

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Érica Caria

Rede Social: Uma Proposta Pedagógica para Educação Ambiental

Campinas
2012

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Érica Caria

Rede Social: Uma Proposta Pedagógica para Educação Ambiental

Monografia apresentada à Faculdade de
Educação da Unicamp, para obtenção do
título em Licenciatura em Pedagogia, sob
orientação do Prof. Dr. Sérgio Ferreira do
Amaral.

Campinas

2012

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP** Rosemary Passos – CRB-
8ª/5751

C191r Caria, Érica, 1990-
 Rede social: uma proposta pedagógica para educação
 ambiental / Érica Caria. – Campinas, SP: [s.n.], 2012.

 Orientador: Sérgio Ferreira do Amaral.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) –
 Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de
 Educação.

 1. Aprendizagem significativa. 2. Redes sociais. 3. Facebook
 (Recursos eletrônicos). 4. Educação ambiental. I. Amaral, Sérgio
 Ferreira do, 1954- II. Universidade
 Estadual de Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

12-256-BFE

“O senhor... Mire, veja: o mais importante e bonito, do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas — mas que elas vão sempre mudando. Afinam ou desafinam. Verdade maior. É o que a vida me ensinou.”

(Grande Sertão: Veredas, Guimarães Rosa).

Resumo

Este trabalho tem por objetivo, estudar as influências da Tecnologia na Educação, bem como as vantagens de utilizar a Internet e a Rede Social Facebook em Projetos Pedagógicos. Alguns conceitos como aprendizagem colaborativa e interatividade permeiam o trabalho. Foram utilizadas bibliografias que nos ajudam a entender quais fatores são indispensáveis para que seja feito um trabalho com êxito unindo Tecnologia e Educação. Como sugestão, propomos um modelo de Projeto Pedagógico, que tem por tema “A Educação Ambiental”, e seu desenvolvimento se dá a partir de uma página no Facebook.

Sumário

Introdução	7
1. Contextualização – Sociedade, Educação e Tecnologia.	9
1.1 A Sociedade do Conhecimento	9
1.2 A Tecnologia na Educação.....	13
2. As Redes Sociais: Uma Breve Contextualização.....	19
2.1 Redes Sociais: Ambientes Virtuais de Aprendizagem.....	23
2.2 Ambiente Virtual De Aprendizagem: Facebook.....	26
3. Projeto Pedagógico: Uma Proposta Para Trabalhar Com Facebook E Educação Ambiental	28
3.1 Reflexões Iniciais.....	28
3.2 A Integração da Internet nas Atividades do Projeto Pedagógico	29
3.3 Colocando em prática: Projeto com Facebook	31
3.3.1 Como criar uma página no Facebook?	32
3.3.2 A utilização de algumas ferramentas do Facebook.....	37
3.3.3 Sugestões de Atividades.....	40
Reflexões Finais	45
Referências Bibliográficas.....	48

Introdução

O presente trabalho busca dissertar a respeito da integração da Internet e do trabalho docente, dentro de um Projeto Pedagógico em uma página de Facebook, cujo tema é Educação Ambiental. Para tanto, será feita, no primeiro capítulo, uma breve contextualização da sociedade em que estamos inseridos, suas necessidades, perspectivas, potencialidades e limites.

O fato de vivermos em uma sociedade onde tudo está envolto por algum tipo de tecnologia, implica transformações na prática docente e na relação professor-aluno, uma vez que o educador encontra-se na necessidade permanente de se atualizar para garantir uma aprendizagem significativa aos seus alunos. É em torno desta temática que o segundo capítulo se compõe, visando defender os benefícios da utilização da tecnologia como ferramenta na construção do conhecimento.

Dentre tantas mídias que a Sociedade da Informação nos oferece, as Redes Sociais são as mais popularizadas e utilizadas no século XXI. A maioria das crianças e jovens do Brasil estão envolvidos com pelo menos uma Rede Social. O capítulo três explana sobre os significados das Redes, como as pessoas se encontram envoltas nelas, seu surgimento, as principais Redes Sociais que foram criadas em nossa sociedade, e a potencialidade de desenvolver trabalhos pedagógicos em ambientes virtuais, utilizando a Rede Social mais atual, o Facebook.

