

WEB2.0 E O ENSINO DE HISTÓRIA: TRABALHANDO COM WIKI

Andréia de Assis Ferreira
Universidade Federal de Minas Gerais / FAE*, RME/BH
andreaassis@hotmail.com

Bento Duarte Silva
Universidade do Minho /IEP
bento@iep.uminho.pt

Lana Mara de Castro Siman
Universidade Federal de Minas Gerais / FAE
lanamarasiman@yahoo.com.br

Introdução

As Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação proporcionam um ilimitado contacto com a informação ao mesmo tempo em que oferece ferramentas e interfaces para que o sujeito interaja de forma autónoma com essa informação, modificando, interpretando, elaborando saberes e compartilhando-os. Promove também mudanças na organização pedagógica modificando as relações entre professor / aluno, professor/professor e coordenação / professor.

A literatura e a nossa própria experiência mostram que a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação em ambientes educacionais apresenta grandes desafios. Essa inserção nos desafia a compreender como o uso do computador, como mediador do processo de ensino e aprendizagem, provoca um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e cristalizados e ao mesmo tempo impulsiona à compreensão de novas ideias e valores. Requer, ainda, que nos empenhemos numa análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender mediados pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, assim como demanda um esforço por parte dos pesquisadores e professores a reverem seus papéis nesse contexto.

Segundo Silva & Gomes (2003), a acção das Tecnologias de Informação e Comunicação - TICE pode operar uma mudança radical na acção do professor e do aluno. No entanto, a verdadeira mudança decorre da mudança na cultura educativa: uma cultura de aprendizagem colaborativa, procurando a superação da matriz identitária individualista por meio de acções sociais, seja do ponto de vista das interacções seja das

representações.

As TICE possibilitam, igualmente, novas alternativas de organização do espaço e do tempo que antes não existiam na prática pedagógica escolar. Ao serem facilitadoras de acesso à informação podem igualmente oferecer novas oportunidades para aprender e novas formas de ensinar, na medida em que recursos de uso não convencional em sala de aula como tutoriais, slides, simulações, bancos de dados, listas de discussão, blogues, youtube, são facilmente disponibilizados em um ambiente on-line.

Entendemos que a inserção das TICE, bem como as reflexões acerca de suas possibilidades no ensino e aprendizagem de História, são essenciais e necessárias, dado ao potencial que essas têm para contribuir para a formação de um sujeito historicamente situado no mundo em que vivem. Os professores de História (assim como os de outros campos do conhecimento) lidam com a aquisição, interpretação e análise de informações que hoje são altamente mediadas pela tecnologia não podendo, portanto, ficar alheios ao movimento imprimido pelas relações estabelecidas entre as tecnologias de informação e comunicação e a sociedade contemporânea. Não podendo, equitativamente, ficarem indiferentes aos desafios que TICE trazem tanto para o seu próprio saber docente e desenvolvimento profissional, onde se incluiu o saber de lidar com os saberes que os alunos trazem de suas experiências socioculturais fora da escola, hoje, permeados pelas TICE.

A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação poderá potencializar o desenvolvimento do raciocínio histórico. Mas o acesso às fontes históricas não ensina por si só a exercitar o pensamento histórico, competência que se deseja desenvolvida pelos alunos.

Argumentamos, assim, que tanto os professores de História quanto os alunos terão muito a ganhar se tiverem amplo acesso as Tecnologias de Informação e Comunicação e, sobretudo, a oportunidade de introduzi-las, em seu cotidiano escolar, por meio de um trabalho coletivo.

Web 2.0

O número de pesquisas que abordam a temática das Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação vem multiplicando a cada dia. Junto as publicações vêm crescendo também a variedade de termos e rótulos que referenciam à evolução da utilização das tecnologias nos diversos setores, como na educação.

Neste contexto, em 2005 Tim O'Reilly propõe o conceito Web2.0, que compreende um conjunto de tecnologias interativas e a percepção de uma nova geração de formas de utilização da Web. Neste texto, utilizaremos o conceito não com a intenção de acrescentar mais um rótulo, mas sim, para dar enfoque a aspectos inerentes as Tecnologias de Informação e Comunicação como a autoria e a colaboração on-line.

Na Web 1.0 o usuário tem acesso a informação por meio do acesso a inúmeras páginas disponíveis mas sem a possibilidade de alterar ou reeditar o seu conteúdo. Com as ferramentas da Web2.0 o usuário passa a ter um papel mais participativo podendo criar e publicar facilmente informações.

