

Usos da Web 2.0 no Ensino da Escrita e Letramentos Digitais: Uma seleção de recursos.

Iúta Lerche Vieira

iutalerche@gmail.com

Universidade Estadual do Ceará

Rozania Maria A. de Moraes

r_de_moraes@hotmail.com

Universidade Estadual do Ceará

Resumo

O trabalho mostra possibilidades novas que surgem com a Web 2.0, para explorar a escrita na tela e desenvolver letramentos digitais diversos. Indica-se ao professor e ao pesquisador iniciante recursos *de qualidade* em plataformas colaborativas de livre acesso. Estes resultados foram obtidos na segunda fase do projeto “Inventário de Fontes e Recursos da Internet para o Letramento Digital e Ensino da Escrita” (IRILDE), onde 23 recursos foram descritos. Trata-se de ferramentas e aplicativos para criação de sites, blogs, *wikis*, ambientes de escrita *online*, apresentações colaborativas, lousas virtuais, pesquisa/survey, criação de quadrinhos e edição de imagem. Nas descrições são identificados: tipologia e domínio da ferramenta, língua, nível de gratuidade, público-alvo, conteúdo/foco, links/atalhos, recursos multimídia, forma e funções do recurso.

Palavras-chave: Web 2.0, web colaborativa, internet no ensino, escrita na tela, letramentos digitais.

Abstract

The study shows new possibilities provided by Web 2.0 to explore screen writing and develop several forms of digital literacy. It suggests to the teacher and novice researcher *quality* resources in freely accessible collaborative platforms. Such results

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

were obtained at the second stage of “Inventory of Internet Sources and Resources for Digital Literacy and Writing Education” Project (IRILDE), where 23 resources have been described. These include tools and applications to create blogs, *wikis*, online writing environments, collaborative presentations, virtual blackboards, research/survey, creation of comics and image editing. Descriptions identify: typology and domain of tool, language, gratuity level, target public, contents/focus, links/shortcuts, multimedia resources, format and function of resource.

Key words: Web 2.0, collaborative web, Internet in education, screen writing, digital literacy.

Introdução

Grandes desafios se colocam para a educação na pós-modernidade, em uma sociedade informatizada, no contexto da cultura participativa (JENKINS, 2006). Entre eles destacam-se: (1) a incorporação de multiletramentos e a revalorização da escrita, base de todas as transações e práticas letradas através de telas digitais; (2) a explosão informativa provocada pela Internet, tornando essencial a habilidade de selecionar, usar e avaliar criticamente a informação; (3) o advento da segunda geração da Web, concebida como plataforma de serviços gratuitos, deslocando o foco da publicação para a participação.

A velocidade das mudanças tecnológicas causa impacto nas esferas educativas, ainda pouco preparadas para a formação docente e do pesquisador, no sentido de intermediar o ensino de multiletramentos e a pesquisa com novas ferramentas e aplicativos. Neste contexto de transição da cultura impressa para a digital, foi, então, concebido o projeto **Inventário de Fontes e Recursos da Internet para o Letramento Digital e Ensino da Escrita – IRILDE** (VIEIRA, 2009), tendo em vista apoiar o trabalho do professor e do pesquisador iniciante, pressionados por esse “dilúvio de informação” (ECO, 2000) e novidades eletrônicas.

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

Em sua segunda fase (2009-2011), o projeto tem como foco descrever ferramentas, aplicativos e softwares livres da Web 2.0 para o ensino da escrita e o desenvolvimento de letramentos digitais nas dimensões **comunicar, pesquisar e publicar**. Seus objetivos específicos são:

- Identificar ferramentas e aplicativos úteis a uma abordagem produtiva da composição escrita do ponto de vista do ensino e da pesquisa;
- Descrever recursos da Web 2.0 para criação de sites, blogs, wikis e outros ambientes de escrita online.
- Explorar recursos da Web 2.0 em situações experimentais, do ponto de vista do usuário e/ou do docente e pesquisador.