Para finalizar, apresentamos no último capítulo um modelo de Projeto Pedagógico sobre Educação Ambiental para ser trabalhado com as últimas séries do Ensino Fundamental I. Neste capítulo é dado um apoio aos docentes sobre como criar

uma página no Facebook, como utilizar as principais ferramentas que a mídia oferece, bem como modelos de atividades para serem trabalhadas no ambiente virtual.

O Projeto não foi posto em prática, ele vem apenas como sugestão para todos os educadores que pretendem incorporar a Internet à sala de aula. Espero que este trabalho venha como suporte aos professores que almejam constantemente transformar e atualizar sua prática, tendo vista sempre a aprendizagem significativa de seus alunos.

1 – Contextualização – Sociedade, Educação e Tecnologia.

Atualmente, vivemos em um mundo pequeno, onde tudo está interconectado. As crianças nascem e crescem sabendo manusear a tecnologia ao seu redor; sempre com muita facilidade de adaptar-se àquilo que é novo. Nos diversos tempos da nossa história, sempre esteve presente algum tipo de tecnologia, o que permitiu uma constante evolução dos meios tecnológicos, cada vez mais aprimorados. Tempos atrás, a maior inovação consistia em falar ao telefone; hoje, a maioria das pessoas possuem um aparelho móvel que nos possibilita mandar mensagens, acessar a internet, trocar correios eletrônicos e até ver com quem estamos nos comunicando.

As tecnologias da informação e comunicação são compatíveis às finalidades da utilização da própria tecnologia, e a internet é prova disso. De acordo com CASTELLS (2005), *“A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias”*. (p. 17)

Mas, como se caracteriza nossa sociedade? E como se dá o processo de educação em meio à constantes mudanças e contradições? O objetivo deste capítulo é apontar as características da nossa sociedade atual, bem como da educação imersa nesse contexto.

1.1 A Sociedade do Conhecimento

A década de 70 foi o marco das mudanças nas bases produtivas da sociedade. Nesse período, operários começaram a se organizar em máquinas, controladas apenas por botões. As fronteiras territoriais não são mais obstáculos para interconexão entre

mercados. O processo de transmissão, armazenamento e processamento de informação foi facilitado.

A Sociedade hoje é conhecida como a Sociedade do Conhecimento e da Informação. Devido ao desenvolvimento e ampliação dos setores de informática e de telecomunicações, a utilização, socialização e exploração da informação se encontram hoje de uma maneira nunca imaginada.

Assim como a sociedade se configura de uma nova maneira, suas demandas e competências exigidas também se alteraram. Hoje, um profissional deve se apresentar como uma pessoa criativa, que sabe organizar-se e aplicar seu conhecimento à produção. Não há como deixar de lado o papel da escola nesse contexto, já que esta é uma instituição social, formadora, construtora de conhecimento e produtora de novas culturas; e que por isso, deve arcar com as novas exigências e necessidades.

Embora a sociedade atual esteja colaborando com grandes avanços e transformações, sua configuração também é marcada por alguns aspectos negativos. MERCADO (1999, p.28) aponta três consequências negativas:

*“- Valorização do novo – novo é certo; velho é errado, a fome insaciável pela novidade; velho é necessariamente ruim e novo é necessariamente bom, negando-se a história pela obsessão pelo futuro que dispensa qualquer entendimento do passado. Além da confusão entre informação e conhecimento, não se diz que boa parte da informação produzida é material descartável e sem valor de uso. Algumas informações resultam de elaborações históricas, não produzidas pelos novos meios de comunicação, que precisam ser resgatados pela escola;
- Valorização do virtual – deixa-se de aprender fazendo e abandona-se o concreto pelo “abscreto”. As possibilidades de produção de imagens cada vez mais agradáveis no cinema, TV, revistas, computadores, colocam desafios para a Educação. A riqueza das imagens pode ser um valioso meio para facilitar a aprendizagem, mas é preciso observar*

que a imagem é um substituto do mundo com o qual o aprendiz se defronta. A riqueza da imagem e a facilitação de acesso a informações ilustradas por meio de multimídia são abstrações disfarçadas de concreto (abscretos)

- Valorização da pseudo-informação – as máquinas de consumir informação, dada a escassez de matéria-prima, começam a produzir pseudo-informações, pois a capacidade instalada dos meios de comunicação é maior que a capacidade humana de produzir informação autenticamente nova. Assim, nos jornais, nas TVs, nas rádios, nas rádios, nas redes computacionais, aumenta cada vez mais a oferta de pseudo-informação.”

