram atualizados até diversas vezes por dia, geravam todo um diálogo que interlinkava as páginas dos diversos autores formando comunidades.

O que distingue o blog das páginas e sites que se costumava encontrar na internet é a facilidade com que podem ser criados, editados e publicados. Segundo (BLOOD, 2006, online):

Enquanto os weblogs sempre incluíram uma mistura de links, comentários e notas pessoais, na explosão pós- Blogger um crescente número de weblogs evitou focar na grande rede preferindo um tipo de diário reduzido. Estes blogs muitas vezes atualizados diversas vezes por dia eram, ao contrario, um registro dos pensamentos dos blogueiros.

Na década passada autores que estudavam e pesquisavam o fenômeno blog (LEMOS, 2004, p. 3), (PAZ, 2003, p. 67) diziam que blog era sinônimo de diário online, onde os usuários escreviam sobre suas vidas privadas, interesses e temas culturais.

Atualmente esta definição vem sendo discutida e revista, (PRIMO, 2008, p.3):

[...] defini-se blogs como diário íntimo online ou mesmo como página pessoal (o que excluiria as produções grupais e organizacionais) é copiosa e reducionista, visto que a função do diário pessoal é apenas um dos muitos usos que o blog pode ter.

Raquel Recuero conceitua blog pelo seu formato, a fim de evitar o reducionismo de ser apenas diário virtual de conteúdo e interesse pessoal. (RECUERO, 2002, p. 3):

[...] microconteúdo, ou seja, pequenas porções de texto colocadas de cada vez, e atualizadas frequentemente, quase sempre, diária.

O que a autora denomina de microconteúdo são os posts, que são blocos de texto que podem conter imagens, vídeos, textos, animações, são identificados por título, hora e data da publicação.

Os posts são visualizados em função da hora de publicação, sendo que a última postagem aparece no topo do site e é seguida pelas anteriores em ordem cronológica inversa. Apresentam também um link para acesso direto e permanente para aquele texto específico.

Possui também a funcionalidade de edição, re-edição, atualização e manutenção das postagens.

Atualmente as ferramentas gratuitas para a criação de blogs mais utilizadas são o Bloggert e o Wordpress.

Carvalho identificou os blogs como uma revolução na publicação de páginas pessoais na internet, (CARVALHO, 2002, p. 136):

Quando muita gente se perguntava sobre o futuro dos diários online, em 1999, uma nova ferramenta foi criada impulsionando com grande força o fenômeno, os diários pessoais na rede mundial de computadores. No mês de julho daquele ano, a empresa Pitas (www.pitas.com) criou o primeiro software gratuito e em agosto do mesmo ano, o americano Evan Williams da empresa Pyra Labs, criou ferramenta semelhante, o Blogger (www.blogger.com) que se transformaria no ícone de um conceito que revolucionaria a criação e postagens de páginas pessoais na internet.

Ao criar um blog em uma destas ferramentas, o usuário pode escolher uma URL – Uniform Resource Locator: endereço através do qual os sites da internet podem ser acessados.

No wordpress o endereço escolhido é seguido pela terminação [wordpress.com](http://endercoescolhido.wordpress.com) e no blogger por [blogspot.com](http://endercoescolhido.blogspot.com), exemplos: <http://endercoescolhido.wordpress.com> ou <http://endercoescolhido.blogspot.com>

Os blogs se caracterizam por serem páginas editadas por uma pessoa que pode convidar outras para serem colaboradores do blog e administradores que podem também publicar postagens e administrá-las.

Ao criar um blog, após escolher a URL, deve-se criar um nome para ele e finalmente escolher seu layout, que será a estética do blog e definirá seu formato, suas colunas e laterais. Nas colunas laterais ficam dispostos os elementos que caracterizam a publicação.

Os blogs possuem comandos simples, semelhantes aos editores de texto, permitem escrever, formatar, corrigir textos, hipertextos e inserir hiperlinks que serão apresentadas no layout do mesmo.

Atualmente oferecem vários recursos de funcionalidades, os chamados widgets, que são pequenos aplicativos com funcionalidades específicas e que podem ser inseridos em páginas ou blogs. Geralmente há um serviço que oferece e hospeda o widget, sendo que o usuário deve apenas inserir o código fonte, HTML, em seu blog, <http://widgets-gadgets.com>

Os gadgets são elementos adicionados pelos usuários conforme a sua vontade e podem ser visualizados no layout do blog. Eles podem ser fornecidos pelo próprio sistema do blog ou fornecidos por outros sites, sendo inseridos no blog através do código HTML/Java.

O blog ainda conta com recursos que caracterizam seu formato são: espaço para comentários, onde cada post possui um espaço onde os leitores podem expressar suas opiniões, este sistema pode ser desativado, ou ainda optar que os comentários sejam exibidos mediante aprovação do administrador do blog.

Permalink chama-se o endereço em cada post, serve para facilitar o acesso direto ao assunto que se quer linkar.