No presente artigo, apresentamos uma seleção de recursos da Web 2.0 descritos no projeto, discutindo seus pressupostos teóricos, metodológicos e aplicações nas áreas de estudo em foco.

Pressupostos Teóricos

A tecnologia Web 2.0: Um produto integrado da cultura participativa.

Veremos neste tópico que a segunda geração da Web tem como fonte e destino a chamada **cultura participativa**, refletindo ou ampliando suas formas e habilidades características. Estas referências teóricas e as seguintes (sobre implicações da pós-modernidade), contribuem para uma visão crítica do sentido geral da tecnologia no cotidiano e do sentido estratégico de detalhar recursos disponibilizados gratuitamente em rede, mas nem sempre “visíveis” e bem compreendidos pelos usuários, perdidos no mar de informação da Internet. É importante que se tenha clareza de que são **os participantes** da cultura que decidem o que fazer com as ferramentas tecnológicas, embora a interatividade por elas propiciada seja um atributo da própria tecnologia. Em outras palavras, **o computador não opera no vazio!**

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

A cultura participativa (JENKINS, 2006, p. 7), caracteriza-se por acolher a expressão artística e o engajamento cívico de seus membros, oferecendo forte suporte para a criação e compartilhamento de ideias, produtos e artefatos culturais. Propicia uma mentoria informal, onde o que é conhecido pelos mais experientes é passado aos novatos. Seus membros acreditam no valor da própria contribuição e se sentem conectados socialmente uns com os outros, importando-se com o que estes pensam sobre suas manifestações e criações.

As formas de participação cultural (*Op. Cit*, p. 3) incluem:

- **Filiação** - organização formal e informal dos membros em redes sociais, ou comunidades centradas em torno de várias mídias, como Orkut, Facebook e My Space;
- **Expressão** - produção de novas formas criativas, tais como vídeos postados no Youtube, peças de ficção, zines etc;
- **Circulação** - modelagem e gerenciamento de mídias, como blogs e podcasting;
- **Solução colaborativa de problemas** - trabalho em grupo, formal e informal, para desenvolver tarefas e gerar novo conhecimento, como na Wikipédia e nos games.

Tais atividades oferecem oportunidades para aprender, expressar, mobilizar civicamente, conferir poder político e gerar desenvolvimento econômico. Elas estão redesenhando as regras pelas quais a escola, a expressão cultural, a vida civil e o trabalho operam. Educadores despertam para as possibilidades educacionais dessas formas de participação, cujas habilidades e competências estão sendo aprendidas pelas crianças e jovens na interação com a cultura popular e que já funcionam como um currículo oculto. Através destas formas, eles estão adquirindo habilidades que lhes serão úteis no futuro, embora a **participação** ainda não se efetue de modo uniforme, ou mesmo democrático, havendo, como se sabe, hiatos e brechas na distribuição de bens tecnológicos e culturais.

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

A cultura participativa, como o nome indica, altera o foco da expressão individual de letramento, para o **envolvimento comunitário**. E quase todos os novos letramentos envolvem habilidades sociais desenvolvidas através de redes de trabalho colaborativo.

Jenkins e colaboradores (*Op. Cit.*) especificam **o que estas novas habilidades incluem** (relacionar com as habilidades pressupostas na Web 2.0):

Jogar (*play*): Habilidade para experimentar com outros em torno como forma de solucionar problemas;

Desempenho (*performance*): habilidade para adotar identidades alternativas para o propósito de improvisação e descoberta;

Simulação (*simulation*): Habilidade para interpretar e construir modelos dinâmicos de processos do mundo-real;

Apropriação (*appropriation*): Habilidade para criar amostras plenas de sentido, misturando e remixando conteúdos da mídia;

Multitarefa (*multitasking*): Habilidade para captar ambientes e mudar o foco quando se fizer necessário por detalhes salientes;