Além das questões acima descritas, outro problema decorrente da Sociedade da Informação é a exclusão. O sistema capitalista é a base da nossa sociedade. Ele caracteriza-se por elementos como: acumulação constante de capital, exploração de mão de obra, geração de riquezas, concorrências entre empresas, uma constante inovação tecnológica e a forte desigualdade na distribuição social de renda e oportunidades.

É em meio a esse contexto, que um novo tipo de desigualdade emerge: a exclusão digital. Segundo MILAGRES e CATTELAN (2002):

“É neste contexto que se aplica o termo exclusão digital: privando – seja por motivos sociais, econômicos, políticos e/ou culturais – o acesso dos indivíduos às vantagens e aos benefícios trazidos pelas novas tecnologias de informação e comunicação”.

Seja direta ou indiretamente, há vários fatores que contribuem de alguma maneira com a exclusão digital (MILAGRES e CATTELAN, 2002). Os principais são:

- **Falta de infraestrutura:** para a utilização das tecnologias, se faz necessária uma infraestrutura que demanda tempo e dinheiro. A falta de infraestrutura

compromete principalmente os países subdesenvolvidos, que, por consequência, são os que possuem maiores dificuldades em resolver tal problema.

- **Custo de acesso:** o custo de acesso às tecnologias englobam o valor das máquinas (computadores), custo das tarifas telefônicas e os gastos com provedor de acesso à internet.

- **Idioma:** a maioria dos sites da Internet estão escritos em inglês, sendo este, o idioma oficial da Web. Em contrapartida, não são todas as pessoas de todos os países que dominam a língua.

- **Conteúdo:** obter informações é o principal fator que leva as pessoas à acessarem a Internet. Entretanto, encontramos muitas informações que não seguras ou relevantes na rede.

- **Censura:** por motivos religiosos ou políticos, alguns governantes acabam censurando o acesso a Internet no seu país, permitindo a utilização de apenas um provedor ou até mesmo proibindo o acesso a alguns sites. Isso dificulta a dispersão da Internet.

Em termos de Brasil, podemos dizer que nosso país demorou a entrar na era digital, devido às suas fortes desigualdades sociais, distância existente entre os escolarizados e os sem instrução, ricos e pobres. Devemos conceber a Internet de uma outra maneira, olhando para ela como ferramenta fundamental no ensino, que pode possibilitar novas formas de conhecimento, projetos pedagógicos e dar forte apoio à escola tradicional.

1.2 A Tecnologia na Educação

Ao utilizarmos o termo tecnologia na educação, referimo-nos à inserção do computador e da internet no processo de ensino-aprendizagem em todos os níveis e séries da educação escolar. No decorrer desse capítulo, serão apontados os benefícios da utilização da tecnologia como ferramenta na construção do conhecimento.

Com o passar tempo, vivenciamos mudanças sociais, na ciência e tecnologia. Segundo Kenski (2003), Santos e Rocha (2004), a evolução da tecnologia tem influências nos padrões de uma sociedade, seus hábitos de vida, modos de pensar, agir e sentir. Isto é, a maneira como o ser humano se utiliza da tecnologia produz seu reflexo em todas as instituições sociais

Tais transformações refletem alterações no modo de como a educação é concebida, trazendo novos conceitos a serem estudados. Um desses campos de pesquisa é denominado *Tecnologia Educacional*, que, de acordo com LITWIN (apud MAGGIO, 1997) é definido por:

“(...) o corpo de conhecimentos que, baseando-se em disciplinas científicas, encaminhadas para as práticas do ensino, incorpora todos os meios a seu alcance e responde à realização de fins nos contextos sócio-históricos que lhe conferem significação. (...) preocupa-se com as práticas de ensino e (...) o exame da teoria da comunicação e dos novos desenvolvimentos tecnológicos: a informática, hoje em primeiro lugar, o vídeo, a TV, o rádio, o áudio e os impressos, velhos ou novos, desde livros até cartazes.”
(LITWIN, 1997, p. 13)

Dentre as novas concepções educacionais emergentes no campo da tecnologia educacional, está a aprendizagem mediada pelo computador,

especificamente a colaborativa. Desde o século XVIII, o conceito de aprendizagem colaborativa vem sendo pesquisado por estudiosos, contudo, os estudos acerca desse conceito começaram a ganhar força e popularidade nos anos 90.

