

Wiki: ferramenta de autoria e colaboração na Web 2.0¹

Ana Maria Ribas de Jesus²

Resumo

Novos espaços de construção de conhecimentos foram criados pela tecnologia da informação e comunicação (TIC). O ciberespaço rompeu as paredes das escolas e com o tempo para a aprendizagem. A Internet, aliada às inovações tecnológicas, impulsionou um vertiginoso espaço, a WEB 2.0, que trouxe em seu bojo as facilidades de criação e edição de páginas on-line. Urge, então, uma discussão sobre as possibilidades de uso das ferramentas de autoria na educação, em específico o Wiki. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo analisar as potencialidades de uma ferramenta de autoria baseado em WIKI na educação. Como procedimento metodológico do estudo, a pesquisa caracterizou-se como sendo de revisão de literatura, onde foi traçado um quadro teórico para sustentação e desenvolvimento do tema. Do ponto de vista educacional, teóricos afirmam que a utilização do Wiki é uma vantagem, pois alunos engajados neste trabalho podem assumir o papel ativo no processo de construção do conhecimento. O uso do Wiki na educação pode ser fundamental para o desenvolvimento da autoria aberta, uma vez que, todos os usuários envolvidos neste processo têm a liberdade de criação e alteração das edições de uma forma dinâmica, colaborativa, interativa e democrática.

Palavras-chave: Web 2.0. Wiki. Autoria. Colaboração.

Abstract

New places of the construction of knowledge were created by information and communication technology (ICT). Cyberspace broke with the walls of schools and time for learning. The internet coupled with technological innovations spurred a vertiginous space, WEB 2.0, which brought the facilities for creating and editing pages online. So we have a discussion of possible uses of authoring tools in education, specifically the Wiki. From this perspective the present work aims to analyze the potential of an authoring tool based on WIKI in education. As a methodological procedure of the study, the research was characterized as a literature review, which was outlined a theoretical framework for sustaining and developing the theme. From an educational standpoint theorists argue that the use of Wiki is an advantage because students engaged in this work can take an active role in the process of knowledge construction. Using Wiki in education can be instrumental in the development of open authorship, a time that all users involved in this process has the freedom of creating and changing issues in a dynamic, collaborative, interactive and democratic.

Keywords: Web 2.0. Wiki. Authorship. Collaboration.

¹ Artigo apresentado no IV Encontro Nacional de Hipertexto e Tecnologias Educacionais /2011 nos dias 26 e 27 de setembro de 2011, na UNISO - Universidade de Sorocaba (SP).

² Professora da Rede Pública Municipal de Ensino em Campo Grande /MS, técnica da Divisão de Tecnologia Educacional/SEMED e mestranda em Educação pela UCDB – Universidade Católica Dom Bosco/Campo Grande-MS.

Introdução

Pode-se afirmar que o conhecimento baseado na informação por meios tecnológicos é algo predominante no século XXI. Novos espaços de construção de conhecimentos foram criados pela tecnologia da informação e comunicação (TIC). O ciberespaço rompeu com as paredes das escolas e com o tempo para a aprendizagem.

Na atualidade, o que se desloca é a informação. E desloca-se em dois sentidos: o primeiro da espacialidade física em tempo real, sendo possível acessá-la por meio das tecnologias midiáticas de última geração. O segundo, por sua alteração constante, pelas transformações permanentes, por sua temporalidade intensiva e fugaz (VIRILIO, 1993, p. 12)

O vertiginoso aumento do ciberespaço impulsiona ainda mais os ambientes virtuais de aprendizagem, conseqüentemente, trazem à tona a discussão de valorização do conhecimento e autoria dos pares envolvidos.

Professores e alunos envolvidos e reunidos em equipes ou comunidades de aprendizagem, partilhando informações e saberes, pesquisando e aprendendo juntos; dialogando com outras realidades, dentro e fora da escola, este é o novo modelo educacional possibilitado pelas tecnologias digitais (KENSKI, 2003, p. 32).