Cognição Distribuída (*distributed cognition*): Habilidade para interagir significativamente com ferramentas que expandem capacidades mentais;

Inteligência Coletiva (*collective intelligence*): Habilidade para reunir e comparar notas com outros, tendo em vista uma meta comum;

Julgamento (*judgment*): habilidade para avaliar a confiabilidade e credibilidade de recursos de informação;

Navegação Transmídia (*transmedia navigation*): habilidade para seguir o fluxo de histórias e informação através de múltiplas modalidades;

Rede de Trabalho (*networking*): habilidade para buscar, sintetizar e disseminar informação;

Negociação (*negotiation*): habilidade para percorrer/viajar por diversas comunidades, percebendo e respeitando múltiplas perspectivas, aproveitando e seguindo normas alternativas.

Da Web 1.0 para a Web 2.0: Da publicação à participação.

É difícil demarcar as fronteiras da Web 2.0. Aproximadamente, ela corresponde ao período tecnológico pós-Web 1.0. Como vimos, a segunda geração de serviços online é concebida no contexto da cultura participativa, caracterizada por: ausência de fronteiras; apoio à criação e compartilhamento das produções; mentoria informal; sentimento de conexão ao outro; crença de que sua contribuição é importante e engajamento cívico. Esta Web colaborativa se fundamenta no conceito de inteligência coletiva, na gratuidade (recursos de livre acesso), no compartilhamento de informações, e na imersão em redes sociais.

O termo Web 2.0

O nome da nova Web foi cunhado em 2004 por Tim O'Reilly, o fundador da *O'Reilly Media*, uma editora e empresa de comunicação, por ocasião da “Web 2.0 Conference” em S. Francisco, EUA. Segundo Spyer (2009, p. 28):

(...) O termo em sua origem deveria distinguir sites ou aplicativos com baixo custo de desenvolvimento, em que o conteúdo surge de baixo para cima (*bottom-up*) a partir do relacionamento entre participantes (*user generated content* ou UGT), e que pode combinar as soluções e o conteúdo de mais de um site para produzir uma experiência integrada - o que no jargão tech se convencionou chamar de *mash-up* (...)

O autor explica que O'Reilly reconhece, no artigo *What is Web 2.0*, que o termo estaria sendo usado “como sinônimo de originalidade tecnológica para entusiasmar possíveis clientes e investidores. A associação vaga entre ‘2.0’ e a ideia de inovação abre precedente para que, por exemplo, um projeto comum que inclua um blog seja promovido como Web 2.0 pela equipe de vendas encarregada de oferecer a solução. Ao invés de defender os valores por trás do conceito, o nome passa a ser

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

usado para benefício privado” (*Id. Ibid.*), advertindo que a expressão pudesse estar sendo manipulada por empresas pouco sérias, na carona do sucesso da nova web colaborativa.

Jones, em seu livro *Web 2.0. Heroes* (2009), resume esses questionamentos: “A Web 2.0 é simplesmente uma designação para um tempo na evolução da Internet, é a rede social, é a aplicação de várias tecnologias, ou é apenas uma tendência de marketing?” E na velocidade das mudanças, já especula sobre o futuro - a Web 3.0, a Web Semântica - que daria continuidade à Web atual, fazendo com que “os computadores e pessoas trabalhem em cooperação, interligando significados de palavras.” (*Op. Cit.* Introdução).

A Tecnologia Web 2.0.

A concepção da Web 2.0 é a de um núcleo ao redor do qual gravitam princípios e práticas que aproximam diversos sites que os seguem – um destes princípios é **trabalhar a web como plataforma de serviços** (viabiliza **funções** que antes só podiam se realizar através de programas instalados em um computador). A ênfase está no uso do aplicativo como plataforma, em vez do *software*.