A aprendizagem colaborativa tem por base um modelo centrado no aluno, e permite ao mesmo uma participação dinâmica nas atividades e nas definições de objetivos que são comuns aos integrantes de um grupo. Além disso, a construção do conhecimento se dá a partir da interação professor-aluno e aluno-aluno. SIQUEIRA e ALCÂNTARA (2003) complementam:

“A aprendizagem colaborativa é um processo de realculturação que ajuda os estudantes a se tornarem membros de comunidade de conhecimento cuja propriedade comum é diferente daquelas comunidades a que já pertence. Assume, portanto, que o conhecimento é socialmente construído e que a aprendizagem é um processo sociolinguístico.” (SIQUEIRA e ALCÂNTARA, 2003, p. 23)

Extremamente interligadas ao conceito de aprendizagem colaborativa, estão as teorias de Piaget (1976), que estudou e propôs análises que compreendem a aprendizagem como um processo de construção de conhecimento, que ocorre na relação com o outro (sujeito com outros sujeitos e/ou objetos). Tal construção se dá a partir do ciclo contínuo: assimilação-adaptação-acomodação. Para explicar as características das equilibrações que ocorrem neste ciclo, o autor descreve que são os conflitos e os desequilíbrios as chaves para o desenvolvimento do conhecimento. E que, uma vez desestabilizado, o sistema tende a buscar o equilíbrio novamente, porém com alguns avanços, em nível com melhoramentos. O autor afirma:

“(...)os desequilíbrios não representam senão um papel de desencadeamento, pois que na sua fecundidade se mede pela possibilidade de superá-los – quer dizer, sair deles. É pois evidente que a fonte real do progresso deve ser procurada na reequilibração, naturalmente, no sentido de um retorno à forma anterior de equilíbrio, cuja insuficiência é responsável pelo conflito ao qual esta equilibração provisória chegou, mas de um melhoramento desta forma precedente. Entretanto, sem o desequilíbrio, não teria havido “reequilibração majorante” (designando-se assim a reequilibração com melhoramentos obtidos).” (PIAGET, 1976, P. 19)

O trabalho realizado através de tecnologias favorece a aprendizagem colaborativa e o entendimento do funcionamento do processo de aprender. A utilização de ferramentas eletrônicas, como o computador, permite um pensar dinâmico, crítico e criativo por parte dos educadores e educandos. Além disso, enriquece o ambiente de aprendizagem, colaborando com o desenvolvimento da cooperatividade, com novas formas de conceber o mundo e construir conhecimento.

VALENTE (1998) nos apresenta sua contribuição a respeito da inserção da informática na educação. O autor afirma:

“o computador entra na escola como um meio didático ou como um objeto que o aluno deve se familiarizar, mas sem alterar a ordem do que acontece em sala de aula. O computador nunca é incorporado à prática pedagógica. Ele serve somente para tornar um pouco mais interessante e moderno o ambiente da escola do século XVIII”, numa alusão direta às poucas mudanças educacionais ocorridas no atual ambiente escolar, à obsolescência dos objetos de ensino, instalações físicas e abordagem pedagógica, em oposição a uma pedagogia que incentivasse o aluno a buscar e selecionar informações nos processos de gestão do conhecimento”.(1998, p. 34).

O autor sobrepõe ainda, afirmando que a utilização dos mais variados tipos de tecnologias possibilita uma versão computadorizada dos diferentes métodos

tradicionais de ensino, daquilo que acontece na sala de aula, fundamentados no paradigma instrucionista, que permanece alimentando sua influência dominante nas atuais estruturas dos sistemas educativos.

Assim como as tecnologias possuem em si sentidos e significados múltiplos, a tecnologia educacional objetiva uma melhoria nas condições de ensino-aprendizagem, transpondo obstáculos de acesso ao conhecimento e à informação, proporcionando novas contribuições cognitivas.