Sob esta ótica é preciso, urgentemente, ensinar os alunos a serem autores e a publicarem suas produções na World Wide Web- 2.0, e os educadores estarem preparados para enfrentar os desafios desta geração WEB 2.0.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo analisar o WIKI como uma possibilidade de ferramenta de autoria na educação disponível na WEB 2.0, uma vez que, a escola necessita atender às exigências desta sociedade contemporânea que requer cidadãos críticos e atuantes, lidando com a quantidade e a velocidade de informações oportunizadas pelo ciberespaço.

1- Tecnologia educacional

Atualmente tem-se discutido muito sobre tecnologia em educação, principalmente no que diz respeito à sua utilização como recurso pedagógico. Almeida e Prado (2003) lembram que tecnologia é um conceito com múltiplos significados, variando conforme o contexto. Kenski (2003, p. 19) afirma que "tudo que utilizamos em nossa vida diária, pessoal e profissional-utensílios, livros, giz e apagador, papel, canetas, lápis, sabonetes, talheres são formas diferenciadas de ferramentas tecnológicas".

Como consequência desta sociedade, a escola está sendo cada vez mais influenciada, convive e experimenta diariamente mudanças culturais, intelectuais e pessoais. A partir do advento das tecnologias os espaços e tempos de aprendizagem foram rompidos, bem como, os paradigmas de que a escola é a principal fonte de conhecimentos.

Graças a essas tecnologias da informação, a escola, em nossa sociedade, já não é a primeira fonte de conhecimento para os alunos e, às vezes, nem mesmo a principal, em muitos âmbitos. As "primícias" informativas reservadas à escola hoje são muito poucas. Dado que a escola já não pode proporcionar toda a informação relevante, porque esta é muito mais volátil e flexível que a própria escola. (POZO; POSTIGO, 2000, p. 84).

Ainda explícita:

As tecnologias redimensionaram o espaço da sala de aula em pelo menos dois aspectos. O primeiro diz respeito à possibilidade de acesso a outros locais de aprendizagem –com os quais alunos e professores podem interagir e aprender e um segundo aspecto é o próprio espaço físico da sala de aula que se altera. (KENSKI, 2003, p. 50).

É interessante ressaltar que não podemos prever as modificações tecnológicas e científicas dentro de dez (10) ou quinze (15) anos, entretanto, para ter uma dimensão dos investimentos e/ou negligências nesta área no Brasil, o resgate histórico das tecnologias é fundamental para compreendermos estas políticas educacionais implementadas e sua influência na educação.

No final dos anos 70, o Brasil teve as primeiras experiências com microcomputadores nas escolas do Estado de São Paulo, e nessa mesma década nosso país teve uma abertura no mercado mundial de tecnologias, conseqüentemente, pode desenvolver pequenas indústrias de tecnologias, porém, com impacto no mercado. Entretanto, esse mercado brasileiro era sustentado pela reserva de mercado imposta pelo país ao mercado internacional.

Seguindo essas ideologias, o Brasil, a partir dos anos 80, estimulou a formação tecnológica por meio da educação, porém, não conseguiu romper com essa dependência financeira internacional e em 1990 foram reduzidos os investimentos, assim, a década foi marcada pela distribuição de hardware e pelo orçamento reduzido para a capacitação de professores. Nessa fase, os investimentos em formação que existiram eram parte de acordo de empréstimos internacionais, ou seja, o Brasil apenas tinha dinheiro liberado para política de implantação de laboratórios de informática se uma parte deste recurso financeiro fosse para a capacitação de professores.

Segundo Moraes comentou:

[...], consideramos que nas suas origens – além de ser contraditória, dependente e subordinada aos padrões internacionais – a política brasileira de informática não se ocupou em atender aos direitos e necessidades da maioria excluída da população, incluindo as demandas educacionais, seja de formação geral, seja de capacitação tecnológica. Em última instância, concordamos com Mattelart (1995) quando afirma que as novas tecnologias da informação têm servido ao capital como instrumento de guerra fria e psicológica, reproduzindo dessa forma a sua estrutura em seus aspectos material e cultural. (MORAES, 2002, p. 41).

