

AMBIENTE WIKI NA EDUCAÇÃO: Produção Colaborativa do Conhecimento Compartilhada na Web¹

Marli Fátima Vick Vieira²

Resumo

A Internet e suas mídias vêm impulsionando novos meios de produzir e compartilhar bens intelectuais, atuando no processo da produção coletiva dos saberes humanos. Com a disponibilização do ambiente virtual <http://ead.caaq.ufsc.br/> do CASCGO, para a exploração de seu potencial, foi possível repensar e instituir processos de construção e compartilhamento de informações a partir do trabalho colaborativo entre seus interagentes, fato que instigou a verificação das limitações, eficácia e aplicabilidade desta tecnologia no meio educacional. O objetivo geral deste estudo visou estimular a produção colaborativa do conhecimento compartilhado na Web, por meio da interação no ambiente Wiki. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com aplicação de estratégias pedagógicas na interação em sala de aula, no curso técnico (concomitante e pós-médio) em Sistemas de Informação. Os resultados obtidos indicam, entre outros aspectos, que os alunos incentivados por atividades didáticas participam criticamente neste modelo de construção do conhecimento coletivo e compartilhado. O trabalho estimulou a pesquisa científica, por meio da utilização deste ambiente colaborativo, indicando a necessidade da capacitação docente para o trabalho interdisciplinar com o uso do espaço Wiki e a socialização em eventos científicos e tecnológicos.

Palavras-chave: Ambiente Wiki; estratégia de ensino; Web na educação; pesquisa científica.

A utilização de ambientes virtuais como espaço para compartilhar informações, por meio da Internet, possibilita aos cidadãos romperem barreiras geográficas e temporais, desde que de algum modo tenham acesso à rede, empregando-a como uma tecnologia da informação. A construção de teias de relacionamentos não-convencionais vem se tornando possível em decorrência das características da Internet. O acesso entre milhares de pessoas, sem limite territorial, propiciou novas redes de relações sociais, agrupando com maior agilidade e abrangência indivíduos com pensamentos semelhantes e que se aproximam por características, objetivos e interesses comuns, formando assim novos tipos de comunidades.

Na sociedade atual, a utilização de ambientes virtuais abre novas oportunidades no processo de produção do conhecimento. Tal afirmação não pressupõe que toda tecnologia traga somente efeitos positivos; afinal, não existe neutralidade tecnológica. É inevitável que cada grupo investigue as técnicas que emergem em seu contexto, verificando suas possibilidades, suas limitações e sua aplicabilidade.

Ambientes Wiki: Trabalho colaborativo e inteligência coletiva

Nos últimos anos, particularmente a partir de 2006, muito tem se falado, pesquisado e questionado sobre a Wiki. Projetos e trabalhos de pesquisa acadêmica já são

¹ Este artigo reflete dados bibliográficos parciais da pesquisa que resultou na dissertação de mestrado da autora, defendida em abril de 2008 junto ao Programa de Mestrado Acadêmico em Educação (PMAE) da Univali, em Itajaí, SC. Este projeto está sendo desenvolvido no Colégio Agrícola Senador Carlos Gomes de Oliveira – CASCGO – ARAQUARI – UFSC.

² Professora do curso Sistemas de Informação do CASCGO, Araquari – SC e de cursos de Graduação e Pós-graduação. Mestre Em Educação – Mídia e Conhecimento. E-mail: marlivickvieira@gmail.com

encontrados com citações a esse ambiente. Gomes (2006, p.1) discorre sobre a necessidade de absorção das diversas potencialidades da WWW, comentando que “esta ferramenta se configurava como resposta à possibilidade de trabalhar, em sala de aula, com uma formação desafiadora: um texto interativo com propriedades estruturais de hipertexto.”