Quando há interação aluno-computador é possível identificar, em aspectos cognitivos, os conceitos e as estratégias das quais o sujeito fez uso para solucionar um problema ou criar um projeto. O mesmo raciocínio acontece quando falamos em educação a distância, em que o foco da formação está baseado na reflexão sobre a própria experiência realizada. Em geral, os trabalhos promovidos através de tecnologias, especificamente no campo da informática, explicitam a construção do conhecimento em suas variadas dimensões, possibilitando assim, a compreensão do processo de aprendizagem.

O assunto nos leva a uma abordagem mais delicada quando as tecnologias da informação representam para muitos educadores um mundo que não pertence à escola. Toda essa contribuição tecnológica, que reorganiza as estruturas cognitivas na construção do conhecimento, é tomada como fonte de inverdades, influenciadas pelo mercado e pela mídia que estão por detrás delas. Não podemos negar que as tecnologias não são neutras; sua criação teve por finalidade atender a interesses políticos-ideológicos. Entretanto, seu uso ultrapassa os limites que foram projetadas, sendo utilizadas em outras finalidades. É necessário compreender de que maneira as

tecnologias estão se integrando ao contexto escolar e para que serve o seu uso na escola. Para transformar qualquer realidade é fundamental que os docentes conheçam os problemas e as necessidades que os cercam. SAVIANI, 1983, contribui:

“(...) a reflexão sobre problemas educacionais inevitavelmente nos leva a questão de valores. Com efeito, se esses problemas trazem a necessidade de uma reformulação da ação, torna-se necessário saber o que se visa com essa ação, ou seja, quais são seus objetivos. E determinar objetivos implica definir prioridades, decidir sobre o que é válido e o que não é válido.” (SAVIANI, 1983, p. 39)

Não podemos pensar que se trata apenas da criação da tecnologia para a educação e da recepção de informações no interior da escola. Há que se compreender que novas formas de comunicação, de trabalho e de produção e aquisição do conhecimento foram criadas.

Na realidade, as tecnologias da informação abrem novos caminhos para que as pessoas possam se expressar integralmente, ou seja, do cognitivo ao emocional e social. As possibilidades que estão emergindo como as formações de redes sociais, nas quais pessoas se interagem através da internet, têm colaborado com as explorações das mais variadas dimensões do ser humano, o que nos impulsiona a repensar e refletir constantemente sobre o nosso papel como aprendizes e nossos preceitos a respeito do processo de aprendizagem.

2. As Redes Sociais: Uma Breve Contextualização

Estamos inseridos na sociedade através das relações que estabelecemos durante toda a vida, seja no domínio familiar, escolar, na comunidade em que vivemos e no trabalho. Em todas essas relações fortalecemos o convívio, o âmbito social. O próprio fato de sermos humanos nos liga a outras pessoas, sistematizando nossa sociedade em redes.

Nas redes sociais, cada sujeito possui sua identidade e sua função cultural e, sua interação com outros sujeitos vai formando e organizando as redes. De acordo com MARTELETO (2001, p.72), as redes sociais são: *“(...) um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”*.

Embora as pessoas estejam envoltas em redes desde a história da humanidade, só nas últimas décadas o trabalho com redes de conexões foi visto como uma ferramenta organizacional. CAPRA (2002), destaca a importância de se tomar as redes como funções organizacionais:

“(...) na era da informação – na qual vivemos – as funções e processos sociais organizam-se cada vez mais em torno de redes. Quer se trate das grandes empresas, do mercado financeiro, dos meios de comunicação, ou das novas ONGs globais, constatamos que a organização em rede tornou-se um fenômeno social importante e uma fonte crítica de poder.” (CAPRA, 2002, p. 267)

Concebidas através do aspecto organizacional, as redes funcionam como um ambiente para o compartilhamento de ideias, e podem ser presenciais ou virtuais.

Nelas, indivíduos com os mesmos interesses, trocam informações e experiências que podem ajudá-las na construção de um novo conhecimento.

Está aí um dos maiores ganhos da nossa Sociedade da Informação: a criação de organizações capazes de compartilhar conhecimento. As Redes Sociais implicam coletividade, agrupamento e possibilitam os mais variados tipos de relações: de trabalho, amizade, estudos entre outros. A cada conexão, com diferentes indivíduos ou comunidades, há também a interação com diferentes informações, de acordo com o interesse expressado naquele determinado momento. CASTELLS (1999, p. 498) define as redes de forma muito direta: “(...) *um conjunto de nós interconectados*.”. Podemos assim dizer que as redes sociais envolvem um conjunto de sujeitos que mantêm ligações entre si.