RSS é uma tecnologia que permite que o conteúdo do blog seja enviado para o leitor que assina seu RSS. A assinatura pode ser feita através de agregadores, como o Google Reader, que permite que o usuário receba as atualizações de todos os sites que assina em uma mesma interface de leitura. O RSS facilita a troca de informações entre os blogueiros, os blogs rssficados², apresentam um endereço que pode ser copiado e adicionado como novo canal

² Rssficados – expressão que informa que site ou blog está estruturado de modo a ter seu conteúdo capturado pelos agregadores de conteúdo.

de informações no agregador de notícias. (PRIMO, 2008, p. 3) diz que os blogs são espaços de interação:

Deve ficar bem claro que blogs são muito mais que uma simples interface facilitada para a publicação individual, como são frequentemente definidos. Faço tal alerta não apenas para criticar uma definição que se resume a descrição do meio, mas também para lembrar que blogs são espaços coletivos de interação, ou seja, blogs/ espaço podem se converter em ponto de encontro.

Blogosfera é uma forma coletiva que se refere a todos os blogs como uma comunidade ou rede social, entende-se por blogosfera toda a comunidade e conteúdos que constituem os blogs. O conjunto de quem faz, de quem disponibiliza e de quem lê blogs é a Blogosfera.

Quando blogs estão interconectados, blogueiros lêem os blogs uns dos outros, interagem uns com os outros, referem-se a eles na sua própria escrita, linkam estes em seus próprios blogs e postam comentários nos blogs uns dos outros, isso forma uma grande rede, uma imensa teia de informações interagindo, isso é a blogosfera.

Devido ao fenômeno blogosfera, os blogs interconectados criaram sua própria cultura e dimensão.

O conceito de blogosfera é importante para a compreensão dos blogs. Os blogs são textos publicados, enquanto a blogosfera é um fenômeno social, um conjunto de blogueiros onde seu blog está inserido.

O aumento constante da blogosfera são fatos que ajudam a demonstrar a consolidação dos blogs como uma forma de comunicação, este crescimento da blogosfera impulsiona a criação de ferramentas capazes de procurar blogs na rede.

O Google, site de busca mais popular na internet, desenvolveu um sistema capaz de procurar blogs, chamado Blog Search. Ainda nesta linha, é interessante notar os resultados da pesquisa Ibope/NetRatings sobre os leitores de blogs no Brasil.

A blogosfera é, em potencial, um espaço de quebra do monopólio da produção de conteúdos das mídias tradicionais. Portanto, as novas mídias apontam para o fato de que todo cidadão pode se tornar um produtor de conteúdos.

A principal barreira, o espaço para se publicar, diluiu-se na internet, qualquer uma pessoa pode produzir e divulgar seus textos e conteúdos, sendo autores. Tal pensamento também é retratado na obra de (LÉVY, 2005: p. 367) para o autor:

As mídias interativas e as comunidades virtuais desterritorializadas abrem uma nova esfera pública em que floresce a liberdade de expressão. A internet propõe um espaço de comunicação inclusivo, transparente e universal, que dá margem à renovação profunda das condições da vida pública no sentido de uma liberdade e de uma responsabilidade maior dos cidadãos.

Na blogosfera, percebe-se um processo democrático, no que tange à comunicação. Os blogs se transformam não só em um objeto fundamental de pesquisa, mas também num instrumento pedagógico. Vários autores utilizam os blogs para lançar ideias e colher comentários; para criar ambiente de discussão que amplia a sala de aula e permite aos alunos trocar ideias, adicionar comentários; como memória de pesquisa; como obra de arte... Os usos e os tipos são inúmeros e crescem a cada dia.

A riqueza da cibercultura está na criação de ferramentas que potencializam a pluralidade e a democratização da emissão.

De 2000 a 2002, o crescimento da blogosfera foi perceptível e marcante no ciberespaço, talvez o fato mais relevante ocorreu em novembro de 2002, quando se iniciaram as operações da Technorati, uma das principais fontes de informação de pesquisa da blogosfera.

Em 2003, dois fatos favoreceram a expansão da blogosfera: no mês de fevereiro, o Google comprou o Blogger da Pyra Labs, uma pequena empresa situada em São Francisco, Califórnia, Estados Unidos; em segundo lugar, em meados do mês de março, deu-se início à mais recente guerra empreendida pelo governo dos Estados Unidos contra o Iraque.

Na invasão ao Iraque, um fato deu grande visibilidade mediática aos blogs: a censura imposta pela CNN ao blog do jornalista Kevin Sites, por pressões recebidas da alta direção da CNN. Alguns blogueiros, em seguida, manifestaram sua solidariedade para Kevin Sites por meio de correios eletrônicos, nos quais objetavam o procedimento da CNN. Com isso, a audiência de notícias cresceu notavelmente em 2003.

Orihuela, analisando os blogs e a blogosfera, afirma que:

No novo cenário da comunicação, as funções da blogosfera são múltiplas: um filtro social de opiniões e notícias, um sistema de alerta prévio para as mídias, um sistema de controle e crítica dos meios de comunicação, um fator de mobilização social, um novo canal para as fontes convertidas em mídias, [...] um enorme arquivo que opera como memória da web, o alinhamento privilegiado e uma alta densidade de links de entrada e saída e, finalmente, a grande conversação de múltiplas comunidades cujo objetivo comum é o conhecimento compartilhado. (2007, p. 9)

O blog edublogosfera (<http://edublogosfera.blogspot.com>) é voltado para os profissionais da educação, mantém registros de blogs pessoais de professores brasileiros, classificados por cidade e por conteúdo. Faz a ligação com o blog e divulga formas de contato com os professores blogueiros. No contexto educacional é um espaço de reflexão, dicas, diálogo sobre tecnologia educacional, estimula a discussão sobre aprendizado e sustentabilidade no desenvolvimento profissional de educadores.

