

Professores e mídias digitais: em busca da integração às práticas pedagógicas

Sandra Rose Rodrigues Cruz¹

Resumo

Este trabalho é resultado da inquietação acerca da importância das mídias digitais no processo de aprendizagem que envolve professores e alunos no contexto da sala de aula. Tem a pretensão de apresentar argumentos que justifiquem a necessidade da integração das mídias digitais às práticas pedagógicas centrada no processo de aprendizagem tendo na autoria a referência para aprender e intervir nas situações vivenciadas, de modo a compreender as relações que se estabelecem na sociedade. Situa-se o estudo no contexto da sociedade do século XXI que exige de todos os profissionais, principalmente os professores, a compreensão das diferentes linguagens que se apresentam no uso das mídias digitais na aprendizagem, oportunizando aos alunos a possibilidade de interagir e intervir de maneira crítica na sociedade e na escola. Calcado na Pedagogia da Autoria, este estudo visa contribuir com a discussão das inúmeras possibilidades de aprender de maneira colaborativa com base em princípios de construção coletiva do conhecimento e possibilitar ao professor a reconstrução da prática pedagógica integrada às mídias digitais.

Palavras-chave: Aprendizagem colaborativa. Mídias digitais. Práticas pedagógicas. Autorias virtuais. Pedagogia da autoria.

Abstract

The present work is a result of concern about the importance of digital media in the learning process that involves teachers and students in the classroom's context. This work also presents arguments that justify the need for integration of digital media to teaching practices centered in the learning process with the authorship in reference to learn and intervene in situations experienced, in order to understand the relationships that are established in society. This work is situated in the context of the twenty-first century society that requires all professionals, especially teachers, to understand the different languages which present themselves in the use of digital media on learning, giving opportunities to the students and the possibility to interact and intervene with criticism in society and inside the school. Modeled in the Pedagogy of Authorship, this study aims to contribute to the discussion of the numerous opportunities to learn collaboratively, based on principles of collective knowledge construction and allowing the teacher to the reconstruction of pedagogical practice integrated digital media.

Keywords: Collaborative learning. Digital media. Teaching practices. Authorship. Virtual pedagogy of authorship.

¹ Pedagoga, Psicopedagoga, atualmente Diretora do Centro de Formação para a Educação na Secretaria Municipal de Educação de Campo Grande-MS.

INTRODUÇÃO

As constantes mudanças que temos vivenciado na esfera econômica e, conseqüentemente, na dimensão social, política e ideológica demandam pesquisas que fomentem o desenvolvimento dos avanços tecnológicos.

Na atualidade, em nossa sociedade ocidental, a comunicação entre pares tem encaminhado para a virtualidade com linguagens próprias, que de certo modo minimizam distâncias físicas estabelecendo novos modos de interação. As novas mídias e as tecnologias apontam para um novo tempo em que novas linguagens se estabelecem, sejam materiais, formais ou programadas.

O principal problema do diálogo com os computadores reside na diferença entre linguagens formais, que regem o comportamento das máquinas, e as linguagens naturais utilizadas e compreendidas pelo homem em sua vida quotidiana (LÉVY, 1998, p. 31).

No contexto da relação do homem com as tecnologias surgem novos modos de interação, circulação da informação e da comunicação que contribuem no processo da apropriação do conhecimento. Entendem-se mídias e tecnologias como um amplo sistema de expressão e comunicação que possibilita a integração entre o pensamento e o meio em que se vive permeado pelas linguagens.

O termo mídias no plural visa por em relevo, os traços diferenciais de cada mídia, para caracterizar a cultura que nasce nos trânsitos, intercâmbios e misturas entre os diferentes meios de comunicação (SANTAELLA, 1996, p. 38).

As mídias comumente utilizadas pelos indivíduos na sociedade da informação e da comunicação incluem-se telefones, satélites de transmissão de TV, livros eletrônicos, aparelhos de fac-símile, CD ROM e os discos laser que formam um conjunto de inovações tecnológicas de informação e comunicação, as TICs.

Com a democratização da informação e do conhecimento além das fronteiras da escola aponta-se para o estabelecimento de um novo contexto de aprendizagem que se configura, por sua vez, como um novo diálogo entre as formas de linguagens das mídias.