A Filosofia Wiki é proposta neste ambiente virtual como um sistema estratégico no desenvolvimento das mais diversas habilidades entre elas a de escrita e leitura, justificando a importância do sistema Wiki no aprender, enquanto um ambiente de alcance pedagógico e colaborativo. Gomes (2006, p.3) descreve a tecnologia Wiki como uma filosofia marcada pela “possibilidade de liberdade e heterogeneidade.” A opção pelo Wiki, neste projeto, se dá pela “possibilidade do trabalho colaborativo e principalmente pela crença de que a dimensão de um trabalho unindo saberes, criatividade e informações podem extrapolar qualquer dificuldade.”³

Lévy (2007) reforça e fortalece sua aceção sobre a inteligência coletiva: a maior riqueza da humanidade e fonte do desenvolvimento humano. O conceito de inteligência coletiva é uma das principais e mais disseminadas contribuições conceituais da cibercultura realizada por este pensador francês.

O processo cooperativo, em um ambiente Wiki, emerge a partir da necessidade de criação de uma obra textual de interesse comum a um grupo, sendo integrado e organizado de acordo com as deliberações dos elementos que os compõem. No uso do ambiente Wiki, todos os colaboradores têm direito de escrever e reescrever qualquer texto,

[...] o diálogo e o debate reúnem o grupo em torno de discussões e [...] podem vir a fomentar um sentimento comunitário compartilhado. Quer-se apontar que a possibilidade de livre participação na redação cooperada de hipertextos se insere no encaminhamento de uma construção social do conhecimento (PRIMO e RECUERO, 2003, p.3).

As mídias podem possibilitar a participação e interação dos sujeitos envolvidos, advindos das mais diversas áreas do conhecimento. Sustentados pela aplicação de forças humanas intelectuais e colaborativas, que permitem a contribuição e a manifestação de idéias, percepções e pensamentos compartilhados em ambientes informatizados, fomentam a necessidade de abranger com maior amplitude possível os meios de produção e o compartilhamento de bens intelectuais.

O objetivo geral deste estudo visou estimular a produção colaborativa do conhecimento compartilhado na Web, por meio da interação entre a comunidade escolar e o ambiente Wiki. Os objetivos específicos: aplicar estratégias pedagógicas na interação em sala

³ Disponível em: <<http://oficinawiki.pbwiki.com/>>. Acesso em: jul. 2007.

de aula, no curso técnico (concomitante e pós-médio) em Sistemas de Informação, do CASCAGO, com a utilização de ambientes colaborativos e por meio do pensamento coletivo e compartilhado; fomentar a pesquisa científica na formação do educando, por meio da interação e socialização de projetos que utilizam tecnologias inovadoras no ambiente escolar; problematizar sobre os indícios obtidos na aplicação de estratégias no ambiente Wiki, na divulgação e incentivos deste ambiente colaborativo.

O sistema Wiki é um ambiente de interação que surgiu e está se firmando na Internet, nas mais variadas áreas de trabalho e do conhecimento humano. Uma forma que possibilita o armazenamento de informações de forma coordenada e circular entre os participantes deste projeto. Todos podem contribuir e postar nos ambientes sua posição pessoal, ganhando vozes, espaço, justamente por terem uma forte e prática interface, não precisando ser um exímio conhecedor para interagir. A tecnologia Wiki fundamenta suas comunidades com princípios democráticos, com iniciativas que envolvem a colaboração, interação, cooperação, participação, escrita coletiva e anônima, baseada em direitos proprietários mais flexíveis, abertos e igualitários (BOBBIO, 1989).

Gomes (2006, p.4) pontua algumas manifestações oferecidas em relação à construção textual colaborativa, citando entre elas “a vantagem da pluralidade de vozes que determina um enriquecimento pela promoção da emergência de perspectivas para um mesmo conceito.” Continuando, a autora focaliza uma reflexão sobre a autoria que,

[...] neutralizada por este tipo de construção textual, foi motivo de acaloradas argumentações. Os que defenderam a assinatura valorizaram autenticidade e responsabilidade. Aqueles que se colocaram a favor do anonimato, privilegiaram o trabalho grupal, a maior liberdade e a perda de constrangimento. Para os alunos, a grande vantagem do *Wiki* é permitir a expansão do texto que o procedimento de criação de *links* permite (GOMES, 2006, p.5).