Segundo Simão (2006), uma maior facilidade de produzir conteúdo e de o colocar online gerou várias alterações na Web: a primeira, foi a capacidade crítica e activa dos utilizadores que agora têm novas formas de comunicar com o mundo. A segunda, tem a ver com o fato da facilidade de publicar ter possibilitado a criação de comunidades que se juntam em torno de um interesse ou tema comum o que leva à criação de relações interpessoais que fortalecem o sentido de comunidade. Por último, quantas mais pessoas envolvidas na produção de conteúdo para a Web maior são qualidade do serviço.

O'Reilly (2005) propõe um quadro de palavras-chave caracterizando e diferenciando a Web 1.0 da Web 2.0 fazendo uma comparação evolutiva entre esses dois conceitos.

Web 1.0	Web 2.0
Doble click	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
personal websites	blogging
evite	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	search engine optimization
<u>page views</u>	cost per click
<u>screen scraping</u>	web services
publishing	participation
content management systems	Wikis
directories (taxonomy)	tagging ('folksonomy')
stickiness	syndication

A Web 2.0 é a mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais

importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores e são mais usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva (O'Reilly, 2005).

Concordamos com Torres (2006) que uma das coisas mais interessantes desta 'mudança' é que a internet passou de um espaço de leitura a um espaço de *leitura-escrita*. "La Red está siendo llenada de anzuelos en los que tarde o temprano picamos, viéndonos forzados a practicar el ejercicio de la escritura reflexiva, o a jugar a ser periodistas, o a usar la imagen como fuente de debate e intercambio".

Com esta nova dimensão da Web, entendemos que o termo mais adequado para nos referirmos aos aplicativos informáticos é o de interface cognitiva, não mais o de ferramenta, como preconiza Lévy (1994). Ultrapassada a fase da dificuldade da manipulação e da destreza técnica devido à simplificação do hardware e dos programas, a relação "homem-computador" tem muito mais a ver com a vertente do conhecimento. Nesta perspectiva, também Santos (2006:315) considera apropriado a expressão interface, pois é um termo que ganha o sentido de dispositivo para encontro de duas ou mais faces em atitude comunicacional, dialógica ou polifônica (...). A interface está para a cibercultura como espaço *online* de encontro e de comunicação entre duas ou mais faces. É mais do que um mediador de interação ou tradutor de sensibilidades entre as faces.

Ainda que de forma algo incipiente, os professores de História vêm utilizando em suas aulas as ferramentas da web2.0. Nossa experiência e a literatura mostram que os alunos estão cada vez mais motivados para as tecnologias informáticas e menos motivados para os métodos tradicionais de ensino. Ficar sentado em uma cadeira, ouvindo, copiando e grifando partes do livro didático acaba sendo menos atrativo do que ir a sala de multimídia criar uma Wiki, um blogue ou produzir um vídeo.

Wiki

Os blogues, Wiki¹, teachertube, Dandelife, Podcast, Orkut, Del.icio.us, Skype, Messenger, são alguns exemplos de ferramentas desta 'nova' geração da web.

Nesta comunicação vamos apresentar e discutir brevemente as potencialidades

¹ Wiki significa "rápido" no idioma havaiano.

educativas da ferramenta Wiki.

A ferramenta Wiki - conjunto de páginas sem estrutura hierárquica a *priori*, ligadas entre si e que permite ao utilizador disponibilizar conteúdos online - foi criada em 1995 por Ward Cunningham que teve a intenção de criar uma página Web que generalizasse a edição aberta e colaborativa. No uso do ambiente Wiki, todos os colaboradores têm direito de escrever e reescrever qualquer texto mesmo não sendo de sua autoria.

Esta interface tem também grandes potencialidades educativas, como: o trabalho colaborativo, o estímulo a reflexão, a negociação entre alunos, o respeito pelo trabalho do outro, a socialização e construção coletiva do conhecimento, a criação e reorganização de glossários, dicionários, livros de texto, manuais, banco de sequência didáticas, entre outros. A simplicidade e a facilidade de utilização desta ferramenta a tornam uma grande aliada para os professores.

A possibilidade de um leitor, após analisar o texto inserido por outra pessoa, estabelecer hiperlinks (ligações) com outros assuntos e temáticas, possibilita uma modificação de papéis entre o receptor da informação e seu gerador. Concordamos com Balbino (2007) que o hipertexto e seus links são apenas parte das possibilidades:

Num texto dinamicamente escrito e reescrito, por autores conscientes do seu poder de influir na coletividade, o que temos é o surgimento também de camadas, dobras, platôs, múltiplos, histórias. Para se chegar a uma conclusão condizente com os objetivos de um Wiki, deve-se não apenas seguir os links, mas acompanhar e interpretar a história, os diversos momentos do texto que lá esta.

Concordamos também com Carvalho (2008) ao considerar que ao haver um conjunto de utilizadores à volta de um interesse comum, estabelece-se uma relação particular entre os participantes: cria-se um sentimento de pertença unificado pelo uso de uma interface e o respeito por um estado de espírito comum, orientado para a colaboração e partilha.