Eric Engleman, criador do *Bloglines* (JONES, 2009), esclarece que “o aplicativo é um ecossistema de usuários e consumidores do aplicativo e dos dados, que são criados pelo usuário. Esses dados podem ser gerados pelo usuário ou gerados pelo aplicativo.”. Assim, o usuário torna-se cliente e servidor ao mesmo tempo.

Primo (2007) destaca a “arquitetura de participação” da Web 2.0, explicando que ela caracteriza-se por potencializar as formas de **publicação, compartilhamento e organização de informações**, além de ampliar os **espaços para a interação** entre os participantes. Os exemplos de ferramentas descritas pelo autor permitem traçar um paralelo entre os dois momentos tecnológicos, como mostra o quadro a seguir:

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

WEB 1.0	WEB 2.0
Ênfase na publicação	ênfase na participação
<i>homepages</i> estáticas	blogs com comentários
álbuns virtuais	Flickr http://www.flickr.com publicação de fotos etiquetadas pelos usuários, por livre associação.
enciclopédias/ jornais online	<p>Sistemas de organização de informação</p> <p>registro de links favoritos: Del.icio.us http://del.icio.us.com Technorati http://technorati.com Wikipédia http://www.wikipedia.org</p> <p>sites de webjornalismo participativo: Ohmy News http://english.ohmynews.com Wikinews http://en.wikinews.org/wiki/Main_Page Slashdot http://slashdot.org</p>

Quadro 1: Paralelo entre a Web 1.0 e a Web 2.0

Riscos da Sociedade Pós-moderna

Tempo/Espaço Redimensionados e Atitudes Face às Mudanças e à Apropriação Tecnológica.

Para melhor entender o momento tecnológico atual, com suas implicações e desafios educacionais, é importante situá-lo, ainda, no contexto da pós-modernidade. A sociedade pós-moderna é marcada pelo ritmo acelerado de mudanças e pela transformação radical nos modos tradicionais de agir, onde **tempo** e **espaço** eram coincidentes e ofereciam referências seguras como base para desenvolver nossas ações (GIDDENS, 1991, *apud* DUMONT E GATTANO, 2003). A perda de referências espaço-temporais, por sua vez, gera “sensação de desconforto, ansiedade, ou mesmo de perigo”. Resumindo: neste ritmo acelerado de mudanças, vive-se em “estado de risco”, experimentando-se uma sensação de “desencaixe” (*Op. Cit.*, p. 47).

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

Entre as transformações da pós-modernidade destaca-se o trato com a informação no cotidiano, que cada vez mais vem pressionando e desafiando o trabalho docente. Difícil ficar indiferente diante de tantas mudanças. Alguns se mostram inseguros com a tecnologia, ou mesmo desorientados para lidar com a geração dos chamados “nativos digitais” (PRENSKY, 2001; VANSLYKE, 2003). Outros experimentam uma euforia tecnológica, endeusando o computador e se deixando levar à reboque das novas tecnologias, usando-as mecanicamente, sem a devida apropriação crítica (DEMO, 2008).

De fato, entre os oriundos da cultura impressa e os da cultura digital há uma diferença marcante na concepção de mundo e no modo de lidar com a tecnologia, ensejando a metáfora “**nativa e imigrante digitais**”, que passou a representar o fosso geracional existente entre alunos e professores, sendo exaustivamente usada para explicar esse descompasso e as dificuldades educacionais na apropriação da tecnologia.

Entre os especialistas que se debruçam sobre o tema, Lemos (2009), citando Turkle (*apud* ALVES, 2006, p. 39) confirma que “os nativos digitais, são amantes da bricolagem, abordam a resolução de problemas estabelecendo com os seus instrumentos de trabalho uma relação que se assemelha mais a um diálogo do que a um monólogo”. E prossegue, citando Ersad (2003):

(...) os jovens são o primeiro grupo na sociedade que toma a tecnologia e a usa como prática social (...); essas ferramentas criam novas possibilidades de como as pessoas vão ensinar umas às outras, como o conhecimento é definido em negociação entre atores e, também, como as mudanças impostas pelas novas tecnologias e por nossas concepções de aprendizagem ganham significado de acordo com a negociação de cada ator (tradução livre da autora, *Op. Cit.* 40).