4.3 Blog como ferramenta virtual de aprendizagem

No ciberespaço onde vivemos, este ambiente vivo, dinâmico e interativo, permeado de sons, imagens e movimentos, basta um passo ligar o computador e acessar a Internet.

Uma tela se abre diante dos olhos daquele que vê na abertura de uma página, site ou blog, um ambiente tridimensional e interativo.

Neste espaço se pode estudar, ler, entreter-se, obter informações em suas pesquisas e buscas e criar, a internet permite que sejamos autores, criadores.

Para Morin (2005) qualquer cultura ou sociedade deve preocupar-se com o conhecimento humano, seus dispositivos, suas enfermidades, suas dificuldades, suas tendências ao erro e à ilusão. Nesse sentido, verifica-se que a experiência da participação de alunos em programas de inclusão digital é fundamental para uma aprendizagem significativa.

Essa constatação é feita, a todo o momento, por educadores que lidam com alunos que possuem e não possuem acesso à Internet, comparativamente.

Estes verificam que a rede, além de facilitar o acesso à informação, ainda estimula a pesquisa. Com o acesso à Internet, o aluno passa a escrever melhor textos e ler com multiplicidade seu mundo. (MORIN, 2005, P.18), diz:

É preciso substituir um pensamento que isola e separa por um pensamento que distingue e une. É preciso substituir um pensamento disjuntivo e redutor por um pensamento complexo, no sentido originário do termo 'complexus': o que é tecido junto.

A partir desta interação, encontramos uma nova forma de viver com as tecnologias, a "vida digital". Que possibilita novos conhecimentos busca-se no virtual solução para o real.

Com as possibilidades de criar e interagir a partir da internet, pode-se dizer que há a construção de aprendizagem a partir da interação, pois a educação faz a inclusão da mídia digital na contemporaneidade e, a partir dela, reconstrói o processo de ensino-aprendizagem. (KENSKI, 2007: 55), diz:

Exposta na tela do computador, a escola virtual se apresenta pela sua imagem. Fluida, mutante, a escola virtual é um ícone de um novo tempo tecnológico do espaço educativo.

Atualmente as tecnologias de informação e comunicação fazem parte da sociedade, da família, da vida de cada cidadão, portanto, a inclusão das tecnologias na educação possibilita uma melhor qualidade na aprendizagem.

Considera-se urgente pensar a inserção das tecnologias em sala de aula, na prática pedagógica dos professores.

As escolas estão sendo equipadas com salas informatizadas ou laboratórios de informática, mas o mais considerável é a importância da formação dos professores para a cibercultura.

O professor deve apropriar-se das tecnologias de informação e comunicação e as inserir em sua prática pedagógica diária, pois não é nada significativa uma escola bem equipada e uma prática docente pautada em memorizações e repetições sem significado para construir o conhecimento desejado.

Sobre a implementação das tecnologias na educação, Christofolletti diz:

[...] sem uma capacitação de docentes ou com capacitação somente para professores de áreas muito específicas, em que a utilização da informática só era dada como uma disciplina. Com a incursão das tecnologias no âmbito docente, o centro do saber, pelo menos o que se considera legítimo, deixa de ser os centros educativos, que têm sido questionados, e passa a apontar como saída possível a modificação das estratégias de ensino com as novas propostas didáticas. (2009, p. 138)

Percebe-se que a educação necessita desenvolver projetos que objetivem incluir tecnologias de forma dialógica e contínua em seus currículos.

Os blogs são ferramentas que oferecem possibilidades de interação, são também eficientes para publicação de textos, poesias, imagens, sons, fotos, cálculos, vídeos.

O blog é um espaço educacional por permitir a reflexão sobre a leitura do que é postado pelo autor, bem como sobre os comentários que são postados pelos visitantes do blog, que colaboram, formando uma rede de interação, uma comunidade aberta, o que amplia as possibilidades de interações com outras formas de saber, favorecendo a interdisciplinaridade. Segundo (JANTSCH e BIANCHETTI, 1995, p. 64):

[...] a interdisciplinaridade consiste na transposição, no deslocamento de um sistema construído para outro. Tem sua base na própria gênese e no funcionamento da própria produção do saber, e não se funda na busca de alguns elementos comuns que deveriam ser descobertos para se chegar a uma espécie de denominador comum, ou a uma unidade global.

Uma das grandes vantagens do uso de blogs na sala de aula é que a maioria dos alunos os adota com facilidade, já que vêem neles não só uma ferramenta de trabalho interativa, mas também a oportunidade de criar uma comunidade de interesses, mais do que as próprias equipes de trabalho.

Na interação, na blogosfera, os alunos aprendem a buscar e contrastar a informação para debater nas aulas temas da atualidade.

Os conteúdos abertos dos blogs permitem aumentar essas redes de amigos virtuais e não ficar unicamente com os companheiros de classe.

Estar aberto às opiniões de visitantes enriquece a visão de equipe. A estratégia de conteúdos abertos foi impulsionada pelo MIT, antecipando o êxito dos blogs.

Assim, os estudantes se conscientizam da importância de aprender a desenvolver a capacidade de inovação do próprio sistema (o que comumente chamamos de “opensource” ou código aberto).

Na escola, os blogs podem servir para registrar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante projetos de estudo e pesquisa, possibilitando enriquecer os conteúdos com fotos, links, vídeos e ilustrações.