As linguagens midiáticas estão presentes nas relações que se estabelecem na sociedade, sendo a escola um espaço integrador das mídias de modo que possibilita, por meio das tecnologias digitais, a escrita colaborativa, primordial para desenvolver o princípio da autoria em uma dinâmica autopoiética da aprendizagem (DEMO, 2006, p.63) com vistas ao combate ao instrucionismo. Implica formar um professor que busque este desafio, daí discutir a formação continuada na perspectiva de formação ao longo da vida levando em conta a inovação tecnológica e suas conseqüências pedagógicas (BELLONI, 2009, p.85).

“Em resumo, a formação pedagógica se encontra em um momento oportuno para a promoção de métodos flexíveis e individualizados, baseados na escola” (MOON, 1994 *apud* BELLONI, 2001, p. 85).

Há que se rever conceitos e propor mudanças na prática pedagógica para integrar as tecnologias em situações de aprendizagem, no entanto, é preciso investir na formação do professor de modo a colocá-lo na condição de compreender a necessidade de aprender por meio das tecnologias. É mister compreender que a escola é um espaço no mundo e o mundo precisa ter espaço na escola, pois o conhecimento não é tão somente produzido nesse espaço, mas em todos os espaços onde há interação entre

indivíduos, seja na comunidade em que se vive, na empresa, na família, etc. Nessa perspectiva, faz-se necessário rever conceitos, como por exemplo, o conceito de escola e o conceito de currículo; é preciso avançar nessa discussão para que as tecnologias se insiram no contexto escolar, mais especificamente no processo ensino-aprendizagem. A participação ativa dos alunos resolvendo problemas, produzindo textos coletivos pode ser desenvolvida por meio de interfaces como o blog, o wiki, a webquest, de maneira a serem usadas em situações de aprendizagem interativa, sem perder de vista a produção colaborativa. Sem dúvida, essa aproximação dos recursos tecnológicos aliados à proposta pedagógica inovadora altera significativamente a aprendizagem das crianças. Gestores escolares, professores e alunos engajados nessa proposta propõem um novo tempo na aprendizagem escolar em que fronteiras físicas não mais existirão, havendo assim um redimensionamento do conceito de aprendizagem, na dimensão das tecnologias usadas na educação.

Integrar tecnologias e mídias na escola vai além dos currículos, pois promove a interação com a comunidade, abre espaços para o lazer, cria grupos de relacionamento e produz cultura.

Os indivíduos, ao longo da história da humanidade têm buscado dominar o meio natural e outros indivíduos para sobreviverem. A necessidade de dominar para apropriar-se de bens e conhecimentos possibilitou aos indivíduos a transmissão de suas crenças e valores a fim de garantir o poder e disseminar procedimentos, regras, normas em uma organização social.

Sendo toda produção material e intelectual entendida como trabalho e inerente ao indivíduo dizemos que este produziu cultura, ou seja, toda produção humana é cultura. A cultura é permeada de concepções, valores, crenças, conhecimentos que são produzidos pelo homem e repassados para as suas gerações. Além disso, modifica-se a cada necessidade criada na sociedade, para garantir o poder e a sobrevivência. Desse modo, os indivíduos produzem novos bens materiais de consumo para satisfação de suas necessidades, ao mesmo tempo que produzem conhecimento, que por sua vez constitui-se em cultura.

Assim, os indivíduos têm construído cultura em todas as organizações sociais, desde as sociedades pré-letradas até os dias de hoje, de modo que as exigências em cada sociedade tornam-se cada vez mais complexas e os bens materiais, por sua vez, devem alcançar as expectativas e necessidades dos indivíduos. A mídia é produção humana e, portanto, é cultura. No entanto, nem todos os indivíduos puderam ter acesso a essa cultura produzida, gerando desse modo o acesso desigual aos novos meios de produção. Há uma cultura subjacente à mídia, que por sua vez deverá produzir uma contracultura, aquela que deverá oportunizar a todos os indivíduos o acesso e apropriação dos bens materiais e, conseqüentemente, da cultura.