No Brasil, ainda não tivemos avanço significativo em conhecimentos científicos e tecnológicos na educação, apesar dos interesses da burguesia brasileira, isso pode ser compreendido quando sintetizamos as principais políticas educacionais de informática no Brasil: FORMAR, PRONINFE e PROINFO.

O Programa FORMAR (Formação de Recursos Humanos) foi criado em 1987 como uma ação do PAIE (Plano de ação Imediata) pelo Ministério da Educação/MEC. Esse programa realizou apenas Três (03) cursos de formação de professores na UNICAMP (Universidade de Campinas) e um (01) curso na Universidade Federal de Goiás. Esses cursos eram baseados na filosofia e linguagem LOGO³ com seus comandos básicos.

Contudo, em 1991, surge o PRONINFE – Programa de Informática na Educação, tendo como base a teoria construtivista desenvolvida por Piaget, que tem como concepção a construção pelo sujeito. Partindo desse pressuposto, a utilização da informática na educação passou a ser uma experiência enriquecedora, e o papel do professor tem o enfoque mediador, com relação sujeito-tecnologia, ou seja, não se permitia conteúdo pronto, imutável. Seus parceiros eram os representantes da Secretaria da Educação Especial e Superior, Centros de Informática nas Universidades Federais, Escolas Técnicas e Secretarias de Educação dos Estados, assessorados pelo Comitê Especial de Informática na Educação, com representantes de especialistas oriundos das Universidades. Essa parceria proporcionou um avanço considerável na democratização acerca dessa política.

Em 1996, o PRONINFE foi extinto, entra em cena o PROINFO - Programa Nacional de Informática na Educação, esse tem como parceiro o Ministério da Educação-MEC, a Secretaria de Educação a Distância-SEED e os Núcleos de

3 O ambiente **Logo** tradicional envolve uma *tartaruga gráfica*, um robô pronto para responder aos comandos do usuário. Uma vez que a linguagem é interpretada e interativa, o resultado é mostrado imediatamente após digitar-se o comando – incentivando o aprendizado. Nela, o aluno aprende com seus erros. Aprende vivenciando e tendo que repassar este conhecimento para o LOGO. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Logo> acesso em 30/10/2010

Tecnologia Educacional, NTE, que são de responsabilidade das Secretarias de Educação. A principal diferença do PROINFO para os programas anteriores é a formação dos professores que, a partir de então, está sob a sua responsabilidade, como foi relatado anteriormente, antes apenas as Universidades estavam envolvidas.

A falta das condições de acesso e as dificuldades em preparar professores e alunos para o trabalho com essas tecnologias não podem ser um estímulo para a implantação de programas de formação aligeirada, sejam eles presenciais ou a distância. A formação dos professores é essencialmente um ato político de formação de cidadania e não um simples fornecimento de conteúdos para serem assimilados, usando esses poderosos recursos de informação e comunicação. Pretto (2001 apud BARRETO, 2002, p. 51).

Entretanto, Moraes em seu livro observa:

Por outro lado, a análise das experiências nos mostrou que até 1995, apesar dos escassos recursos e ao sabor das "passividades federais" foi possível — embora com dificuldades e renúncias — a uma pequena parcela de educadores e pesquisadores desenvolver uma postura um pouco mais crítica e uma metodologia mais criativa não só perante o tecnicismo federal como também frente às constantes pressões do mercado (MORAES, 2002, p. 65).

Esse resgate histórico nos permite inferir que o Brasil ainda tem desafios na área da política educacional de informática na educação brasileira, apesar de já ter vencido muitos obstáculos.

Um destes desafios é a educação na chamada Sociedade em Rede.

A sociedade em rede se caracteriza pela globalização das atividades econômicas decisivas e sua organização em redes; pela flexibilidade e instabilidade do trabalho bem como por sua individualização; pela chamada cultura da "virtualidade real"; e pela transformação das bases materiais da vida: o espaço e o tempo mediante a constituição de um espaço de fluxos e de um tempo atemporal (CASTELLS, 1999, p. 73).