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

Os nativos digitais são apresentados como a “Geração M” ou “Geração *Multitasking*”, com base em estudo publicado na Revista *Time* (2006) sobre uma pesquisa realizada em 2005 pela *Kaiser Family Foundation* com crianças e jovens de 8 a 18 anos. Os resultados mostram que os que nasceram no mundo digital “interagem simultaneamente com as diferentes mídias: ouvem música, jogam videogames, vêem DVD, conversam com os amigos nos softwares de comunicação instantânea ou em telefones, fazem as atividades escolares, tudo isso ao mesmo tempo” (*Id. Ibid.*)

Essa metáfora, contudo, não explica em totalidade o comportamento de jovens e adultos face à tecnologia. Segundo Buckingham (2008, *apud* LEMOS, 2009), “é preciso cautela com a retórica da ‘geração digital’, ou seja, a ideia de que os jovens estão ativamente se comunicando e criando on-line” por terem uma afinidade natural com a tecnologia. E prossegue: “Buckingham nomeia de **cultura popular** o que os jovens estão fazendo no computador em casa, jogando, surfando nos sites de entretenimento, trocando mensagens instantâneas, participando de redes sociais, baixando e editando vídeos e músicas, e que muito pouco é feito de tarefa escolar, alerta”.

Mais recentemente, a pesquisadora australiana Sue Bennet (2010) também vem contribuindo para desmistificar a questão. A partir de suas considerações, podemos entender que, nem os adultos são esses “imigrantes” desavisados e sem habilidades digitais, nem os alunos são “nativos” *experts* e polivalentes usuários de telas digitais, que não deixam a desejar em tarefas acadêmicas ou escolares. Há muito mais a explorar e conhecer nesta seara... A depender das finalidades e condições, os usuários maduros podem ter um desempenho superior ao dos jovens nascidos e criados na era do computador. Por outro lado, é fato que o professor se mostra aturdido diante da velocidade das mudanças e, não raro, se fecha às possibilidades que a tecnologia (especialmente a Internet) pode trazer ao ensino, insistindo em trabalhar com meios desatualizados e que pouco interessam aos alunos.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa descritiva, integrando técnicas de observação, procedimentos de análise de conteúdo, análise de ferramentas de livre acesso da Web 2.0. Na segunda fase do projeto o foco é processual, descrevendo-se possibilidades de uso de ferramentas e aplicativos da Web 2.0.

Procedimentos de Análise e Descrição dos Dados

- Leitura informativa e crítica da amostra selecionada de recursos da Internet: exploração dos recursos com estratégias de leitura orientadora ou *skimming*, leitura seletiva ou *scanning*, registro e esquematização das informações principais;
- Delimitação hipertextual: a *homepage* das ferramentas será considerada como o primeiro nível de análise. A depender da ferramenta, serão acessados até mais dois níveis adentro, para teste experimental dos usos e funções desta;

Matriz de Análise e Descrição:

Foi definida uma matriz de análise, tendo em vista critérios adequados ao propósito pedagógico (formação de professores/pesquisadores iniciantes) e ao uso prático do inventário, constando de:

- **Logotipo do recurso;**
- **Título** (nome e instituição ao qual a ferramenta pertence);
- **Endereço eletrônico;**
- **Cabeçalho:** indicando tipo de recurso e língua-alvo (ex: site em língua inglesa); domínio/tipo (ex: ".org", referente a sites de organizações); contato (email); público-alvo (ex: professores, pesquisadores, usuários da internet em geral); foco (ferramenta para criação/edição de blogs, sites, wikis e ambientes de escrita online);
- **Data da descrição** (quando o site foi visitado e descrito);