APRENDIZAGEM COLABORATIVA

O papel fundamental da escola é assumir a aprendizagem de seus alunos para que possam participar como cidadãos em diferentes contextos relacionais, além de possibilitar o acesso e apropriação dos conhecimentos historicamente construídos. No contexto educacional, caracterizado pelos diferentes modos de pensar e fazer, alunos devem ser individualmente consideradas, tendo em vista o processo de desenvolvimento e de aprendizagem de cada uma delas, bem como os contextos econômico, social e cultural.

Considerando os diferentes modos de pensar e aprender por meio da pesquisa de Piaget (1976, p. 48), conhecer o desenvolvimento cognitivo da criança, de acordo com os seus estágios de desenvolvimento, possibilita organizar situações de aprendizagem em ambientes escolares que a envolvam na perspectiva de construir noções e conceitos acerca dos conhecimentos sobre a língua, a matemática e as ciências naturais. É na relação sujeito-objeto que se constrói o conhecimento em sua relação com o meio em um processo de equilíbrio do conceito assimilado.

Sendo o ser humano essencialmente social, Vygotsky (1991, p. 37) aborda em seus estudos que a aprendizagem se dá em processo em que ocorre o desenvolvimento do pensamento e da linguagem no contexto das relações sociais, políticas e ideológicas. Isso implica conhecer o conceito de zona de desenvolvimento proximal, zona de desenvolvimento real e de zona de desenvolvimento potencial. Assim, o professor distingue o que o aluno já sabe o que ele é capaz de fazer com a mediação de um adulto e aquilo que ele pode fazer sozinho.

A aprendizagem colaborativa, calcada nos princípios da construção coletiva do conhecimento (SANTORO, 2010, p. 2), possibilita aprender com mais qualidade, além de desenvolver novas competências amparadas pelo suporte moral motivando a desenvolver os desafios propostos. Mesmo sendo a aprendizagem um processo essencialmente individual, a aprendizagem colaborativa contribui com a interação entre alunos de modo a dividir tarefas e atribuições para cada componente do grupo. Levando em conta o construtivismo piagetiano e o sociointeracionismo vygotskiano, a aprendizagem colaborativa busca bases teóricas que definam a interação cooperativa. Desse modo, no contexto de uma escola que pretende compartilhar experiências, com o intuito de promover novas aprendizagens, deve ser levada em conta a reorganização do ambiente escolar, tanto no aspecto físico quanto pedagógico e relacional.

A organização das situações de aprendizagem deve atentar para o princípio da construção, tendo no erro as indagações para a efetivação da aprendizagem. As atividades devem ser desafiadoras e levar o aluno a descobrir as respostas através de suas hipóteses pessoais sobre o assunto; o professor deve mediar a aprendizagem apresentando os conceitos historicamente construídos pela humanidade. Está presente nessa perspectiva a investigação, o levantamento de hipóteses, o confronto de ideias e a construção dos conceitos. A participação de todos, indistintamente, possibilita a aprendizagem de maneira prazerosa e com conhecimento de causa. Sobretudo, as situações de aprendizagem devem ser planejadas de acordo com a faixa etária das crianças, atentando para a qualidade dos recursos materiais e pedagógicos e a intencionalidade de uso.

Os conteúdos de ensino devem ser organizados levando em conta os estágios de desenvolvimento das crianças até mesmo para proporcionar a aprendizagem de maneira contextualizada, de modo que possa estabelecer relações entre os conteúdos apreendidos em situações cotidianas. O significado de cada aprendizagem está relacionado com o envolvimento das crianças nas atividades desenvolvidas. Portanto, o conteúdo não pode ser estático, mas vivenciado pelos alunos, de modo que o professor organize situações de aprendizagem que possibilitem a exposição de suas ideias acerca dos fatos e conceitos. As estratégias de ensino devem ser vivenciadas na prática para que sejam desenvolvidas as diferentes linguagens: oral, escrita, matemática, pictórica, midiáticas, dentre outras.

A avaliação da aprendizagem deve pautar-se em saber sobre a aprendizagem do aluno a fim de resolver suas defasagens conceituais, rumo às conquistas de novas aprendizagens. A avaliação deve fazer parte do processo ensino-aprendizagem,

servindo como um norteador para o professor na organização de novas situações de aprendizagem. O aluno deve ser participante nesse processo, reconhecendo seus avanços e novas possibilidades de aprendizagem. Deve envolver os professores e equipe pedagógica da escola, alunos e pais, com critérios claros e discutíveis a fim de contribuir com o desenvolvimento e a aprendizagem.

