Diário a Bordo

O QUE A WEB 2.0 é: ferramenta para melhora a educação..

Web 2.0 é um termo muito utilizado por usuários da rede, possuindo, porém, uma significação ampla. Por esse motivo, considera-se destacar que neste artigo, adota-se o conceito de Ferreira e Bastos que definem a Web 2.0 como uma plataforma que comunica e partilha conteúdos e serviços, potenciando uma verdadeira arquitectura participada, onde os conteúdos, postados por cada um de nós, encontram seu espaço na rede e obtêm a divulgação adequada.

> Representa um novo paradigma onde a colaboração ganha força suficiente para concorrer com os meios tradicionais de geração de conteúdo. [...] refere-se a uma suposta segunda geração de serviços da internet. (FERREIRA; BASTOS, 2006)

Verifica-se, assim, que a Web 2.0 caracteriza-se pela simplicidade e pela troca rápida de informações; pela facilidade de publicação e de disponibilização rápida; pela atuação do usuário, agora autor, produtor de conteúdo na Web 2.0, que participa, socializa, interage; pela utilização da inteligência coletiva para organizar de modo mais eficaz a rede.

Todas as ferramentas apresentadas podem ser usadas no contexto educativo, bastando para isso que o professor se aproprie de suas funções e se disponha a usá-las, como aliadas de sua práxis. Nesse contexto, em que a comunicação e interação professor-aluno fluem mais facilmente, o professor "deixa de ser o detentor do saber e transmissor de conteúdos, passando a ser o facilitador, aquele que estimula nos alunos a cultura de produzir e debater idéias." (RIBEIRO, 2008).

a) o Podcast – arquivo de áudio digital publicado por meio de podcasting na internet, como também para designar ao formato de transmissão com RSS; Além de arquivos em áudio, há também, arquivos em vídeo, os quais são denominados de videocast. Seu surgimento contribui de forma significativa para a disseminação de notícias e informações de forma rápida, segura e gratuita, constituindo-se num meio de comunicação de grande utilidade;
b) a Webquest - segundo Barros (2005), é uma metodologia que cria condições para que a aprendizagem ocorra, utilizando os recursos de interação e pesquisa disponíveis ou não na Internet de forma colaborativa. É uma oportunidade de realizarmos algo diferente para obtermos resultados diferentes em relação à aprendizagem de nossos alunos. Além de que, as Webquests oportunizam a produção de materiais de apoio e ao ensino de todas as disciplinas de acordo com as necessidades do professor e dos alunos; e

c) as Ferramentas on line - várias são as ferramentas disponibilizadas on line que podem ser utilizadas com cunho pedagógico. Dentre elas, pode-se citar o Voki - permite a criação de um avatar com as características pessoais do usuário, possibilitando, também, a gravação de voz, seja, diretamente pelo site seja pelo envio de upload; o mapa interativo - permite a localização de um usuário no mapa bem como inserir fotos e descrição, desde que seja curta; o webpaint – wiki que possibilita, além da escrita colaborativa, a criação de um site colaborativo, com inserção de fóruns e galeria de imagens; o toondoo – para criação de histórias em quadrinhos; o webnotes – possibilita a escrita de lembretes ou de pequenos textos; o tikatok – para criação de livros virtuais; o slideshare – possibilita o compartilhamento de apresentações; o flickr – para o compartilhamento de imagens; o player e o gravador de áudio, para gravação e execução de áudio.

Após o levantamento das possibilidades de uso da Web 2.0 no contexto educacional, a partir do estudo de autores como Akagi (2008); Ferreira e Bastos (2006); Ribeiro (2008) e Barros (2005), constatou-se que ela pode ser um recurso auxiliar relevante da prática pedagógica.

Nesse sentido, os blogs podem ser excelentes auxiliares dos professores, de qualquer área de conhecimento, na fixação dos conteúdos trabalhados, pois eles possibilitam que sejam postados, sejam eles texto, vídeos, imagens e áudios, permitindo a interação dos alunos por meio de comentários, postagens de outros textos, de outros vídeos, imagens e ou áudio.

Além disso, as produções de texto, sejam elas de língua portuguesa ou de língua estrangeira, podem ser enriquecidas com a utilização das ferramentas toondoo11 - para o desenvolvimento de histórias em quadrinho (HQ) e tikatok12 - para desenvolvimento de livros on line, por qualquer disciplina, pois o conteúdo do HQ ou do livro digital pode ser, por exemplo, uma exploração no Ártico (Geografia); um passeio ao mundo de Pitágoras e de seus conceitos atemáticos (Matemática e Filosofia); ou uma viagem ao interior do cérebro humano (Ciências), entre tantas outras possibilidades.

Conclui-se então que esta pesquisa realizada no livro apresentado na disciplina de letramento digital, aborda um assunto onde foi destacado os principais objetivos da web 2.0.