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

- **Descrição do recurso**, especificando os principais links da *homepage* da ferramenta e seus usos e funções, que diz respeito às explorações realizadas. Por último, os atalhos (endereços) para páginas específicas dentro da ferramenta.
- **Forma e estilo**: descrição curta e específica, em linguagem objetiva e clara (frases curtas com construções de fácil compreensão e baixa complexidade sintática), observando a função de catalogar e facilitar o acesso aos recursos da Internet nas áreas de estudo do projeto.
- **Layout**: adoção de um layout simples, de boa usabilidade, usando uma marca roxa no formato de um triângulo no canto superior direito da página (distinção funcional em relação a outros elementos descritos na Fase 1 do projeto), representando as ferramentas da Web2.0. Também serão usados ícones para representar:
- **Nacionalidade** do site (uma pequena bandeira do país de origem da instituição responsável pela ferramenta);
- **Gratuidade ou não** do acesso às informações (um cadeado aberto para ferramentas totalmente gratuitas; um cadeado fechado para ferramentas de uso pago ou restritas a um determinado público-alvo; e dois cadeados juntos – um aberto e um fechado – para ferramentas que possuem uso livre apenas em algumas partes, e para uso completo é preciso filiar-se à instituição e/ou pagar alguma taxa);
- **Recursos multimídia** (uma caixa de som significa a presença de recursos de áudio, uma película de filme para representar os recursos de vídeo, e o logotipo do Microsoft PowerPoint para marcar a presença de apresentações em slides);

Os trabalhos de análise e descrição são realizados individualmente, ou em duplas. Cada participante ou dupla analisa o recurso e, em encontro semanal do grupo, essa análise é submetida à apreciação da equipe, a fim de que todos conheçam e se apropriem do recurso e se possa discutir e revisar a descrição feita, além de esclarecer possíveis dúvidas e resolver eventuais pendências.

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

Para a elaboração do inventário de recursos são mantidas duas pastas principais, a de **Ferramentas em descrição** e a de **Ferramentas descritas**, com o objetivo de separar e organizar as ferramentas que faltam passar por revisão de forma, conteúdo e função pedagógica, daquelas que já foram revisadas e aprovadas. Uma vez concluída a revisão, as descrições são publicadas no site do projeto <http://internetnoensino.weebly.com>, também alvo de atualizações frequentes.

Seleção de Tecnologias Web 2.0 para a Escrita Colaborativa e Letramentos Digitais

Apresentamos os recursos, identificando-os por tipo, endereço e link para a respectiva descrição na página do Projeto IRILDE.

Criação de Blogs



UOL Blogs - <http://blog.uol.com.br>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/uol_blogs.pdf



WordPress - <http://wordpress.com>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/wordpress.pdf>



Posterous – www.posterous.com

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/posterous.pdf>

Criação de Sites



Google Sites – <http://sites.google.com>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/google_sites.pdf



Wetpaint – www.wetpaint.com

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/wetpaint.pdf>

Compartilhamento e Armazenamento de Arquivos



Google Docs - <http://docs.google.com>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/googledocs.pdf>



Google Reader - www.google.com.br/reader

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/google_reader.pdf



Office Live - <http://workspace.officelive.com/pt-BR>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/office_live.pdf



social bookmarking

Delicious – www.delicious.com

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/delicious.pdf>

Criação de Apresentações Colaborativas



Zoho Show - <http://show.zoho.com/login.do>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/zoho_show.pdf

Lousa Digital



imagination at work

Imagination Cubed (GE) - <http://www.imaginationcubed.com>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/imagination_cubed.pdf

Escrita Online



Escrita colaborativa em web

Equitext - <http://www.equitext.pgie.ufrgs.br>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/equitext.pdf>



Writeboard

ABC - <http://www.writeboard.com>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/abc_writeboard.pdf