Para isso, é essencial a formação de professores na perspectiva da aprendizagem colaborativa envolvida em constantes estudos, integrando mídias digitais em ambientes virtuais de aprendizagem, em práticas pedagógicas que alcancem como finalidade: a aprendizagem dos alunos e sua inserção na sociedade como uma pessoa cidadã.

NOVAS TECNOLOGIAS E PRÁTICA PEDAGÓGICA EM DEFESA DAS AUTORIAS VIRTUAIS

A exigência dos indivíduos-cidadãos alcança a escola calcada em modelos tradicionais, desvinculada do mundo real e das necessidades apresentadas pelos alunos quando aponta para a necessidade de reconstruir um modelo de escola que atenda a essas necessidades. No bojo dessas necessidades apresenta-se a figura do professor, que também precisa ser reconstruída. Não cabe uma postura profissional e uma prática pedagógica do século passado, mas um novo olhar para a formação dos indivíduos do século XXI. Antes de formar os alunos há que se pensar na formação do professor! Conforme exemplifica Demo (2008, p. 13), o protagonista das novas habilidades do século XXI não é propriamente o avanço tecnológico, por mais que isso seja decisivo. É o professor. A melhor tecnologia na escola ainda é o professor.

As novas tecnologias disponíveis na sociedade devem adentrar a sala de aula por meio dos professores e dos alunos em uma relação de igualdade de oportunidades de acesso e apropriação dos novos equipamentos e de novos conceitos de integração das mídias digitais, além de desenvolver a fluência tecnológica. Esse último fator é um diferencial para reconstruir a prática pedagógica baseado em uma nova didática. Demo (2008, p. 12) enfoca a contribuição das novas mídias na aprendizagem dos alunos apontando que, ao contrário de temer as novas tecnologias, essas podem promover a dinâmica maiêutica mais facilmente, à medida que colocam o professor como promotor da aprendizagem do aluno, dinamizada por sua própria aprendizagem. Fora da escola os alunos fazem uso dessas mídias sem mesmo ter dominado a linguagem escrita. Essa prática poderia ser bem aproveitada enquanto alfabetização tecnológica no processo de construção da leitura e da escrita, da linguagem matemática, plástica e gráfica, movimento, além das ciências naturais, dos conceitos da geografia e da história. Isso validaria a aprendizagem para a vida com significado de uso em situações reais e contribuiria na construção do indivíduo autor, crítico, autocrítico com capacidade de saber pensar, argumentar e contra-argumentar em qualquer situação que esteja exposto. Além dessas habilidades imprescindíveis a serem desenvolvidas, há que se lembrar da fluência tecnológica como um diferencial para o professor da atualidade permanecer na docência integrado às inovações tecnológicas. A apropriação das linguagens dos ambientes e a análise das possíveis interfaces da web, com a aprendizagem dos conteúdos previsíveis do currículo, contribuirão para uma prática pedagógica centrada em uma única preocupação: a aprendizagem; compromisso maior de todos que atuam na escola e fora dela.

É preciso ousar, usufruir das inovações tecnológicas para contribuir em uma proposta de ensino e aprendizagem que alcance as exigências dos indivíduos da sociedade do

século XXI. São necessárias mudanças na prática docente para que alcancem o interesse e as necessidades de aprender dos alunos, atualmente amparados pelo apelo das inovações tecnológicas postas na sociedade intensiva do conhecimento. Sendo todo produto do fazer humano um produto cultural, e cultura o conjunto dos elementos materiais e imateriais produzidos pelos homens organizados em grupos sociais, compreende-se que a produção individual está diretamente relacionada à produção do âmbito da coletividade. Assim, nenhuma ideia pode ser em si, original porque não somos originais. Como parte da cultura, nossa mente é produto também dela (DEMO, 2008, p. 108).