As políticas brasileiras para a informática devem ter como foco esse conceito, pois, as tecnologias da informação estão se organizando em torno de redes constituindo uma nova morfologia social. "A revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede" (CASTELLS, 1999, p. 51).

As estruturas sociais, os processos e as funções dominantes, como as grandes empresas, estão cada vez mais se organizando em rede. Portanto,

nesse mundo pós-moderno, as sociedades em rede têm conquistado um grande espaço, rompendo-se os conceitos tradicionais de individualismo e relações de poder.

O novo formato da organização social - a sociedade em rede - baseada no paradigma econômico-tecnológico da informação que se traduz não apenas em novas práticas sociais, mas em alterações da própria vivência do espaço e do tempo como parâmetro da experiência social. (CASTELLS, 1999, p. 36).

Numa ótica específica, é primordial um paralelismo das chamadas sociedades em rede, educação e políticas educacionais de informática. Não há como negar que a escola está se organizando em redes por meio da internet. Portanto, surgem discussões em torno do uso da internet, as quais serão debatidas nos próximos capítulos desta pesquisa.

2- Internet e educação

A primeira fase da internet - WEB 1.0 teve como principal característica a imensidão de informações que poderiam ser acessadas. Porém, o usuário apenas era um receptor da ação, não poderia alterar ou reeditar o documento. Essa primeira geração foi marcada por empregos e mercados econômicos. Nesse período, as empresas tiveram lucros generosos, pois, esta primeira geração ocasionou muitos gastos aos seus utilizadores, grande parte dos serviços era cobrada por meio de licenças, assim, os serviços eram restritos a quem detinha o poder de compra para adquirir os softwares, bem como, a manutenção das páginas on-line, assim, grande parte da população menos favorecida não tinha acesso à rede. Remetendo a essa discussão, Moraes afirma:

Contudo, mesmo diante desse conflito, reafirmo a tese de que desde as suas origens a política de informática e a informática na educação é contraditória, dependente e subordinada aos padrões internacionais, não se ocupando em atender aos direitos e necessidades da maioria excluída da população, incluindo as demandas educacionais, seja de formação geral, seja de capacitação tecnológica (MORAES, 2000, p. 84).

Em linhas gerais, a WEB 1.0, mantinha algumas características: o usuário era apenas consumidor das informações, linguagem difícil de programação para criação de páginas na rede, o armazenamento na maioria dos servidores era pago e número reduzido de ferramentas e possibilidades de criação.

Contudo, a WEB 1.0, com as inovações tecnológicas, trouxe grandes avanços para a sua democratização e ampliação dos espaços em relação à filosofia de

liberdade e facilidade de acesso, sem a exigência de um indivíduo controlador na rede. Moraes relaciona a internet com a democracia:

“a democracia se constrói com a participação direta, como a dos gregos. Só que na época dos gregos a democracia era limitada pela existência de escravos e hoje, com a telemática, a democracia direta é possível, apesar dos riscos da globalização e do complexo da ciência e tecnologia estarem ligados à indústria bélica e ao lucro monopolizado. A consulta , o diálogo, a comunicação, a tomada de decisão coletiva, o planejamento participativo em suma, com a Internet, é viável entre os povos. E a participação, como princípio democrático, precisa de valores, de Ética para existir, para ter concretude. E alguns desses princípios, são, a meu ver: o respeito à diferença, a tolerância a outros e a busca do consenso como meio de se chegar à paz”. (MORAES, 2000, p. 96).

Os diálogos democráticos aliados aos avanços tecnológicos contribuíram para o nascimento da WEB 2.0⁴, assim, foi surpreendentemente ampliado o acesso dos usuários por meio da largura das bandas de conexões. De fato, houve uma quebra de paradigmas tradicionais, as pessoas passaram a construir, produzir e publicar em questão de segundos/minutos os seus próprios documentos, ou seja, passaram de consumidores a produtores.