ETC - Editor de Texto Coletivo - <http://homer.nuted.edu.ufrgs.br/etc>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/etc_editor_de_texto_coletivo.pdf

gOffice gOFFICE - <http://goffice.com>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/goffice.pdf>

Criação de Wiki



Pbwiki

PBworks - www.pbworks.com

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/pbwiki.pdf>



Wikidot - www.wikidot.com

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/wikidot.pdf>



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Wiki da USP - <http://students.wikia.com/wiki/USP>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/wiki_usp.pdf

Criação de Quadrinhos



Pixton - <http://pixton.com/br>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/pixton21-11-10.pdf>



Strip Generator – <http://stripgenerator.com>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/stripgenerator.pdf>

Edição de Imagem



Picnik - <http://www.picnik.com>

<http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/picnik.pdf>

Pesquisa



Survey Monkey – <http://pt.surveymonkey.com>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/surveymonkey_26.08.pdf



FormFácil - <http://www.formfacil.com>

http://internetnoensino.weebly.com/uploads/1/0/8/7/1087335/formfcil_13.10.pdf

Comentários Finais

Começamos o artigo nos propondo a apresentar uma seleção de recursos da Web 2.0 úteis para trabalhar a escrita na tela e operacionalizar letramentos digitais diversos, fundamentando teórica e metodologicamente o alcance dessas ferramentas e o sentido de intermediar a apropriação digital pelo professor e pesquisador face ao volume de informação circulante na Web e à chamada "cultura participativa".

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

De fato, ainda há um grande desconhecimento acerca do que a Web 2.0 envolve, embora a grande maioria de seus recursos sejam gratuitos. Esta é uma das razões do projeto que desenvolvemos, onde selecionamos com critério o que tem qualidade e potencial para o ensino da composição escrita e desenvolvimento de letramentos digitais, descrevendo de modo simples e fácil. (Ver a página do projeto IRILDE <http://internetnoensino.weebly.com>)

Fechamos o trabalho frisando que não basta preparar para a aplicação de recursos tecnológicos no ensino e na pesquisa. É importante avançar na reflexão crítica sobre a apropriação da tecnologia.

Conhecendo as características e habilidades dessa cultura participativa (apontadas no artigo), é possível ir além da questão do acesso às mídias, pensando as oportunidades para desenvolver competências culturais e habilidades sociais, tendo em vista um pleno envolvimento com a cultura participativa. Contraditoriamente, nem todos se beneficiam do mesmo tipo ou nível de participação... Assim, uma das grandes preocupações que se colocam hoje é como implementar os letramentos da mídia que estão sendo adquiridos informalmente, incorporando sistematicamente essas habilidades ao currículo e integrando as atividades desenvolvidas dentro e fora da escola.

Qual o papel da educação nessa construção coletiva? (JENKINS, 2006). Como garantir que todo estudante tenha acesso aos conhecimentos da mídia necessários para que participem plenamente do futuro social, cultural e político da sociedade? Como desenvolver a consciência crítica de que a mídia molda concepções de mundo? E, finalmente, como ter certeza de que todos estão sendo socializados dentro de padrões éticos que sustentem suas práticas como criadores de mídia e participantes de comunidades online?

Há mudanças em processo: não só as crianças estão adquirindo habilidades e conhecimentos da cultura participativa em comunidades informais de aprendizagem, como muitos professores já estão incorporando alguns desses conhecimentos em

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

sala de aula. Projetos e programas extraclasse também passam a incorporar atividades com a mídia.

Outra questão instigante são as relações sujeito-computador. Os educadores são tão afetados pelas mudanças da pós-modernidade como qualquer cidadão e precisam de formação urgente para atuar em meio a tantas transformações tecnológicas. E eles não se negam a isso, quando se encontra a maneira adequada, sem destituí-los de sua identidade docente, agora mais importante do que nunca.