Para (MORESCO, 2010, P.3): Blogs desenvolvem o hábito de registro e divulgação de descobertas.

Elaborando-se blogs, desenvolve-se o hábito de registro e divulgação de descobertas e boas iniciativas. É uma ótima estratégia para desenvolver criatividade e dar oportunidade de expressão ao estudante. O uso de blogs no processo ensino e aprendizagem pode abrir novos canais de comunicação entre professores e alunos, alunos e comunidade, alunos e mundo, incentivando o convívio e a aprendizagem dos conhecimentos curriculares e das tecnologias digitais.

Neste contexto, o blog é um instrumento poderoso de comunicação que propicia interatividade, autoria, reflexões, leituras, autonomia, conhecimentos de diversas culturas extrapolando espaços geográficos e barreiras temporais.

Na era do ciberespaço vive-se na cultura da inovação e compreende-se, segundo (CASTELLS, 2003: 65):

[...] como um sistema criativo de corte artístico que realiza performances ou outro tipo de manifestações baseadas nas formas.

Esta mudança reflete na sociedade. As primeiras gerações de “nativos digitais” estão chegando às universidades. Elas tinham 5 ou 6 anos de idade em 1994, quando Tim Berners Lee introduzia a web, inovação que culminaria com o desenvolvimento da internet.

Hoje, elas têm 18 ou 19 anos. No seu tempo livre, eles já relegaram a televisão a um papel secundário. Elas dedicarão mais horas para jogar com avançados consoles – como Nintendo ou Xbox – e a navegar na internet.

Para os “nativos digitais”, a educação se encontra intimamente associada ao emprego de avançadas tecnologias de informação e comunicação, e a internet representa para eles um natural ambiente de aprendizagem.

A absorção das tecnologias por parte dos jovens e crianças é muito natural, pois fazem parte de suas vidas, porém, ainda é de difícil assimilação por parte de alguns professores. Contudo, existem novas formas de comunicação que, cada vez mais, encontram adeptos. Estas novas formas de comunicação vão de uma simples mensagem de texto enviada por celular até o Messenger, fotologs, blogs.

(CASTELLÓN & JARAMILLO, 2005, p. 123) quando tratam de uma sociedade da informação, esclarecem que a universidade perdeu o monopólio do conhecimento e o professor deixou de ser a única forma de sabedoria e informação. A investigação destes pesquisadores nos mostra que os alunos participam de outras comunidades que fornecem formas e diferentes tipos de

informação, saberes e formas de se relacionar com o mundo, como é o caso do Orkut, You Tube, My Space, Twitter ou dos blogs.

Diante disso, para que estes posicionamentos teóricos sejam discutidos torna-se relevante refletir com questões que mostram que a Educação brasileira tem sua história constituída a partir das várias tendências embasadas em modelos tradicionais em que, reflexivamente, percebemos que os padrões de estruturas e funcionamento das escolas pouco mudaram; os conceitos na educação continuam os mesmos; as carteiras escolares com suas cadeiras continuam sempre dispostas na sala de aula da mesma forma.

A preocupação da educação, ao longo de sua história, sempre foi assegurada com as competências que o aluno deve possuir para se efetivar como cidadão na sociedade.

Porém, a maior preocupação se tratando de educação, de um modo geral, são com os saberes, habilidades e competências que o estudante necessita para ser assegurado e incluído, dominando saberes para “enfrentar” a sociedade. Estas formas de saber são denominadas como “habilidades do século XXI”, com as novas exigências impostas pelo estilo de sociedade que concentra seu desenvolvimento na contemporaneidade, a partir das tecnologias de informação e comunicação. Segundo Demo:

Esta expressão – “habilidades do século XXI” – tornou-se comum nas discussões em torno dos novos desafios impostos pelo estilo de sociedade e economia intensivas de conhecimento e informação, puxadas freneticamente pelas novas tecnologias de informação e comunicação (TICs). Embora haja muita fantasia e retórica em torno em torno da virada do milênio, o que existe de mais concreto é o advento de modos de viver e produzir que nos lançam novos desafios, exacerbados, entre outras coisas, pela pressa das inovações tecnológicas.(2008, p. 5)

Alguns autores (DEMO, 2008; TÔNUS, 2008) descrevem que estas exigências se desdobraram de novas alfabetizações, na aquisição de conhecimento. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, sobretudo, da comunicação digital, o computador passou a ser um elemento central na vida e nas aprendizagens humanas, como também passou a ser um importante veículo de difusão na sociedade contemporânea.

As mudanças culturais e sociais, assim, criaram novas educações, para repensar a sociedade e, por conseqüência, poder possuir outras fontes e métodos na aquisição de saberes.

A incorporação das novas tecnologias na educação é uma realidade que facilita o aprendizado e a comunicação, portanto, se faz necessário que as tecnologias sejam parte dos currículos escolares, a fim de realmente haver a inclusão das tecnologias de informação e comunicação em sala de aula.

A formação dos professores é fundamental na questão das tecnologias, já que eles têm que se atualizar no uso das ferramentas que seus alunos dominam quase à perfeição. A formação digital entre os professores é imprescindível para o sucesso de sua prática pedagógica.