Assim, a plataforma tem como principais características: a possibilidade de produção de conhecimento, interface fácil para criação e edição de páginas online, armazenamento gratuito e possibilidades de ferramentas ilimitadas. Enfim, tem sua filosofia pautada por favorecer aos seus usuários um ambiente social e acessível, além de ser um espaço que gira em torno dos interesses e necessidades dos usuários. A esse respeito Moran discorre que:

A Internet está explodindo como a mídia mais promissora desde a implantação da televisão. É a mídia mais aberta, descentralizada e, por isso mesmo, mais ameaçadora para os grupos políticos e econômicos hegemônicos. Aumenta o número de pessoas ou grupos que criam na Internet suas próprias revistas, emissoras de rádio ou de televisão sem pedir licença ao Estado ou estar vinculados a setores econômicos tradicionais. Cada um pode dizer nela o que quer, conversar com quem desejar e oferecer os serviços que considerar conveniente. (MORAN, 1997).

Conforme relatado anteriormente, estamos inseridos na Sociedade em rede, teoria defendida por Manuel Castells, já que os cenários da economia, sociedade e cultura estão cada vez mais influenciados pelas eras da informação e comunicação, e porque não dizer da WEB 2.0.

4 O termo , da autoria de Tim (O' Reilly), surgiu em outubro de 2004, após a realização de uma conferência , em São Francisco, EUA, organizada pelas empresas MediaLive e O'Reilly Media, durante um brainstorm. Fonte : <<http://pt.shvoong.com/books/1723229-internet/>> acessado em 30/10/2010

E a escola? Não podemos esquecer que esta instituição também está inserida na sociedade em rede, professores estão sendo desafiados a integrarem como meio didático as possibilidades da WEB 2.0, o que exige a autoria dos alunos, incentivando-os a construir e publicar suas próprias produções. Moran (1997) contribui proporcionando a seguinte colocação:

"Ensinar utilizando a Internet pressupõe uma atitude do professor diferente da convencional. O professor não é o "informador", o que centraliza a informação. A informação está em inúmeros bancos de dados, em revistas, livros, textos, endereços de todo o mundo. O professor é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula. Sua primeira tarefa é sensibilizar os alunos, motivá-los para a importância da matéria, mostrando entusiasmo, ligação da matéria com os interesses dos alunos, com a totalidade da habilitação escolhida."

Nessa perspectiva, o filósofo ressalta:

"Os professores aprendem ao mesmo tempo em que os estudantes e atualizam continuamente tanto os seus saberes 'disciplinares' como suas competências pedagógicas."... "A partir daí, a principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento." (LÉVY, 1999, p. 171).

Este filósofo, que consideramos extremamente otimista no advento de uso inovações tecnológicas, discorre que a WEB 2.0 pode exigir do professor uma outra competência, para tornar a sala de aula mais eficaz e atrativa.

Sua competência deve deslocar-se para o lado do incentivo para aprender e pensar. O docente torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos dos quais se encarregou. Sua atividade terá como centro o acompanhamento e o gerenciamento dos aprendizados: incitação ao intercâmbio dos saberes, mediação relacional e simbólica, pilotagem personalizada dos percursos de aprendizado. (LÉVY, 1999, p. 120).

É inegável o fato da preponderância da WEB 2.0 na sociedade em rede e na escola. Porém, a utilização da internet não garante um ambiente promovedor de aprendizagem, pois, a mesma é simplesmente uma ferramenta.

O que realmente torna esse recurso uma rica ferramenta de ensino e aprendizagem, fazendo com que o aprendiz transforme as inúmeras informações em conhecimento, é a prática pedagógica do professor, por meio

de uma postura mediadora, facilitadora e motivadora, assim, demonstrando uma nova dimensão metodológica acerca do ensino permeado pela internet.

3- A ferramenta wiki na educação

O Wiki é uma ferramenta disponível na WEB 2.0 que permite a criação, edição e compartilhamento de documentos⁵, de forma colaborativa na rede. Em 2001, o termo "wiki" foi inventado por Ward Cunningham, para nomear um software, WikiWikiWeb, que significa "Web Ágil" na língua Haviana. A filosofia deste software original era a permissão que os usuários tinham para edição do conteúdo dos sites, usando apenas um navegador internet. Daí por diante, muitos softwares parecidos foram lançados, porém, um dos mais populares é a WikiMedia, usado na Wikipédia. Esta por sinal se autodefine "A enciclopédia livre" e "a enciclopédia livre que todos podem editar".