Referências Bibliográficas

ALVES, L. Jogos eletrônicos e nativos digitais: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem. In: ENCONTRO INTERNACIONAL RIO MÍDIA, 1. Rio de Janeiro, out., 2006. **Cadernos Rio Mídia**, 1, p. 76.

BENNET, S. A geração de 'nativos digitais' é um mito. **Revista ÉPOCA**, 22 de março de 2009, p. 108-110. Entrevista.

DEMO, P. Habilidades do Século XXI. **Boletim Técnico. SENAC: a R. Educ. Prof.** Rio de Janeiro, v.34, n. 2, maio/ago. 2008.

DUMONT e GATONNI. As relações informacionais na sociedade reflexiva de Giddens. **Ci. Inf.** Brasília, v. 32, n. 3, p. 46-53, set/dez 2003.

ECO, Humberto. Vida Digital. In: **VEJA**, Ano 33, no. 52, 04/12/2000, p. 11-15.

ENGLEMAN, E. Eric Engleman: Bloglines. In : JONES, B. L. (Org). **Web 2.0 Heroes: Entrevistas com 20 Influenciadores da Web 2.0.** São Paulo: Digerati Books, 2009, p. 31-48.

IRILDE – Página do Projeto. <http://internetnoensino.weebly.com>

JENKINS, H. et al. **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21 st. Century.** Chicago, Illinois: The MacArthur Foundation, 2006, 66 p. Disponível em: <

Volume 5- nº 1- Janeiro/abril de 2011

http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF >. Acesso em 27 jul. 2010.

JONES, B. L. (Org). **Web 2.0 Heroes: Entrevistas com 20 Influenciadores da Web 2.0.** São Paulo: Digerati Books, 2009, p. 31-48.

LEMOS, S. Nativos Digitais x Aprendizagens: Um desafio para a escola. **Boletim Técnico. SENAC: a R. Educ. Prof.** Rio de Janeiro, v. 35, n. 3, set/dez 2009.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **On The Orizon.** Estados Unidos: NCB University Press, v.9, n.5, Oct., 2001.

PRIMO, A. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** Porto Alegre, UFRGS, 2007. Disponível em <<http://www.ufrgs.br/limc>>.

SPYER, J. (Org.). Web 2.0. In: **Para Entender a Internet - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede.** Creative Commons, 2009, p. 28-29. Disponível em: <<http://paraentenderainternet.blogspot.com>> Acesso em junho de 2010.

VANSLYKE, T. Digital natives, Digital Immigrants: Some Thoughts from the Generation Gap. **The Technology Source**, 2003. Disponível em: <<http://ts.mivu.org/default.asp?show=issue&id=85>>.

VIEIRA, I. L. **Inventário de fontes e recursos da Internet para o Letramento Digital e Ensino da Escrita – Projeto IRILDE Fase 2.** Fortaleza: UECE, 2009, 23 p.

Sobre as Autoras

	<p>Iúta Lerche Vieira</p> <p>Doutora em Linguística Aplicada ao Ensino de Línguas (PUC-SP), com Pós-Doutorado em Linguagem, Tecnologia e Letramento Digital (IEL-UNICAMP), líder do Grupo de Pesquisa “Leitura-Escrita: Do verbal ao visual (LEV-CNPq). É docente e pesquisadora da Universidade Estadual do Ceará/UECE, atua na Linha de Pesquisa <i>Leitura, Escrita e Multiletramentos</i>, investigando Internet (Web 2.0) no ensino da escrita e letramentos digitais.</p>
	<p>Rozania Maria Alves de Moraes</p> <p>Doutora em Ciências da Linguagem pela Universidade Grenoble III. Professora do Curso de Letras e do Programa de Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada da Universidade Estadual do Ceará/UECE, atuando, respectivamente, nos estágios supervisionados em Língua Francesa e na linha de pesquisa <i>Leitura, Escrita e Multiletramentos</i>.</p>