Lévy (1999) defende novas formas de comunicação e interação entre os indivíduos, por meio da distribuição em rede e do ciberespaço, em um cenário multimidiático, em que todos contribuem na criação de novos signos, novas linguagens, agrupando o saber individual em um saber coletivo. O conhecimento passa a ser produzido por indivíduos que antes vivam no anonimato.

Um exemplo é o Wiki do EscolaBR⁴, espaço em que os educadores e alunos da educação pública organizam as produções de escrita colaborativa que desenvolvem, disponibilizando-as no Portal. O site é um espaço para a inclusão Digital nas escolas públicas, uma página educacional que utiliza o software Wiki para que os internautas possam, colaborativamente, produzir conhecimento e divulgar as suas pesquisas e projetos.

⁴ Disponível em: <http://www.escolabr.com>. Acesso em: 10 jul. 2007.

Um exemplo de incentivo à utilização de Software Livre Wiki, é a “Oficina Wiki”⁵, projeto denominado de “Educação ComCiência”⁶. Os professores e assessores pedagógicos propõem apresentar nas escolas da rede pública do Estado do Paraná a importância desse sistema como auxílio aos discentes no processo escolar. Este projeto e espaço virtual é também disponibilizado visando apresentar o processo de elaboração, discussão e produção colaborativa das oficinas Wiki, oportunizadas nas etapas do Educação ComCiência. A opção pelo Wiki se dá pela “possibilidade do trabalho colaborativo e principalmente pela crença de que a dimensão de um trabalho unindo saberes, criatividade e informações podem extrapolar qualquer dificuldade.”⁷

Sistemas de reputação e confiabilidade

O quesito confiabilidade é um dos desafios deste novo modo de produção intelectual, decorrente do *work in progress*. “As decisões vão sendo tomadas durante o processo e não por antecedência. Erros, imprecisões e informações incompletas podem ser corrigidos durante a seqüência de contribuições” (PRIMO, 2006, p.10). A construção dos conteúdos difundidos invalida os paradigmas tradicionais para avaliação da qualidade da informação. Não são mais aplicáveis na produção de bens intelectuais da Internet. Devido às suas importantes repercussões sociais, são potencializadores no processo grupal e interativo da produção e troca de produtos intelectuais, sustentável pela informática na construção social de saberes e conhecimentos.

A partir de recursos da Web 2.0, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais. A credibilidade e relevância dos materiais publicados é reconhecida a partir da constante dinâmica de construção e atualização coletiva (PRIMO, 2006, p.4).

Neste aspecto, percebe-se que este tipo de produção do conhecimento submerge distintas formas de reputação e confiabilidade, carregando traços do conceito tradicional de credibilidade e concomitantemente se valendo “de novos sistemas de reputação, originados e fortalecidos na Internet” (CHRISTOFOLETTI, 2007a, p. 2) parece haver “uma simbiose dos modelos que certificariam a credibilidade (ou não) de um veículo ou outro”.

Diversas áreas atentaram “para o novo fenômeno na internet, responsável pela exponencial expansão de conteúdo na rede, pelo crescimento da participação do público e

⁵ Disponível em: <<http://oficinaWiki.pbwiki.com/>>. Acesso em: jul. 2007.

⁶ “Projeto Educação ComCiência da Secretaria de Estado da Educação – SEED é uma atividade pedagógica complementar e interativa, no qual as escolas terão espaço para expor publicamente suas produções planejadas e executadas no cotidiano escolar. O evento é composto de exposições, oficinas, discussões e pesquisas.” <<http://www.educacaocomciencia.pr.gov.br/>>

⁷ Disponível em: <<http://oficinawiki.pbwiki.com/>>. Acesso em: jul. 2007.