Recentemente, a Nature, uma das mais antigas e famosas revistas científicas no mundo, publicou um artigo⁶ com o resultado de uma pesquisa, onde realizou uma comparação com a famosa Enciclopédia Britânica, em papel com 42 verbetes científicos. A Enciclopédia Britânica teve três erros nos termos pesquisados, enquanto a Wikipédia obteve quatro imprecisões. Nessa vertente Shareski afirma:

enciclopédias em papel são contêineres limitados de conhecimento enquanto a Wikipedia, por ser digital, é uma contêiner ilimitado de conhecimento. "A Wikipedia convida o diálogo crítico, permitindo discutir opiniões através das páginas auxiliares de diálogo. Erros são comuns em qualquer enciclopédia e devem ser discutidos e validados em fontes variadas além da própria Wikipedia. (SHARESKI, 2005, p. 20).

Não cabe discorrer neste artigo os males dos Wikis⁷, mas sim, considerar que essa ferramenta de autoria vem provocando discussões desde a sua criação, acerca das suas potencialidades como ferramenta de autoria na educação.

A concepção de ferramenta de autoria é definida por Maia (2002) como "recursos amigáveis para que leigos ou não e programadores possam desenvolver com rapidez, amigabilidade e onde quer que estejam,

5 Documentos eletrônicos em rede incluem não somente textos; mas também planilhas e apresentação em slides, acesse <http://docs.google.com> para experimentar a edição de documentos on-line

6 <http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438900a.html>. Acesso em 15 de out. de 2010.

7 Algumas das Wikis mais conhecidas são: Media Wiki (o software da Wikipedia, <http://www.media-wiki.org>), Tiki Wiki (<http://tiki-wiki.org>), Php Wiki (<http://php-wiki.sourceforge.net>), Wikka Wiki (http://es.wikipedia.org/wiki/Wikka_Wiki), Wikispaces (www.wikispaces.com). Outro muito configurável e de ambiente muito visual é o Wikiwyg (<http://www.wikiwyg.net>). Todos estes devem ser instalados em um servidor para que possam funcionar (GONZALES, 2005). Fonte: http://dialogos.ftc.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=183&Itemid=15 acesso em 12 de out. 2010.

independentes de tempo, lugar ou situação física, um determinado conteúdo ou programa”.

A palavra autoria, etimologicamente tem sua origem em autoridade, segundo Demo (2009) “Autoria significa nesse ato buscar no aluno sua oportunidade de sujeito reflexivo e que lhe permite apresentar-se como produtor de ideias criativas, com base na autoridade do argumento”.

Do ponto de vista educacional, está claro que o Wiki pode enriquecer muito a experiência de aprendizagem pautada na autoria, à medida que entra em cena a possibilidade de produção própria, trabalho coletivo e reflexão. Pois tem como vantagens principais, de acordo com o pesquisador (INUZUKA, 2008) criticabilidade, onipresença, auditabilidade, robustez, durabilidade, unicidade e compartilhamento.

Observa-se, ainda, que a utilização do Wiki pode favorecer a autoria colaborativa:

Um ambiente propício para as pessoas interagir, trocar opiniões e participar de projetos colaborativos. Não há barreiras espaciais e temporais, desde que o indivíduo tenha acesso a um terminal de computador conectado à internet. De sua casa, ou do laboratório de sua escola, o estudante/professor pode utilizar um imenso mar de recursos para desenvolver as várias habilidades envolvidas na aprendizagem. (PAIVA, V., 2001, p. 103).