Em síntese, entendemos que a Wiki pode ser uma interface que em contexto pedagógico potencializa a troca e a construção de informações e de conhecimento entre os elementos de uma comunidade educativa. O relato da experiência que vivenciamos, que apresentamos aqui, é um dos exemplos dessas potencialidades pedagógicas.

Relato de experiência

Ensinar não é transmitir conhecimento, mas permitir que o educando construa seu próprio saber. Essa é a tarefa de todo educador (Freire, 1996, p. 47).

Os Wikis podem ser utilizados no ensino e aprendizagem de História para diversos fins e funções. Apresentamos a seguir um breve exemplo de utilização bem sucedida das Wikis como uma estratégia pedagógica.

Esta experiência foi desenvolvida em uma escola pública da Rede Municipal de Belo Horizonte, com uma turma do quinto ano do Ensino Fundamental nas aulas da disciplina História.

A escola conta com uma sala de multimídia com 18 computadores, um data show e uma televisão.

Em um diagnóstico inicial constatamos que:

- 64% dos alunos tinham computadores em casa,
- 80% tinham acesso a internet em casa, na escola ou em lan house,
- 46% já havia tido alguma aula na sala de multimídia,
- 87% já havia consultado uma enciclopédia impressa,
- 20% conhecia o termo Wiki e/ou já havia utilizado em pesquisa a Wikipédia.

Durante um bimestre, os 25 alunos se organizaram em duplas ou em trios, para juntos desenvolver um projeto de toda a turma: explorar a história do Mundo Grego de uma forma diferente e a partir de recortes escolhidos pelos alunos.

O objetivo do projeto foi criar um repositório ou base de conhecimento colaborativa sobre a temática, utilizando para isto a interface Wiki.

A Wiki funcionou como um repositório coletivo para que todos contribuíssem e onde todos seriam responsáveis pela manutenção e desenvolvimento.

Como a maioria dos alunos não tinha tido contato anterior com a interface Wiki, o primeiro momento do projeto foi dedicado a sondagem da ferramenta. Os alunos que já conheciam, juntamente com o professor, ficaram responsáveis por apresentar para os colegas a ferramenta.

Após explorarem a Wikipédia e Wikis disponíveis no ‘Wikispaces’², cada aluno entrou no ‘Wikispaces’ para criar um username (o login de acesso) e um password (senha). Uma Wiki foi criada pela professora com o nome ‘mundogrego’³, onde os alunos (já cadastrados) poderiam acrescentar e editar páginas.

A usabilidade do Wikispaces é clara e intuitiva. Mas antes da edição de páginas, os alunos estudaram em grupos o manual ‘criando e editando páginas no Wikispaces’⁴ disponível gratuitamente na internet.

Na segunda fase do projeto, com os alunos já familiarizados com a interface, cada dupla escolheu um recorte temático, acerca da temática ‘Mundo Grego’ para pesquisar.

Com a orientação da professora, referências bibliográficas de diversos gêneros textuais foram consultadas. Cada dupla reuniu imagens, textos, sons, locuções sobre a subtemática escolhida. Após a pesquisa, leitura e interpretação do material consultado, o projeto passou para uma terceira fase: sistematização do material e registros.

Na terceira fase do projeto, após redigirem o texto usando o editor de texto Word, as duplas inseriram o conteúdo na Wiki. Várias subtemáticas foram escolhidas como: deuses gregos, trabalho na Grécia, política, navegação, filósofos gregos, entre outros.

Os alunos puderam, por lado, pesquisar e selecionar informação e, por outro, criar nova informação e disponibilizá-la online, tornando-se criadores e divulgadores do seu conhecimento.

Com todas as informações inseridas pelos grupos na Wiki, todos os alunos puderam conhecer sobre as subtemáticas desenvolvidas pelos colegas. Permitiu também a qualquer um modificar o texto, ou, estabelecer relações com outras informações a partir de uma palavra e/ou imagem, criando hiperlinks. Ressaltamos que foi surpreendente o respeito que os alunos tiveram pelo texto dos colegas.

Na fase final do projeto, cada dupla apresentou para toda turma a síntese do material confeccionado, em uma apresentação no data-show. O restante da turma fez uma avaliação oral do trabalho e das edições feitas.

² Servidor de hospedagem gratuita de Wikis: www.wikispaces.com

³ <http://mundogrego.wikispaces.com>

⁴ http://br.geocities.com/info_caxias/criando_Wikispaces.htm

O projeto finalizou com uma avaliação coletiva sobre a experiência. Em síntese, os alunos apontam a ideia de trabalhar com Wikis muito interessante, conforme depoimento da aluna 1 e 3:

“Amei trabalhar com a Wiki. É muito divertido e a gente nunca havia trabalhado com ela antes”.