Para haver sentido dos blogs educacionais (CHRISTOFOLETTI, 2009, 126) diz:

Deve-se estimular os alunos para a construção de seus próprios conteúdos, com práticas abertas em que se estimule o enfrentamento à tecnologia, desde a intuição e a reflexão. Esse é o verdadeiro objetivo dos blogs pedagógicos.

Nesta concepção, salienta-se a importância da utilização de blogs como ferramenta no processo de aprendizagem, tendo em vista as possibilidades de comunicação e interação que permitem. O blog é uma nova forma de leitura, escrita e autoria, um novo meio de produção de conhecimento e espaço de compartilhar informações. Para (MORESCO, 2010, P. 4):

A utilização de blogs na educação é capaz de enriquecer uma aula, basta adaptá-los aos objetivos pedagógicos, oportunizando que o conhecimento seja construído por meio da interação entre os recursos digitais e as capacidades individuais, criando um ambiente favorável para a aprendizagem.

Segundo: (FREIRE, 2002, p. 98), o compartilhamento de informações configura um processo interacionista necessário à aprendizagem. Este processo pode ser um compartilhamento entre os próprios educandos, ou na relação entre aluno/professor, tendo-o em qualquer forma de relação ao compartilhar um novo processo de construção do conhecimento.

Os blogs são ferramentas eficientes para alcançar um bom rendimento escolar e desenvolver habilidades e competências exigidas na sociedade contemporânea, tais como a cooperação, colaboração, autonomia, neste contexto o estudante é autor, é construtor de seu conhecimento, expande a construção do conhecimento além das paredes da sala de aula, o que vem de encontro ao que expõe a teoria construcionista desenvolvida por Seymour Papert, quando este autor fala em seu livro “A família em rede” da possibilidade de alargarmos os horizontes de conhecimentos: (PAPERT, 1997: 254 - 255):

Não quero pôr em questão o valor indiscutível, no mundo de hoje, das capacidades de ler, escrever e fazer cálculos. O que julgo discutível é se a prioridade que atribuímos a estas competências básicas continuará a fazer sentido, à medida que se vão tornando disponíveis outros meios de acesso ao conhecimento.

Através dos blogs, utilizando-se do espaço virtual e da interação que esta ferramenta possibilita, o professor, mediador do processo ensino e aprendizagem, pode fazer uso do blog como ferramenta pedagógica, a fim de desenvolver seus projetos e pesquisas.

Usufruindo o melhor que a web proporciona, fazer o conhecimento acontecer, onde cada aluno interage com seus colegas, com seus professores, onde cada blog é um laboratório de construção de aprendizagem, um seminário de matemática, onde o fundamental é fazer com que o conhecimento seja significativo, tenha sentido para o estudante, que a aprendizagem seja ativa, interativa, onde por meio dos blogs os alunos troquem ideias, construindo novos conceitos, conhecimentos e estruturas mentais a partir de suas construções no ciberespaço, mediadas por esta ferramenta denominada blog. (Papert, 1994, p. 128) diz:

O Construcionismo, minha reconstrução pessoal do Construtivismo, [...] atribui especial importância ao papel das construções no mundo como apoio para o que ocorreu na cabeça, tornando-se, deste modo, menos uma doutrina puramente mentalista.

Observa-se que os blogs podem ser excelente ferramenta para construção do conhecimento, pois oferece nova forma de comunicação, onde é possível, ler, escrever, pesquisar, elaborar, expressar opiniões, refletir sobre o que está sendo estudado, trocar ideias, o que torna a aprendizagem significativa, com os blogs os alunos podem ser autores e construtores do mundo e de sua própria aprendizagem.

5 CONCLUSÃO

Ao desenvolver esta pesquisa bibliográfica, buscou-se analisar a sociedade tecnológica que vivemos e estamos inseridos, o ciberespaço, e as possibilidades digitais e midiáticas que esta oferece.

A cibercultura, como esclarece (LEMOS, 2003, p. 12), é uma forma sócio cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as tecnologias. Ela é formada, como cita (TORNAGHI, 2010), por pessoas e máquinas, computadores, internet, celular, mp10, GPS, sons, vídeos, YouTube, MSN, Orkut, Twitter, Facebook, notebook, netbook, I-pods, controles remotos, botões, vídeo games interativos, televisão digital interativa, entre outros, dando um show de habilidade e agilidade no domínio das tecnologias.

Essas possibilidades digitais formam uma grande rede de informações e interações, tornando o ciberespaço vivo, dinâmico, hipertextual, onde a linearidade é quase impossível de se seguir. Para (LEVY, 1999, p. 56):

[...] os elementos que compõem o hipertexto: O hipertexto é constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, seqüências, músicas, etc) e por links entre esses nós, referencias, notas, ponteiros, “botões” indicando a passagem de um nó a outro.

Para (LEVY, 1999, p. 56) hipertexto é algo dinâmico, percebe-se a riqueza da leitura hipertextual, os links propiciam ao leitor possibilidade de escolher e trilhar o caminho de sua leitura.

Neste mundo de interatividade e escolhas, nasceu e cresceu o aluno atual, nascido digital, pertencente a geração Y, que no seu tempo livre já relegaram a televisão a um segundo plano. Dedicaram-se a jogar com avançados consoles como Nintendo ou Xbox e a navegar na internet.

Para esta geração Y, a educação se encontra intimamente ligada ao uso de avançadas tecnologias de informação e comunicação, onde a internet para eles é um ambiente natural de interação e aprendizagem.