pela conseqüente alteração de fluxo informativo” (CHRISTOFOLETTI, *op. cit.*). Nesta perspectiva, este autor indica que este meio de comunicação oferece ao público condições efetivas de gerar informação e sustentar os ambientes virtuais com a participação intelectual de cada indivíduo, alcançando desta forma um novo patamar na dinâmica do método da comunicação humana, uma reorganização na estrutura de comunicação, provocando reflexos ainda não avaliados e compreendidos em sua totalidade. Como ocorre com os blogs, o sistema Wiki é ambíguo em seus sistemas de reputação, como explica Christofolletti (*op. cit.*: p. 3),

[...] talvez pela primeira vez na história! – consideram o público como elemento não-passivo no processo e porque absorvem da internet condições tecnológicas de rápidas respostas, de imediatas avaliações e de interatividade. [...] O fato é que a preocupação com informações confiáveis existe há mais de trezentos anos.

Justamente pela facilidade e a liberdade quase ilimitadas de postagem de informações que caracterizam a Web, Serra comenta que (s/d, p. 7), “cabe a cada um dos receptores decidir, por si próprio, que informação é ou não é credível, que informação é mais ou menos credível”.

Fogg⁸, (2002a, 2002b) desenvolve pesquisas sobre o problema de credibilidade das informações contidas na Web definindo indicadores que apontam o nível de reputação da informação neste ambiente *online*. Com intuito de facilitar a recuperação e acesso dos documentos e dados existentes na Internet, foram desenvolvidos sistemas de busca, conhecidos também como *search engines*. Estes mecanismos são programas ou sites especializados em localizar informações. A popularidade dos *search engines* ocorre justamente pela relevância dos resultados obtidos. O poder de um sistema de busca se encontra na capacidade de entregar aos usuários inúmeras informações como também tentar disponibilizar prioritariamente na primeira página de resultados, com a maior precisão possível, as informações que seus usuários procuram (ALMEIDA, 1998).

É por meio dos sistemas de reputação, que os conceitos de confiança e reputação são aplicados na Internet, considerando ambientes de interação e colaboração. Estes mecanismos coletam, disseminam e agregam dados sobre o procedimento dos participantes nas interações ocorridas, auxiliando os usuários em quem devem confiar, motivando comportamentos adequados ao trabalho colaborativo e controlando a interação considerada desonesta. Desta forma contribuem oferecendo mecanismos para dar visibilidade do perfil de cada usuário, estabelecendo relações de confiança entre si, promovendo a troca de experiência e o auxílio mútuo.

⁸ Um dos grandes pesquisadores do Persuasive Technology Laboratory, na Universidade de Stanford, na Califórnia, que lidera um grupo que pesquisam sobre a credibilidade na Web.

Christofoletti (2007a, p. 4) indica que

[...] apesar deste sistema, não há uma instância entre os fatos e o público que garanta a validade da informação, e cabe ao receptor decidir por seus próprios meios, o que merece sua credibilidade e confiança. Essa triagem alcança contornos mais difusos nos dias atuais, quando há muitas formas de acesso à informação, o que é catalisado pela internet.

Percebe-se, assim, que a credibilidade no uso das tecnologias de comunicação é construída também a partir da análise do próprio leitor, não havendo uma padronização que sirva como um guia para todos os usuários. Ao mesmo tempo em que são dados encargos aos seus colaboradores, estes conquistam autoridade na construção do conhecimento postado neste ambiente Wiki, o que requer dos usuários a capacidade de aprender e julgar informações, atualizando-as constantemente (FOGG, 2008)⁹. As credenciais devem ser avaliadas de forma mais abrangente, os usuários deverão confiar no seu bom senso para verificar se as informações disponíveis são confiáveis ou não.

A Web 2.0 pode centralizar-se em ambientes virtuais colaborativos. Há uma mudança de foco quando o receptor da informação passa a ser também seu gerador.¹⁰ Mais que isso, essa geração acontece em um cenário que possibilita a participação de muitos envolvidos, que por uma condição de afetividade de seus destinos convivem esta relação. É uma tendência que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas. A idéia é que o ambiente WIKI se torne mais dinâmico e que os usuários colaborem para a organização de conteúdo. Diante deste contexto, se encaixa tal projeto que é simultaneamente colaborativo é interdisciplinar.