No contexto da escola, a autoria apresenta-se como uma base para a aprendizagem tanto do professor quanto do aluno. Demo (2008, p. 108), ao enfatizar o caráter metodológico da autoria como fundamento docente e discente, esclarece que para ser professor é preciso construir conhecimento próprio, pois não se trata apenas de dar aula. Por outro lado, ser aluno não se constitui em mero estudo. Não há aprendizagem se não houver a construção do conhecimento próprio.

No contexto dos ambientes virtuais, a autoria de caráter individualista igualmente perde-se na imensidão das produções virtuais em ambientes de produção que tem como premissa a escrita colaborativa. Ainda que a cópia ou o plágio sugira a ideia de uma produção remix, há que se considerar o caráter reversível e mutável das produções em ambientes de produção coletiva. Não há um autor único, nem uma verdade única, mas diversos autores com suas colaborações inúmeras: quantas desejar inserir no texto escrito e quando quiser. A verdade pode ser sempre questionada pelo grande grupo de autores que se juntam para elaborar coletivamente. Disso advém uma postura de autor com maior capacidade crítica, apresentando argumentos mais elaborados, com flexibilidade para pensar sobre diferentes aspectos, acerca de um conceito ou texto lido. Esse indivíduo é único, subjetivo e ao mesmo tempo único na coletividade dos participantes dos ambientes virtuais. Ainda que a aprendizagem seja individual a produção colaborativa possibilita o desenvolvimento de argumentos e da capacidade crítica e autocrítica.

No contexto das pesquisas e aprendizagens em ambientes virtuais deve ser separado o "joio do trigo". A ambiguidade dos mundos virtuais coloca o indivíduo em contato com conteúdos bons ou ruins, violentos, úteis, fúteis e inúteis plagiados ou remix, e também conteúdos bem intencionados, bem elaborados com preocupação formal de caráter científico. Aqui não cabe abolir ou fazer apologia ao remix e sim, compreender a lógica das produções dos indivíduos que se valem das produções de outros, em um processo individual de reconstrução do conhecimento e sua intencionalidade em romper com as produções formais, lucrativas para a indústria do livro, que em ambientes virtuais abertos podem contribuir com a universalização do conhecimento. Há que se pensar sobre a produção no mundo virtual de maneira crítica para propor a integração desses novos modos de aprender que as novas mídias possibilitaram a todos na web. Integrar novos modos de aprender por meio das tecnologias faz da escola um lugar real que se preocupa, sobretudo, com a aprendizagem. Não se rompe paradigmas com boas intenções, e sim com atitudes e ações que se diferenciam daquelas já testadas e reprovadas. Apostar na aprendizagem por meio das tecnologias digitais é cumprir com o compromisso de integrar a sociedade em redes de aprendizagem que se valem da web para conquistar o mundo e o conhecimento. A sociedade do século XXI tem apontado para a necessidade de produzir e divulgar o conhecimento, seja nos meios tradicionais, os livros, ou em meios eletrônicos, impelindo os pesquisadores a produzir com maior intensidade e agilidade para a divulgação das pesquisas acadêmicas.

Pessoas comuns, seja pesquisador credenciado à alguma instituição vinculada à pesquisa científica ou estudiosos livres que se debruçam sobre determinado assunto, utilizam os meios virtuais para produzir textos e publicar na web por meio da plataforma wiki, por exemplo, e tornar-se autor. Isso não significa que assim se confere uma autoria impecável. Entretanto, favorece a condição passível de interferências e reconstruções capazes de expor a cientificidade dos conceitos apresentados e desconstruir o que se havia produzido anteriormente.

A possibilidade de pesquisar, produzir, desconstruir e reconstruir textos em meios virtuais tem se apresentado como proposta que valoriza a pesquisa e produção de texto, possibilitando aos internautas uma intensa e constante produção individual e, sobretudo, com uma intencionalidade de caráter colaborativo, como referência do trabalho coletivo. Por outro lado, a possibilidade de acesso rápido na web de sites de pesquisa acadêmica que oferecem os textos já produzidos, pesquisados e elaborados por indivíduos autores, oportuniza aos plagiadores uma condição favorável para copiar, sem nenhum escrúpulo, apropriando-se sem nem sequer citar autores dos textos produzidos, ainda que se possa configurar como um ingênuo remix.