Para esta pesquisa situou-se a Teoria Construcionista de Seymour Papert. A atitude construcionista implica em ensinar a fim de produzir o máximo de aprendizagem com o mínimo de ensino, neste contexto não seria espontaneísmo, mas dar condições do estudante ser autônomo, e construir sua própria aprendizagem.

Pelo perfil do estudante, nascido digital, pertencente a geração Y, aposta-se que esta teoria vem de encontro para embasar os currículos que a escola deve inserir no Projeto Político pedagógico escolar e em sua prática de sala de aula, a fim de se alcançar a educação desejada.

Na cibercultura o papel do professor é de mediador, que orienta o aluno no uso das tecnologias, organiza e apóia este na busca de informações para que ambos construam conhecimento através da rede do saber.

O contexto educacional mudou ao longo da História da Educação. Atualmente, as informações não se restringem apenas aos domínios da escola. Assim como o ambiente da educação também mudou, hoje, a educação não restringe-se apenas aos muros escolares. A instrução formal é oferecida em modalidades á distância, às vezes não presencial ou semi-presencial, apoiada por recursos midiáticos.

A internet oferece tutoriais, cartilhas, vídeo aulas, daquilo que se busca, para fundamentar informações e construir conhecimentos.

As tecnologias ampliaram o acesso às informações e ao conhecimento, segundo (CHRISTOFOLETTI, 2009, p. 129):

[...] o acesso ao conhecimento foi largamente ampliado pela tecnologia, oferecendo possibilidades distintas das rotineiras aulas presenciais. Isto é, a escola ainda é um luar de produção, difusão e comunhão de saberes, mas não o único. Pode-se aprender muito fora da escola.

O desafio para os professores, imigrantes digitais, está na utilização das tecnologias no cotidiano da sala de aula.

O professor, mediador, é o pesquisador, que está sempre estudando aprimorando-se e dominando as novas tecnologias, buscando tornar suas aulas mais atrativas e motivadoras, resgatando a atenção dos alunos e incentivando-as a buscar cada vez mais.

A inclusão dos blogs na prática pedagógica vislumbra-se como uma ferramenta de apoio a construção do conhecimento, objetivando possibilitar a aprendizagem, a partir da criação de blogs, onde o aluno poderá pesquisar, analisar, refletir, buscar solução de problemas, ao mesmo tempo em que se apropria das tecnologias digitais.

O blog como espaço educacional permite a reflexão sobre a leitura, a escrita, os conhecimentos que o aluno vai registrar e publicar seus trabalhos, suas pesquisas, projetos, tendo possibilidades de enriquecer seus relatos com imagens, sons, vídeos, fotos. Para (MORESCO, 2006, p.5):

Os blogs são ferramentas eficientes para alcançar um bom rendimento escolar e desenvolver habilidades e competências exigidas na sociedade contemporânea, tais como a cooperação, colaboração e autonomia. A metodologia adotada, neste estudo, potencializa as interações interindividuais, permitindo que o aprendiz, através do trabalho em equipe, se aproprie de conhecimentos tecnológicos e científicos.

Neste contexto, blogs são ferramentas pedagógicas que permitem autoria, comunicação, interação, criatividade, o que oportuniza que o conhecimento seja construído por meio da interação entre os recursos digitais e o aluno.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena e BRANCO, Pedro Paulo Martoni. **Retratos da juventude Brasileira: análises de uma pesquisa nacional**. São Paulo: Instituto de Cidadania / Fundação Perseu Abramo, 2005.

_____. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. **Informática e formação de professores**. Secretaria de Educação à Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

_____. **Liderança, gestão e tecnologias: para a melhoria da educação** no Brasil. (Coords.) ALMEIDA, F.J. e ALMEIDA, M. E. – São Paulo: PUC/ SP, 2006.

ARAÚJO, Luiz Antônio de Oliveira. **Projeto Político Pedagógico: um novo paradigma da gestão democrática escolar** – Florianópolis: UDESC/ CEAD, 2002.

BEIRÃO, Nirlando. **Informação e voyeurismo – no seu blog ou no meu?** Estilo. Carta Capital. Ano XII, nº366. P. 65. 2005

BLOOD, Rebecca. **Weblogs: história e perspectiva**. S.local: s.edit., s.ano. Disponível em: <http://www.terreiro.net/artigos/weblogs_history/> Acesso em 10/01/2010.

BOURDIEU, P.A ilusão biográfica. In: FERREIRA, M.M & AMADO, J. (orgs): **Usos e abusos da história oral**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 2000.

BRUCKMAN, A. **Democracia no ciberespaço: lições de uma experiência fracassada política**. Anais da Conferência sobre a Virtude e Virtualidade: Gênero, Direito e Ciberespaço. EUA: 1997. Disponível: <<http://anxiety-closet.mit.edu/afs/athena.mit.edu/org/w/womens-studies/OldFiles/www/sex.html>> Acesso em 11/11/2010.

CARRANO, P. C. R. e DAYRELL, J. **Jovens no Brasil: difíceis travessias de fim de século e promessas de um outro mundo**. S.local: Mimeo ,2002.

_____. **Juventudes e cidades educadoras**. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. **Culturas juvenis em espaços populares** – Boletim Salto para o Futuro – nº 24 / 2007 – Debate Juventudes em rede: Jovens produzindo educação, trabalho e cultura.