A interdisciplinaridade não apresenta um conceito único e estático, mas pode ser caracterizada, segundo Fazenda (1995, p. 30) “[...] pela integração das disciplinas em um mesmo projeto de pesquisa.”

Um ponto convergente na literatura sobre o tema é que a prática pedagógica interdisciplinar pressupõe a capacidade de compartilhar opiniões, de enfrentar conjuntamente os desafios apresentados à educação na sociedade em que se insere. Lück (2000, p. 67) confirma essa idéia ao argumentar que:

Interdisciplinaridade é o processo que envolve a integração e engajamento de educadores, num trabalho conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim de que possam exercer criticamente a cidadania, mediante uma visão global de mundo e serem capazes de enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade atual.

⁹ Entrevista concedida por BJ Fogg, diretor do Persuasive Lab Tecnologia na Universidade de Stanford que estuda a Credibilidade na Web a Vivian Song.

¹⁰ Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun07/F_I_iden.htm>. DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação - v.8 n.3. Acesso em: 03 Jun. 2007.

O pensar interdisciplinar, de acordo com Fazenda (1995), tem como um dos fundamentos a idéia de que nenhum conhecimento é auto-suficiente, havendo a necessidade de diálogo entre as fontes de saber. Neste processo, o senso comum, que reflete o cotidiano das pessoas, pode ser enriquecido pelo diálogo com o conhecimento científico, ampliando sua dimensão.

Essa idéia faz parte de uma tendência mundial, conforme se observa nos estudos de Yus (2002) ao afirmar que, em um contexto escolar em que os tempos e espaços encontram-se fragmentados, é necessária a visão holística de educação, que requer a conexão entre as partes, abrindo espaços para novas realidades que não podem ser vistas sob a ótica individualista de cada disciplina. A realidade dos alunos pressupõe sua atuação em um contexto em constante transformação, o que requer habilidades e capacidades que precisam ser desenvolvidas a partir de uma visão abrangente sobre os reais problemas da atualidade e da integração tecnológica com os conhecimentos

Aplicação da pesquisa e os resultados

A pesquisa realizada foi do tipo qualitativa, com aplicação de estratégias pedagógicas desenvolvidas com os alunos, conforme atividades propostas no Apêndice 1.

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram a observação das aulas e o acompanhamento das atividades extra-classe; os conteúdos postados no ambiente Wiki nas atividades desenvolvidas, por meio do **histórico**, do **dif**¹¹ e de um projeto de pesquisa desenvolvido para apresentação na VII Mostra Científica e Tecnológica do CASCGO, que propiciou também os resultados da pesquisa e relatos de profissionais da área educacional e tecnológica, nas fichas de avaliação do evento.

Os dados foram analisados de forma qualitativa, a partir da interação dos alunos nas práticas aplicadas, dos conteúdos produzidos e dos resultados obtidos no evento.

A pesquisa teve início na primeira quinzena do mês de abril de 2008, sendo que a produção colaborativa é um processo contínuo, podendo ser permanente. As informações postadas neste ambiente foram produzidas em atividades em sala de aula e extra-classe, ocorrendo o acompanhamento por parte da professora e por todos os envolvidos, podendo-se verificar sua efetiva produção através de links com o **histórico** e da visualização de seu **dif**.

O universo de pesquisa buscou abranger todos os professores do curso de Sistemas de Informação, sendo que, por diversos fatores, em um primeiro momento, houve somente a

¹¹ Link que dispõe de informações sobre o histórico das alterações realizadas, como data, hora, conteúdo anterior, conteúdo modificado, etc..

participação de uma professora. Os alunos participantes foram os do curso de Sistemas de Informação, totalizando 2 turmas, uma do concomitante (38 alunos) e outra do pós-médio (26 alunos).