Em defesa das autorias virtuais, como habilidade do século XXI, a liberdade de apropriar-se do conhecimento elaborado por outros em uma "dinâmica natural", apresenta-se justificada pelo fato de todo indivíduo exposto a uma dada cultura e aos produtos dessa apropriar-se dos elementos essenciais dessa cultura constituindo-se em um "indivíduo-remix". Assim, compreende-se que as produções nos meios virtuais apresentam-se carregadas das leituras e produções de outros tantos indivíduos que se debruçaram em fundamentos, teorias e concepções que possibilitaram a reconstrução de conceitos no processo de reconstrução do texto próprio. Essa apropriação dos estudos e pesquisas de outros se constitui na "produção-remix". Afinal, sob a égide das novas mídias digitais tudo tem se tornado remix!.

A divulgação das produções em meios virtuais expõe os indivíduos à uma situação favorável a receber crítica quanto às elaborações e a contribuir para desenvolver autocrítica, própria dos indivíduos que sabem pensar criticamente e propor novas possibilidades, baseadas na autoridade do argumento.

Nesta condição de pertencer a uma rede virtual que produz, critica e reconstrói o conhecimento está em sua base uma característica que se desvincula dos tradicionais modos de produção da sociedade capitalista, apresentando uma nova possibilidade de interação entre pares na sociedade virtual colaborativa. Isso implica em refletir sobre a influência do capital material e financeiro frente às motivações no âmbito da contribuição social, como por exemplo, a ampla divulgação de experiências exitosas no uso dos blogs, o software livre frente aos softwares fechados pensado por outros com intuito desconhecido, o advento da wikipedia, uma enciclopédia virtual que possibilita o acesso aos diferentes conhecimentos e ao mesmo tempo a possibilidade de contribuir na reconstrução desse conhecimento como autor, além dos jogos eletrônicos que permitem ao jogador desenvolver estratégias e mudar regras para alcançar a melhor pontuação. Esses desafios que as novas tecnologias vem possibilitando aos indivíduos, na sociedade intensiva do conhecimento, tem contribuído sobremaneira para um "saber pensar" que rompe com os paradigmas impostos pela sociedade capitalista de consumo.

Saber pensar implica em reconhecer que os interesses que permeiam o capital tecnológico são diferentes dos interesses dos indivíduos comuns e reais que dele se utiliza. No entanto, a apropriação dessas tecnologias tem contribuído para a emancipação dos indivíduos quando oportuniza o acesso ao conhecimento independente de classe social, condições econômicas e nível cultural. Disso advém

uma contracultura libertadora que pode apresentar à sociedade um novo indivíduo: um cidadão crítico e participativo que intervém nos novos modos e nos novos meios de produção cultural, intelectual e econômico, amparado pela apropriação das novas tecnologias.

PEDAGOGIA DA AUTORIA

O Ministério da Educação e Secretaria de Educação a Distância definiram como política para suas ações de capacitação, a partir de 2005, a pedagogia da autoria para programas de formação à distância sobre o uso das tecnologias e apropriação das linguagens midiáticas no processo formativo de professores. A pedagogia da autoria compreende o ser humano em sua totalidade e complexidade, bem como a capacidade de dar significado às ações e produzir conhecimentos socialmente relevantes. Calculada nos pressupostos de Paulo Freire, Vygotsky, Piaget e Morin.

A pedagogia da autoria é intencional, profunda, ética. Parte do conhecimento que está produzido fica disponível em livros, revistas, jornais, televisão, vídeos, internet, CD-ROMs, DVDs, dicionários, etc. Mas não pára aí: a partir da exploração, análise e da experimentação diretas de todos esses recursos, os professores e alunos expressam-se por meios de suas próprias produções, também utilizando esses mesmos recursos: textos, internet, vídeos, programas de rádio etc., inclusive combinando-os entre si. O compartilhamento do processo de produção e a avaliação dos produtos geram novas análises, visões interdisciplinares e novas produções, impulsionando um contínuo crescimento. Trata-se, pois, de uma pedagogia que incentiva o uso integrado de múltiplas linguagens e promove a autoria e o respeito à pluralidade e à construção coletiva, reconhecendo nos alunos, professores e gestores sujeitos ativos e não passivos. (NEVES, 2005, p.1)