CARVALHO, Rosa Meire. **Diários públicos, mundos privados: Diário íntimo como gênero discursivo e suas transformações na contemporaneidade.** Dissertação de Mestrado. UFBA, 2002. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/paz/pag/oliveira-rosa-meire-diarrios-publicos-mundos-privados.pdf>> Acesso em 12/11/2010.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CASTELLÓN, L. JARAMILLO, O. “Los desafios de la educación superior em la sociedad de la información” In. Melo, J. M. et al (Orgs.). (2005) **Sociedade do Conhecimento: aportes latino-americanos.** São Bernardo do Campo, Umesp, Cátedra da Unesco.

CHAVES, Eduardo O. C. **Alavancas para um salto de qualidade – In Liderança, gestão e tecnologias: para a melhoria da educação no Brasil.** São Paulo: PUC/SP, 2006.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. Pedagogia dos blogs: posts sobre o uso da ferramenta no ensino do jornalismo In: **Blogs. Com – estudos sobre blogs e comunicação.** Adriana Amaral, Raquel Recuero, Sandra Montardo (orgs.)- São Paulo: Momento Editorial, 2009

COSTA, Márcia Regina. **Os carecas do subúrbio: caminhos de um nomadismo moderno.** São Paulo: Musa, 2000.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa.** Campinas: Autores Associados, 2002.

_____. **Habilidades do Século XXI.** Boletim Técnico do SENAC: a revista da Educação profissional. V.34, n.2, maio/agosto, SENAC Ed. Rio de Janeiro: 2008.

FILHO, João Josué da Silva. **Computadores: super-heróis ou vilões? Um estudo sobre as possibilidades do uso pedagógico da informática na educação infantil.** Florianópolis: UFSC, Centro de Ciências da Educação, Núcleo de publicações, 2000.

FINO, Carlos Nogueira As tics redesenhando as fronteiras do currículo – In **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, p. 53-66. Rio de Janeiro – Universidade Estácio de Sá, 2007.

FOUCAULT, Michel **A verdade e as formas jurídicas.** Rio de Janeiro: PUC /RJ. Departamento de Letras, 1996.

FREIRE, Paulo (2002) **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25 ed. São Paulo: Paz e Terra.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutenberg a internet: direitos autorais na era digital.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

GOODSON, Ivor F. **Currículo: teoria e história.** Tradução de Atílio Brunetta. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

GUTIERREZ, Suzana de Souza. **Mapeando caminhos de autoria e autonomia: a inserção das tecnologias educacionais informatizadas no trabalho de educadores que cooperam em comunidades de pesquisa.** Porto Alegre: UFRGS, 2004 – Dissertação de Mestrado.

ISCHINGER, Bárbara. (org). **Inspirados pela tecnologia, guiados pela pedagogia: uma abordagem sistêmica das inovações educacionais de base tecnológica.** Florianópolis: OCDE, 2010.

JANTSCH, Ari P; BIANCHETTI, Lucídio. **Interdisciplinaridade: para além da filosofia do sujeito.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

JORDÃO. T.C. A formação do professor para a educação em um mundo digital. IN: **Boletim do Salto para o Futuro – Tecnologias digitais na educação, dez / 2009.**

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas, SP: Papirus, 2007.

KERCKHOVE, Derrick De. **Prefácio ao livro Geração Blogue,** de Giuseppe Granieri (2006). São Paulo: Momento Editorial, 2009.

LATOUR, Bruno. **Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora.** São Paulo: Unesp, 1997.

LEE VIEGAS, Camila. **Será que vai.** Nova York : 2010. Revista Ensino Superior, São Paulo, n. 140, p.4, mai.2010.

LE MOS, André. **Cibercultura.** Alguns pontos para compreender a nossa época. In: Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. Cibercultura, cultura e identidade: Em direção a uma "cultura copyleft"? In: **Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura.** v. 2, n. 2. Salvador, 2004.

_____. **Cibercultura e Mobilidade.** In, Razón y Palabra. Disponível em:
<<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/index.html>>
Acesso em 23/11/2010.

_____. **Tecnologias e Tsunamis: Tecnologias de Comunicação Móvel, Blogs e Mobilização Social – 2004 –** Disponível: <
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3300>
> Acesso em 13/11/2010

LEVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. Pela ciberdemocracia. In: MORAES, Dênis de (Org.). **Por uma outra comunicação ,mídia, mundialização cultural e poder.** São Paulo: Record, 2005.

LIMA, Alessandro B. **Comunicação Interpessoal On-Line: um estudo sobre a utilização das redes sociais em ações de comunicação viral.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – ECA – USP, São Paulo, 2004.

LIMA, Marcos H. M. **O professor, o pesquisador e o professor pesquisador.** Disponível em :
<http://www.amigosdolivro.com.br/lermais_materias.php?cd_materias=3754>
Acesso em 22/11/2010.

LOYOLLA, Rita. **Geração Y.** Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Galileu/0,,EDG87165-7943-219,00-GERACAO+Y.html>> Acesso em : 09 de set.2010.

MALINI, Fábio. **Por uma genealogia na blogosfera: considerações históricas (1997 a 2001)** In: Intercom Sudeste, São paulo, Anais... 2008

MAGNANI, José Guilherme Cantor e SOUZA, Bruna Mantese de Souza. **Jovens na metrópole – Etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade.** São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

MELO, Clayton. **O que deseja, como pensa, consome e age a Geração Y.**

Disponível em: <<http://idgnow.uol.com.br/carreira/2010/01/22/o-que-deseja-como-pensa-e-age-a-geracao-y/>> Acesso em 15/10/2010.