Na instituição em que foi implantado este projeto, ocorreu no mês de setembro de 2008 a VII Mostra Científica e Tecnológica, evento no qual os alunos apresentam projetos de iniciação científica. Três alunos que participaram deste projeto de pesquisa, desde o início de sua implantação em sala de aula, aproveitaram o incentivo da professora e participaram como pesquisadores neste evento.

O tema apresentado por estes alunos na referida Mostra foi o “Ambiente Wiki: Produção colaborativa de Conteúdo educacional na Web” que objetivou “analisar o ambiente Wiki por meio da sua utilização como estratégia de ensino, buscando apontar as influências que o mesmo proporciona às diversas áreas do conhecimento”. Tal pesquisa conquistou o primeiro lugar na área de Informática, fato que incentivou a inscrição em um novo evento deste gênero, o qual foi aprovado e oportunizou seu aprimoramento, continuidade, divulgação e socialização da utilização de ambientes Wiki no meio educacional.

Os equipamentos utilizados foram os 40 computadores dos 2 laboratórios de informática nos quais ocorriam as aulas e o ambiente virtual Wiki¹² disponibilizado na Internet.

O instrumento de pesquisa visou estimular a produção colaborativa do conhecimento compartilhado na Web, por meio da interação no ambiente Wiki. Com tal finalidade, foram elaborados planos de aula objetivando o desenvolvimento de conteúdos informativos, com base na leitura de informações com temas relacionados, inicialmente, às disciplinas técnicas do curso de Sistemas de Informação. As estratégias pedagógicas objetivaram a produção de conhecimento, a partir de informações exploradas por meio de interações diversas, com intuito da apropriação de forma significativa dos saberes.

Os relatos dos avaliadores da Mostra Científica e Tecnológica possibilitaram verificar suas opiniões sobre a utilização deste ambiente colaborativo como estratégia pedagógica. Também foram utilizados os resultados do questionário aplicado a alguns alunos e professores, que foram público da amostra utilizada para o aprimoramento e continuidade do projeto de iniciação científica.

Na Tabela 1 são apresentadas algumas características indicadas na pesquisa de iniciação científica desenvolvidas pelos alunos.

¹²O ambiente www.ead.caac.ufsc.br foi implantado como objeto de pesquisa de uma dissertação de mestrado, que está em fase final de desenvolvimento. Entre os links deste espaço virtual existe um denominado Compartilhando informações – WIKI.

Tabela 1. Características do Ambiente Wiki:

Pontos Fortes	Pontos Fracos
Fácil Acesso	Fácil alteração de postagens
Forma alternativa de estudo	Impossibilidade de postagens simultâneas
Interação de turmas	Falta de padronização na formatação de textos
Partilha de conhecimento	Falta de interesse de alunos
Preocupação do aluno em expor informações coerentes	Pouca divulgação e socialização
Fácil recuperação de senha	Melhorar a estética do ambiente
	Falta de links com temas

Na tabela apresentada, as características do Wiki como “fácil acesso”, “interação de turmas” e “partilha de conhecimento” são indicadas como pontos positivos. Pode-se observar comentários que demonstram o posicionamento de valorização deste ambiente como um recurso inovador disponível na sociedade e no espaço educacional, reforçando a argumentação de que o hipertexto produz uma interação dinâmica e complexa com o usuário.

Os resultados obtidos remetem às experiências práticas do Projeto ComCiência, dentre outros mencionados anteriormente, que indicam a importância do processo de elaboração, discussão e produção colaborativa em ambientes Wiki, como apoio e incentivo aos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Relatos indicados também na pesquisa de iniciação científica derivada deste projeto como “forma alternativa de estudo” e a “preocupação do aluno em expor informações coerentes”, vem ao encontro de tais projetos.