A pedagogia da autoria surge no contexto da Educação a Distância e propõe romper com as práticas instrucionistas reforçadas pela tendência administrativa e de gestão didática de padronizar e homogeneizar respostas e reproduzir o conhecimento. Com uma proposta de formar cidadãos críticos, competentes e gestores de sua própria aprendizagem, a Pedagogia da autoria vem propor um novo modo de interagir, ensinar e aprender em ambientes virtuais de aprendizagem. Intenciona desenvolver estratégias com intencionalidade e profundidade por meio da exploração em fontes de pesquisas, mediadas pelas tecnologias, por meio da experimentação dos diferentes meios de aprender valendo-se da capacidade crítica de escolha das interfaces da web, e de outras tecnologias, além de propor a expressão direta como apresentação dos resultados da aprendizagem. O processo de aprendizagem passa pela exploração, experimentação e expressão direta de modo que o aluno possa constituir-se como autor de sua própria aprendizagem. A autoria é o diferencial para a aprendizagem, e coloca o aluno no alvo das críticas ao divulgar a sua produção; isso acaba por impor a preocupação com a ética na apresentação dos trabalhos desenvolvidos e coibir a cópia e o plágio.

A pedagogia da autoria pretende minimizar a dicotomia entre o presencial e virtual apontando para uma presença constante na virtualidade entre os envolvidos na aprendizagem, nos ambientes virtuais, além de valorizar a diversidade e a pluralidade de concepções e as diferentes linguagens.

Entende-se que a proposta da Pedagogia da Autoria tem a contribuir com a aprendizagem efetiva dos alunos de maneira contextualizada, crítica e colaborativa apontando para uma nova dinâmica de aprender, por meio das tecnologias, em ambientes virtuais de aprendizagem priorizando a autoria como diferencial para aprender bem. Não basta qualquer organização dos conteúdos, ou qualquer texto a ser estudado; é preciso ter a preocupação em organizar sistematicamente cada detalhe, do planejamento à avaliação para que seja efetivamente construída uma proposta de aprendizagem séria e com significado e validade para uso real no cotidiano do indivíduo que, de fato, tenha como exigência a autoria.

CONCLUSÃO

A integração das tecnologias na prática pedagogia é inevitável para inserir professores e alunos nos meios virtuais. Ainda que as resistências no âmbito da gestão pedagógica e administrativa possam dificultar uma proposta de aprender por meio das tecnologias, há que se buscar estratégias e construir argumentos que sustentem a mudança de metodologia no processo de ensinar e aprender pelas tecnologias.

Os percalços a serem vencidos pelos professores e alunos na tentativa de inserir a escola neste século XXI, servem como lume para alcançar uma aprendizagem significativa e que possa ser validada e refutada em situações reais de uso. Mesmo que as autorias ainda sejam remix há que se considerar a tentativa de apresentar uma produção própria, ainda que a ética esteja em segundo plano.

Vale apostar em Pedagogia da Autoria que coloque o aluno à frente, desafiado a pesquisar e a elaborar, como gestor autônomo de seu processo de aprendizagem, tendo na autoria o diferencial para aprender bem.

REFERÊNCIAS

BELLONI, M. L. **Educação a distância**. Campinas: Autores Associados, 2009.

_____. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.

DEMO, P. **Metodologia para quem quer aprender**. São Paulo: Atlas, 2008.

_____. **Habilidades do século XXI**. Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro, v. 34, n.2, maio-ago. 2008.

_____. **Aposta no professor**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

LÉVY, P. **A máquina universo: criação, cognição cultura informática**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

NEVES, C. M. de C. Pedagogia da autoria. **Boletim técnico do Senac**. Rio de Janeiro: v. 31, n.3, p. 19-27, set/dez., 2005.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Tradução Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTORO, F. **Aprendizagem colaborativa**. In: BRASIL, Ministério da Educação, CCEAD, PUC - Rio, disciplina Design Didático, Curso de especialização Tecnologias em Educação. Disponível em: < <http://eproinfo.mec.gov.br>>. Acesso em: 19 mar. 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.