Devido ao desenvolvimento dos meios de comunicação, sobretudo a Internet, as relações sociais ultrapassam o espaço físico e geográfico e acontecem de maneira atemporal. Prescindindo o aspecto acadêmico, as redes sociais conquistam seu espaço em outras esferas. Na Internet, indivíduos se reúnem e interagem com objetivos específicos ou pelo simples fato desenvolver uma rede de relacionamentos, seja ela profissional ou pessoal, essas redes se caracterizam pela possibilidade da formação de grupos com interesses comuns.

A primeira forma de relacionamento através da Internet foi dada com o surgimento do **e-mail**. Atualmente, esta ferramenta ainda é bastante utilizada pelas pessoas. Entretanto, como o vasto aumento no número de usuários de Internet, fez-se necessária a criação de uma rede em que as mensagens trocadas poderiam ser enviadas e recebidas com maior facilidade. Foi então que, por volta de 1995 surgiu o

ClassMates, a primeira rede social da Internet, onde as relações eram possíveis em ambientes off-lines e o serviço era pago.

No âmbito das mensagens instantâneas, temos como um dos pontos de partida a AOL Instant Messenger, no ano de 1997. No entanto, o acesso à rede era limitado às pessoas assinantes do provedor América Online. No mesmo ano, advinha a **Sixdegrees**, ou seja, a primeira rede social que possibilitava a criação de um perfil virtual e também a visualização de perfis de terceiros.

O período de 1997 a 2002 foi marcado pela ascensão de muitas redes sociais. Uma delas, que foi bastante utilizada, é a chamada **Friendster**, que alcançou mais de três milhões de usuários cadastrados na época. Contudo, alguns problemas técnicos acompanharam o crescimento da rede, e, como forma de aprimoramento, foi criada a rede social **My Space**, uma nova versão da anterior, que trazia mais ferramentas a serem utilizadas.

Em 2003, surgiu uma proposta de rede diferenciada, cujo foco estava nas relações profissionais. O **Linkedin** veio como um recurso para profissionais e empresários se comunicarem entre si, através de conexões.

O ano de 2004 foi marcado por grandes criações. A primeira, **Web 2.0** veio como ponto de partida para aquela que viria em seguida, o **Orkut**. No início, para ser usuário, era necessário receber o convite de outra pessoa que já era membro da rede. O Orkut tornou-se muito popular em vários países, dentre eles, o Brasil.

O grande marco desse mesmo ano foi também a fundação do **Facebook**, que no início destinava-se apenas aos estudantes de Harvard. Sobre essa rede explanaremos detalhadamente nos próximos tópicos do trabalho, pois nosso estudo

está voltado justamente a tal rede social. Mas, vale ressaltar, que o Facebook atualmente, é a rede de maior preferência entre os brasileiros e oferece uma gama de recursos a serem utilizados dentro do próprio sistema.

Em 2006, foi criado o **Twitter**. Esta rede se diferencia das demais por ser caracterizada pela velocidade da informação. Os usuários podem fazer suas publicações utilizando apenas 140 caracteres. O Twitter é também uma rede social bastante conhecida e utilizada em várias partes do mundo.

Outras redes sociais surgiram, porém não com a mesma intensidade e popularização, por isso não serão citadas no presente trabalho. De qualquer forma, todas elas estimulam o desenvolvimento do novo, já que têm uma grande influência na disseminação, no compartilhamento e na ampliação de conhecimentos e informações.

De acordo com TOMAÉL, ALCARÁ e DI CHIARA:

“As interações entre pessoas, entre organizações e entre os elementos humanos sociais e culturais interferem diretamente nos processos inovativos, e são essas interações que permitem e acirram a aprendizagem organizacional, fortalecendo as relações e os benefícios advindos delas. As organizações são formadas por pessoas que, por sua vez, são pontos (nós) das redes sociais e detentoras do conhecimento e das habilidades. Quando compartilhados (conhecimento e habilidades) transformam-se em aprendizagem organizacional, que resulta na acumulação de novos conhecimentos e, conseqüentemente, impulsiona as inovações.” (TOMAÉL, ALCARÁ E DI CHIARA, 2005, p. 102)

A capacidade de inovação trazida pelas redes sociais, principalmente as tecnológicas, refletem e provocam mudanças no contexto em que os sujeitos estão inseridos. Como fica a educação em meio a esse sistema? O que podemos oportunizar

e valorizar no trabalho pedagógico e no processo de ensino-aprendizagem com as redes sociais?