Observa-se ainda na tabela que foram indicados pontos fracos na utilização do ambiente Wiki, tais como a “impossibilidade de postagens simultâneas” e “falta de padronização na formatação de textos”. Tais dificuldades são próprias de ambientes virtuais e podem futuramente serem aprimoradas. Foi citada ainda a “fácil alteração de postagem”, ligada à credibilidade e à necessidade do trabalho colaborativo, pois a inteligência coletiva requer a participação e comprometimento dos envolvidos, inclusive na verificação dos conteúdos postados. Também foram mencionados a “falta de interesse dos alunos” e a “pouca divulgação e socialização”, dificuldades estas relacionadas ao fato de que a cultura de se trabalhar em ambientes colaborativos ainda é recente no meio educacional.

Na avaliação da Mostra Científica e Tecnológica, o projeto Wiki apresentado pelos alunos recebeu incentivo por meio de sugestões relatadas nas fichas de avaliação do evento que sintetizam em relatos como: “continuar socializando em outros eventos”; “a pesquisa deve dar continuidade”; “incentivar e capacitar os professores para usarem esta tecnologia” e

“a pesquisa neste tipo de projeto deve ter continuidade”. Estes comentários indicam a importância da disseminação e divulgação deste tipo de projeto visando à apropriação e aplicação gradativa de ambientes virtuais colaborativos no espaço escolar.

O desenvolvimento deste projeto possibilitou estimular a produção colaborativa do conhecimento compartilhado na Web, por meio da interação entre a comunidade escolar e o ambiente Wiki. Este tipo de contribuição desperta os alunos para a interação e construção social dos saberes entre os indivíduos na produção do conhecimento, socializando-o.

Foram aplicadas estratégias pedagógicas na interação em sala de aula, resultando no interesse dos alunos em desenvolver as atividades propostas e em partilhar os conhecimentos adquiridos no ambiente virtual, desde que estimulados pelo professor.

A partir da proposta da sala de aula, um grupo de alunos iniciou-se na pesquisa científica, por meio de projeto apresentado e socializado na Mostra Científica e Tecnológica da instituição, obtendo aprovação para a participação em outros eventos do mesmo gênero. Desta forma, foi fomentada a iniciação científica na formação do educando.

Existe a indicação que as características de ambientes colaborativos *online*, como a facilidade de acesso, a interação, partilha de conhecimento, a atualidade, a gratuidade entre outros são elementos que motivam a sua utilização.

Nas comunidades virtuais, os participantes são percebidos como elementos não passivos, cabendo a estes o papel de decidir e validar o seu juízo de valor, na troca de experiência, do auxílio mútuo, enfim de todo o processo de interação com e entre a comunidade envolvida.

A evolução de projetos que envolvem a colaboração, cooperação entre seus interagentes, indica que seus ideais e objetivos podem gradativamente conquistar mais adeptos. Os avaliadores do projeto desenvolvido pelos alunos sugeriram a continuidade deste tipo de trabalho, não somente na escola e na capacitação dos professores, como também na socialização em outros eventos. À medida que pesquisas específicas estão sendo realizadas com a participação dos envolvidos, a discussão sobre este tema pode tornar-se mais presente e com isto poderá haver maior aceitação deste recurso como estratégia pedagógica.

5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. Q. Mecanismo de busca. **A Revista de Informação e Tecnologia**. Campinas, n. 2, ago. 1998. Disponível em: <www.revista.unicamp.br/infotec/Internet/Internet2-1.html>.

BOBBIO, Norberto. **O futuro da democracia**: uma defesa das regras do jogo. Rio de

Janeiro: Paz e Terra, 1989.

A medida do olhar: objetividade e autoria na reportagem. Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, 2004.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. Credibilidade jornalística e reputação na blogosfera: mudanças entre dois mundos. 2007. In: **5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo**, 2007, Aracaju. Anais do 5º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Aracaju: SBPJor, 2007a.

Fazenda, I. C. A. (1995). **Interdisciplinaridade:** um projeto em parceria. São Paulo: Cortes, 1995

FOGG, B. J. **Stanford-Makovsky Web credibility study 2002.** Investigating what makes Web sites credible today. A research report by the Stanford Persuasive Technology Lab & Makovsky & Company. Stanford University. 2002a. Disponível em: <<http://captology.stanford.edu/pdf/Stanford-MakovskyWebCredStudy2002-prelim.pdf>>. Acesso em: fev. 2008.