O pesquisador Komosinski (2000) apresenta uma lista de benefícios da tecnologia colaborativa:

- Desenvolve habilidades de pensamento crítico de mais alto nível por meio da discussão.
- Promove a interação e familiaridade entre professor e professor; aluno e professor; e aluno-aluno.
- Incrementa a satisfação do estudante com a experiência de aprendizagem e, conseqüentemente, a retenção de conteúdos.
- Desenvolve habilidade de comunicação social.
- Estimula a formação de equipe e uma abordagem baseada em equipe para a solução de problemas enquanto mantém a responsabilidade individual.
- Possibilita a criação e manutenção de projetos no ambiente escolar.

A priori, alguns podem contribuir mais e outros menos, pois a colaboração depende do interesse e disponibilidade de cada indivíduo.

“... Com a Internet, os trabalhos colaborativos, em um ambiente escolar, podem se beneficiar deste novo e poderoso aliado em sua elaboração. Diferentemente de um espaço presencial, o professor tem a oportunidade de perceber as opiniões dos alunos, intervindo quando necessário no processo de elaboração do pensamento coletivo. Os alunos também são

significativamente beneficiados quando inseridos em um projeto de construção colaborativa. Os mais tímidos têm a chance de se posicionarem em relação aquilo que está sendo construído, da mesma forma que os alunos mais dominadores são conduzidos a dividir o espaço com os demais. Assim, todos, professor e aluno, terão o seu tempo para pensar, refletir sobre as idéias coletivas..". (BITTENCOURT, 2004, p. 64).

Outro potencial a ser considerado no uso de Wiki na educação é a interatividade.

Ao acessar a página, o internauta interage com o sistema, quando lê os textos publicados, passeia pela página ou ainda, faz suas pesquisas. Neste caso, ele apenas "reage" aos comandos do sistema. Entretanto, quando o interagente interfere na construção de textos, constrói seus próprios artigos e precisa trocar idéias e opiniões com outros wikipedistas, o sujeito está inserido nos dois tipos de interação. Isso porque, quando as alterações são freqüentes na página, os interagentes são incentivados a justificarem suas modificações. Caso contrário, se o grupo não concordar com o novo texto, pode mantê-lo da maneira como produzido anteriormente. Isso é plenamente possível porque há um link chamado "histórico" em que constam todas as alterações de um artigo desde a sua criação. (LIMA, 2006, p. 24).

Não é possível desvencilhar a teoria da zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de Vygotsky, que é definida como "a distância entre o nível de desenvolvimento atual e o nível de desenvolvimento potencial" Vygotsky(1988 apud Valente, 2000).

Isso ocorre, uma vez que o Wiki favorece o trabalho em pares, como relatado anteriormente de forma colaborativa, ou seja, cada indivíduo engajado nessa ferramenta de autoria contribui, individualmente, com os seus conhecimentos, além de trocar conhecimentos em grupo.

Enfim, foram discutidas neste artigo as potencialidades do Wiki na educação e na sociedade em rede que estamos vivenciando na atualidade; faz-se necessário, ainda, os professores aceitarem os desafios e usufruírem os benefícios dessa ferramenta de autoria, pois é vital transpor as dificuldades técnicas e engajar-se nesta cultura colaborativa e de autoria.

Considerações finais

É fato que a escola está inserida na sociedade em rede, a qual é marcada pelo desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação, conseqüentemente, vem sofrendo neste século profundas alterações nas suas raízes tradicionais influenciadas e geradas pelo advento da internet.

A Internet, aliada às inovações tecnológicas, impulsionou um vertiginoso espaço, a WEB 2.0, que trouxe em seu bojo as facilidades de criação e edição de páginas on-line.

Urge, então, uma discussão das possibilidades de uso das ferramentas de autoria na educação, em específico o Wiki, o qual está despertando interesse da comunidade educativa.

Do ponto de vista educacional, teóricos apontam que a utilização do Wiki é uma vantagem, pois alunos engajados neste trabalho podem assumir o papel ativo no processo de construção e re (construção) do conhecimento. Esta plataforma livre, ainda pode desenvolver nos alunos as potencialidades do compartilhamento de informações, discussão e a construção coletiva, transformando-se em um vasto repositório de informações compartilhadas.