MORESCO, Sílvia F.S. **Blogs para a aprendizagem de Física e Química – UFRGS.** Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/13022/000580947.pdf?sequence=1>> Acesso em: 28/11/2010

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo.** Porto Alegre: Sulina, 2005.

MÜLLER, Patrícia. **Blogs corporativos.** Disponível em: <<http://www.basics..com.br/interna.asp?sec=artigosBlogs>> Acesso em 23/11/2010.

ORIHUELA, José L. **Blogs revolucionando os meios de comunicação.** Disponível em: <<http://www.ecuaderno.com/2007/06/25/blogs-revolucionando-os-meios-de-comunicacao>>. Acesso em 26/11/2010.

PAIS. J. M. Buscas de si: expressividades juvenis. In: **Culturas jovens: novos mapas do afeto.** Maria Isabel Mendes de Almeida, Fernanda Eugenio (orgs). Rio de Janeiro Jorge Zahar Ed.2006.

PAPERT, Seymour. **Logo: computadores e educação.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

_____. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

_____. **A família em rede.** Lisboa: Relógio D'água, 1997.

PAZ, Carolina R. A cultura blog: questões introdutórias. In: **Revista FAMECOS,** Porto Alegre: n. 22, 2003

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PETRONE, Márcia Augusta Marinho. **A Geração Y** – Disponível em: <www.revistaensinosuperior.com.br> Acesso em 11/ 10/ 2010

PINEL, Hiran. **Papert: o construcionismo.** Disponível em: <<http://www.neaad.ufes.br/subsite/psicologia>> Acesso em 15/11/2010.

PRENSKY, Marc. **Digital Nativis, Digital immigrants.** Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing>> texto publicado na sua primeira versão em 2001. Acesso em 10 out. 2010.

PRIMO, Alex. Os blogs não são diários pessoais online: matriz para a tipificação da blogosfera. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 36. p.122-128, ao.2008.

_____. Comunidades de blogs e espaços convrsacionais. Prisma. Com, v.3, 2006.

PRIOLI, Gabriel. Filhos da revolução digital – Revista Ensino Superior – Ano 12 – nº 136 p 21,22,23, 2010.

RECUERO, Raquel. Weblogs, webrings e comunidades virtuais. In: Seminário Internacional de comunicação, VI, Porto Alegre. 2002. Anais ... Porto Alegre: 2002. Disponível em: <www.pontomidia.com.br/raquel/webrings.pdf> - Acesso em [22/11/2010](http://www.pontomidia.com.br/raquel/webrings.pdf).

_____. Redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANTOS, Lucíola Licínio. Formação do professor e pedagogia crítica. In: FAZENDA, Ivani. A Pesquisa em Educação e as transformações do conhecimento. Campinas: Papirus, 1995.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Apresentação. In: GOODSON, Ivor F. Currículo: teoria e história. Tradução de Atílio Brunetta. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1995

SPOSITO, Marília Pontes (org). Espaços públicos e tempos juvenis: um estudo de ações do poder público em cidades de regiões metropolitanas brasileiras. São Paulo: Global, 2007.

_____. Uma perspectiva não escolar no estudo sociológico da escola. Revista USP. Seção textos, n. 57, p. 210 – 16, mar/mai, 2003.

TÔNUS M. Interação do Processo de Aprendizagem em Comunicação Social. In: Primo, A. (Org.) Comunicação e Interações. Livro da COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2008

TORNAGHI, Alberto. Escola faz tecnologia, tecnologia faz escola. Rio de janeiro: COPPE/UFRJ, 2005. Disponível em: <http://sites.google.com/site/albertotornaghi/home/alberto-tornaghi-pesquisador-no-ppge-da-unesa/Escola_Faz_Tecnologia_Faz_Escola.pdf?attredirects=0&d=1> Acesso em 23/11/2010.

_____. O que é cultura digital. Boletim do Salto para o Futuro: Cultura Digital e Escola . n 10- ago 2010.

TURKLE, S. The second self: computers and the human spirit. New York: Simon and Schuster, 1984.

VALENTE, José Armando. (org.) Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas, SP: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.

_____.O professor no ambiente logo: formação e atuação. Campinas, Unicamp, NIED, 1996.

_____. Informática na educação: Instrucionismo X Construcionismo. 2005 Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=18&texto=1021>>

Acesso em 14/11/2010

_____. Cultura digital e escola. Entrevista – realizada em 16/08/2010
http://www.tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo/entrevista.asp?cod_Entrevista=84 –
Acesso em 22/11/2010.

VECCHIO, Egidio. Educando crianças índigo. São Paulo: Butterfly, 2006.

WEISS, Maria Lemme; CRUZ Mara Lucia R.M. da. Seymour Papert: o
construcionismo. Disponível em:
<<http://www.neaad.ufes.br/subsite/psicologia/obs08papert.htm>> Acesso em:
15/11/2010.

WURMAN, Richard Saul. Ansiedade de informação: Como transformar
informação em compreensão. São Paulo: Editora de Cultura, 1999.

Filme :

As melhores coisas do mundo – Direção de Laiz Bodanzki – Baseado na
Série de livros Mano de Gilberto Dimenstein e Heloisa Prieto