FOGG, B. J. **Stanford Guidelines for Web Credibility.** A Research summary from the Stanford Persuasive Technology Laboratory. Stanford University. 2002b. Disponível em: <<http://credibility.stanford.edu/guidelines/>>. Acesso em: fev. 2008.

FOGG, B. J. Probing Wikipedia's credibility. In: **Sun Media**. SONG, Vivian. Disponível em: <<http://technology.canoe.ca/Internet/2007/03/16/3763426-sun.html>>. Acesso em: 02/2008.

GOMES, Mayra R. A ferramenta wiki uma experiência pedagógica. In: **ENDECOM 2006 – Fórum Nacional em Defesa da Qualidade do Ensino de Comunicação**, 2006. ECA/USP, São Paulo.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **L'intelligence collective, notre plus grande richesse.** Disponível em: <<http://www.lemonde.fr/web/article/0,1-0@2-651865,36-927305,0.html>>. Acesso em: 03 jul. 2007. s/n.

Lück, H. (2000). **Pedagogia interdisciplinar.** Fundamentos Teórico-Metodológicos. Petrópolis: Vozes, 2000.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: **XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** Brasília, 2006.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel da Cunha. Hipertexto Cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da Wikipédia. **Revista da FAMECOS**, n. 23, (publicação com paginação irregular), Dez. 2003.

SERRA, Paulo. **O princípio da credibilidade na selecção da informação mediática.** Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/serra-paulo-credibilidade-selecao-informacao.pdf>. Acesso em: 02/2008.

Yus, Rafael (2002). **Educação integral:** uma educação holística para o século XXI. Trad. Dayse Vaz de Moraes. Porto Alegre: Artmed, 2002.

APENDICE 1 – Algumas Atividades propostas

Tema: Fundamentos de Sistemas de Informação ; Análise de sistemas

- Reconhecer a abrangência de um sistema

Conceito básico, fases de construção, anteprojeto e abrangência de um sistema

A partir de aula expositiva, leitura e debates em sala de aula responder a um questionário sobre o tema proposto. A turma deverá desenvolver com coerência, um texto colaborativo no ambiente Wiki, que apresentem as questões propostas, atividade extra-classe.

- Definir entradas e saídas dos sistemas

Estimativa de recursos e prazos, projeto lógico, definição de entradas e saídas, projeto físico

Após de realização de aula expositiva, desenvolveram um trabalho teórico e com a representação gráfica dos componentes básicos de um sistema (definido pelos alunos) entrada, processamento, saída e feedback (sala de aula). Foram produzidos textos informativos sobre os tópicos trabalhos e postados no ambiente Wiki.

- Apresentar o perfil do profissional de Análise de Sistemas

Com base no texto “O perfil do Analista de Sistema”, realizaram a leitura e grupos de discussão sobre o tema. Após os grupos produziram textos colaborativos e postaram no ambiente Wiki.

Obs.: outras atividades estão sendo realizadas para posterior postagem no ambiente

BIBLIOGRAFIA

GANE, CHRIS; SARSON, TRISH. Análise estruturada de sistemas. LTC: Rio de Janeiro, 1983.

LAUDON, KENNETH. Sistemas de Informação. LTC: São Paulo, 2000.

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de Software: teoria e prática. SÃO Paulo: Prentice Hall, 2004.

REZENDE, DENIS ALCIDES. Engenharia de Software e Sistemas de Informação 3ª Edição. Brasport: São Paulo, 2005.

TONSING, SÉRGIO LUIZ. Engenharia de Software: Análise e Projeto de Sistemas. Futura: São Paulo, 2003.

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de Software: teoria e prática. SÃO Paulo: Prentice Hall, 2004.

APOSTILANDO. Perfil do analista de sistemas. Disponível em:

<<http://www.apostilando.com/download.php?cod=291&categoria=L%C3%B3gica%20de%20Programa%C3%A7%C3%A3o>>