É importante, também, ressaltar que o desenvolvimento de um trabalho com Wiki simultaneamente rompe com os paradigmas das estruturas de comunicação, já que todos os usuários podem ter acesso ao documento, em qualquer horário e em qualquer lugar. Nesse sentido, desenvolve-se a autoria aberta, uma vez que, todos os alunos têm a liberdade de criação e alteração das edições de uma forma dinâmica, interativa e democrática, já que possuem as mesmas oportunidades e chances na construção dos textos.

Enfim, as potencialidades de autoria e construção do conhecimento pelo aluno, quando este utiliza o Wiki é evidente. Porém, para que isso ocorra, faz-se necessário pensar em uma figura crucial para este processo, o professor. Este é peça chave para conceber estratégias pedagógicas e ampliar as potencialidades desta ferramenta de autoria com foco na aprendizagem do aluno.

Sob esta ótica, Almeida (2005, p.2) afirma que é necessário:

“desenvolver processos formativos com base na reflexão sobre a própria prática (...) para a definição de estratégias de formação a partir das necessidades contextuais dos formandos e criando condições para autoria coletiva.”

Portanto, a parceria escola, sociedades em rede e políticas educacionais de informática em relação à formação do professor são figuras emblemáticas para forjar uma escola autora, inserida em uma rede coletiva e colaborativa, que sabe aproveitar as potencialidades de uso do Wiki na educação, bem como, as demais ferramentas que estão mergulhadas neste imenso mar, que é a WEB 2.0.

Referências

ALMEIDA, Maria Elisabete .E.B. Tecnologias e formação a distância de gestores escolares. In: ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR, 6., 2005, Cidade do México. **Anais...** Cidade do México: México Virtual Educa, 2005. Disponível em: <<http://www.virtualeduca2005.unam.mx/>> Acesso em: 5 de out. de 2010.

BARRETO, Raquel G. (Org.). **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas.** Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

BITTENCOURT, Carla Simone et al. Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador. **Renote**, Rio Grande do Sul, v. 2, n. 1, març. 2004. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13657/7945>> Acesso em: 12 de out. 2010.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DEMO, Pedro. **Educação hoje.** São Paulo: Atlas, 2009.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância.** São Paulo. Editora Papyrus, 2003.

INUZUKA, M. A. **Uso educativo do wiki:** Um estudo de caso na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. 2008. 122f. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias da Informação e Comunicação na Formação em Ead) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

KOMOSINSKI, L. J. **Um Novo Significado para a Educação Tecnológica fundamentado na Informática como Artefato Mediador da Aprendizagem.** 2000. 146f. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção)–Departamento de Engenharia da Produção – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, V. W. Canais de interação na wikipedia. .[S.l.], 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/lima-vanessa-canais-interacao-wikipedia.pdf>> Acesso dia 18 de out de 2010.

MORAES, Rachel de A. **Rumos da informática educativa no Brasil.** Brasília : Plano, 2002.

_____. **Informática na Educação.** Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

_____. **Uma filosofia da Educação para a universidade virtual.** Disponível em: <http://www.revistaconecta.com/conectados/rachel_uma_filosofia.htm> acesso em: 21 de out de 2010.

MORAN, José Manuel. Como Utilizar a Internet na Educação. **Revista Ciência da Informação**, V. 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153 Disponível em

<<http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>>. Acessado em 20 de out de 2010.

PAIVA, V. L. M. de O. e. A www e o ensino de inglês. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, v.1, n.1, p.93-116, 2001.

POZO, J. I. **Aprendizes e mestres**: a nova cultura da aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SHARESKI, D.; WINKLER, C. Are wikis worth the time? International Society for Technology in Education. **ERIC Education Resources Information Center**, Washington, v. 33, n. 4, Dez. 2005. Disponível em: <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICTxtSearch_SearchValue_0=EJ728925&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=EJ728925>. Acesso em: 15 de out. 2010.

VALENTE, J.A e VALENTE, A.B. **Logo**: Conceitos, aplicações e projetos. São Paulo: Editora McGraw-Hill, 1988.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.