2.1 Redes Sociais: Ambientes Virtuais de Aprendizagem

No campo educacional, podemos conceber as redes sociais tecnológicas como ambientes virtuais de aprendizagem. JR. ARAÚJO E MARQUESI (2009) definem o ambiente virtual de aprendizagem como simulações do espaço da aula presencial com uso das tecnologias de informação e comunicação.

Os ambientes virtuais de aprendizagem se caracterizam por agregar várias mídias, linguagens e recursos tecnológicos que têm por finalidade construir conhecimentos através da interação. De acordo com Kenski (2005) há duas possibilidades de interação no ambiente virtual: a síncrona e a assíncrona. A primeira refere-se àquela que ocorre em tempo real; na segunda, os aprendizes se relacionam no tempo em que eles acharem o mais adequado. Podemos exemplificar as interações síncrona e assíncrona por meio de *chats* e *e-mails*, respectivamente.

As atividades síncronas são importantes em atividades que envolvem cooperação e troca de informações, além de ser um meio de interação entre os alunos. As assíncronas por sua vez, permitem a construção, reflexão e até a desconstrução de conceitos e também contribuem de maneira significativa para o processo de ensino-aprendizagem.

Os ambientes virtuais de aprendizagem podem ser divididos em três tipos: o instrucionista, o interativo e o cooperativo. Segundo MATUCHESKI (2010):

“Os ambientes instrucionistas estão direcionados para o conteúdo e é distinto pela escassa interação e participação online do acadêmico e basicamente individual. Pode-se resumir este tipo de ambiente, como a transposição da aula tradicional presencial para o online. O ambiente interativo visa enfaticamente à interação online, sendo a participação o objetivo primordial do curso, enfocando a discussão e a reflexão; neste ambiente a participação do professor é essencial e frequente, visto que ele em algumas atividades como o chat desempenha o papel de moderador. Ademais, o ambiente cooperativo que tem em sua essência trabalhos coletivos e participações online, motiva os alunos a superar problemas práticos da vida, estimula a criatividade e consequentemente propicia novas descobertas, pois os estudantes passam a coparticipar efetivamente de seu aprendizado (MAZON, 1998, APUD OKADA, 2006)”. (MATUCHESKI, 2010, p. 85).

Podemos aferir que os ambiente virtuais de aprendizagem se diferem do método tradicional de ensino. Enquanto os métodos tradicionais impõem de maneira padronizada os conteúdos, os ambientes virtuais objetivam um processo de aprendizagem no qual as diferenças e necessidades de cada aluno são levadas em consideração, pois nele se faz presente inúmeras possibilidades através de suas ferramentas tecnológicas. Estas por sua vez, permitem ao professor ter acesso às informações geridas no ambiente virtual, promover a comunicação e a construção de conteúdos junto aos alunos.

De acordo com PASSARELLI (2009), os ambientes virtuais têm o objetivo de alcançar diferentes esferas da educação, tanto presencial como a distância. Em todos os casos, a prioridade será sempre a aprendizagem coletiva e a interação entre as pessoas através da internet, ou seja, o aluno deixa de ser simplesmente um receptor

de informações e passa a ser um construtor de conhecimentos, tanto individual como coletivo. SANTOS (2006) afirma:

“(...) um ambiente virtual é um espaço fecundo de significação onde seres humanos e objetos técnicos interagem potencializando assim a construção de conhecimentos.” (SANTOS, 2006, p. 225)

Vale ressaltar que se não houver conhecimento e domínio das tecnologias de informação por parte dos docentes, o ambiente virtual não será aproveitado em sua plenitude, com tudo o que tem a oferecer. Os conhecimentos do professor acerca do ambiente trabalhado é fator crucial no bom aproveitamento do mesmo, além de influenciar as estratégias do próprio trabalho pedagógico. O ambiente virtual de aprendizagem engloba diferentes necessidades de aprendizagem devido às suas inúmeras ferramentas – textos, sons, imagens entre outros –, e permite aos docentes organizar conteúdos, atividades, revê-los, e realizar pesquisas. Uma boa mediação entre aluno e ambientes virtuais, feita pelo professor, garante a interatividade e a cooperação que podem ser expandidas por tais ferramentas.