“Já conhecia a Wikipédia. A nossa Wiki ficou bacana iguala ela. Foi ótimo ir vendo o que os colegas iam acrescentando no texto da gente.”

A maioria dos alunos destacou que gostaria de trabalhar novamente com esta ferramenta.

“Gostaria de fazer uma Wiki nas outras aulas, com os outros professores.” Aluno 2

“Fiquei com vontade de criar uma Wiki do meu time de futebol. Sobre a história dele.” Aluno 4.

Vários alunos destacaram que conseguiram aprender o conteúdo de maneira mais lúdica e dinâmica, como destaca o enunciado:

“Já não aguentava mais ficar copiando coisas na biblioteca e fazendo pesquisa em jornais. A Wiki foi divertida, encontrávamos (o grupo) a tarde para ver no site o que tinha de novo e o que os outros colegas tinham postado”. Aluno 5

Em síntese, o trabalho com as Wiki foi considerado um sucesso porque impulsionou uma interação maior entre os alunos, despertou um sentimento de partilha e respeito pelo trabalho do outro e possibilitou a construção de hiperlinks com outras áreas do conhecimento. A dinamicidade e o lado lúdico da interface fizeram com que os alunos desejassem criar sua própria Wiki e trabalhar juntamente com outras turmas da escola.

Destacamos também algumas dificuldades, como a imaturidade da turma que contava com alunos entre 10 a 12 anos, o acesso a sala de multimídia (que nem sempre estava disponível no horário reservado), a exclusão de conteúdos e o fato do layout do Wikispace ser todo na língua inglesa.

Muitas experiências iguais a estas (ainda de forma isolada) estão sendo realizadas nas salas de aulas de História. Mas infelizmente pouco registro se tem destes trabalhos. Ressaltamos com esta experiência a importância de se fazer e publicar o registro de todas as iniciativas dos professores de História em usar a web2.0 no processo ensino e aprendizagem para que possamos refletir coletivamente o potencial da mesma para o ensino de História.

Algumas Considerações

Entendemos que com a Web 2.0 a ‘comunidade escolar’ está num processo contínuo de criação e de partilha. As publicações do professor e dos alunos deixam de estar limitadas à turma e ficam disponíveis para toda a rede. A autoria, a transcrição e o trabalho em grupo pode ser potencializado e usado como estratégias significativas para o ensino e aprendizagem de qualquer área disciplinar. O processo que foi utilizado na disciplina de História é transferível e generalizado a outras disciplinas.

Salientamos que os aplicativos e interfaces disponíveis na Web2.0, bem as Tecnologias de Informação e Comunicação, de uma forma geral, por si só, não constroem uma consciência histórica. Mas, se estiverem integradas a uma metodologia, proporcionam processos de aprendizagem necessários para os alunos atingirem os objetivos educacionais desejados.

Avaliamos que o aluno aprende melhor sendo um agente participativo, ou seja, um protagonista e não meramente um espectador. O trabalho com a estratégia pedagógica Wiki possibilita um ensinar História que vá além dos fatos, das datas comemorativas ou até mesmo do uso de questionário.

Em síntese, a Wiki se mostrou uma estratégia pedagógica interessante na medida que potencializa a colaboração entre os alunos e permite que conteúdos históricos possam ser trabalhos de forma mais dinâmica e atrativa para os alunos.

Referência Bibliográfica

BALBINO, Jaime. *Num mundo Wiki, uma escola idem*. Disponível em: http://www.dicas-l.com.br/educacao_tecnologia/educacao_tecnologia_20070115.php, 2007. Data de acesso: 06/07/09.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim (org.) – *Manual de ferramentas da Web 2.0 para professores*. Lisboa: Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular do Ministério da Educação, 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na Era informática*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

SANTOS, Edméa. Portfólio e cartografia cognitiva: dispositivos e interfaces para a prática da avaliação formativa em educação *online*. In Marco Silva & Edméa Santos, *Avaliação da aprendizagem em educação online*. S. Paulo: Edições Loyola, pp. 316-331, 2006.

SILVA, Bento & GOMES, Maria João. Contributos da Internet para a mudança do paradigma pedagógico: uma experiência de trabalho colaborativo. In *ELO*, Revista do Centro de Formação Francisco de Holanda, Guimarães, pp. 35-46, 2003.

SIMÃO, João. Relação entre os Blogs e Webjornalismo. *Revista Prisma*, nº 3, Out., p. 148-164, 2006.

TORRE, Anibal de la. Web Educativa 2.0. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Jan. 2006.

O'REILLY, T. *What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Disponível em: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>; 2005. Data de acesso: 06/07/09.