Através dos instrumentos encontrados nos ambientes virtuais de aprendizagem estamos um passo a frente para a criação e desenvolvimento de atividades criativas, com caráter inovador, uma vez que nesse ambiente, tempo e local não são empecilhos para efetivá-las. Além disso, tem-se a vantagem de tornar a aprendizagem e o ensino mais rápidos e flexíveis.

Ao analisarmos as inúmeras possibilidades que o ambiente virtual nos proporciona, é essencial que os docentes trabalhem com seus alunos nos ambientes *on-lines*, posto que as informações na nossa sociedade estão vindo cada vez mais no

formato *on-line*. Atualmente, a ferramenta on-line mais popular e acessada no mundo inteiro é o Facebook, uma vez que proporciona aos seus usuários maiores possibilidades de atividades dentro da rede social. Por isso, é acerca dessa ferramenta que voltaremos nossos estudos.

2.2 Ambiente Virtual De Aprendizagem: Facebook

O Facebook foi criado em 04 de fevereiro de 2004 por Mark Zuckerberg e alguns colegas, todos estudantes da Universidade de Harvard. O objetivo era criar um site que possibilitasse a comunicação entre si, compartilhar informações e conhecimentos acadêmicos, além de enviar mensagens e fotografias. Hoje, o Facebook é uma das redes sociais mais utilizadas em todo mundo, como ambiente virtual de encontro, conversas, partilhas e abordagens de temas de interesses comuns de seus usuários.

Esse espaço virtual é destinado a conectar pessoas, porém, no início da sua criação, somente o sujeito vinculado a uma instituição de ensino superior (alunos, professores e funcionários) tinha acesso à rede social. Na atualidade, qualquer pessoa pode fazer parte da rede, seja por interesses profissionais, pessoais ou educacionais.

O Facebook proporciona uma grande e diferenciada lista de ferramentas e aplicativos que possibilitam aos usuários compartilhar informações de diferentes maneiras – fotos, vídeos, links, ligações, enviar mensagens, dispositivos móveis, comentários, entre outros. Além disso, o usuário pode escolher quem tem acesso às suas informações, bem como quem realiza determinadas ações em sua página. Como podemos perceber, há inúmeras razões para sermos usuário do Facebook: é uma rede

social popular, prática, fácil de usar, não necessita de aquisição de software, permite a integração de vários recursos, o que o torna ainda mais útil para professores e alunos.

3. Projeto Pedagógico: Uma Proposta Para Trabalhar Com Facebook E Educação Ambiental

3.1 Reflexões Iniciais

A palavra “projeto” é originada do latim, *projectu*, e seu significado tem a ver com “ algo lançado a frente”. A denotação de Projeto Pedagógico está ligada a ideia de analisar e compreender o presente como possibilidades para aquilo que ainda vai acontecer. Dessa maneira, é interessante que o docente leve em conta suas concepções educacionais de acordo com a realidade em que atua. Segundo FREIRE e PRADO (1999):

“Isso não significa que a escola e as demais instâncias do sistema educacional não possam estabelecer diretrizes para nortear o trabalho escolar em suas diferentes etapas. Mas é importante que o educador reinterprete tais diretrizes de modo que o trabalho pedagógico que realiza seja compatível com as necessidades e expectativas de sua sala de aula.” (FREIRE e PRADO, 1999, p. 112)

Os Projetos Pedagógicos são uma maneira de rever e refletir a função da escola e, assim, atender às verdadeiras necessidades de uma sociedade que está cada vez mais imersa no mundo informativo. A Informática na Educação propõem justamente isso: refletir sobre o papel da escola com a utilização das tecnologias de informação e comunicação, bem como o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com MERCADO e VIANA, 2004:

“A entrada da Internet nas salas de aula facilita a criação de projetos pedagógicos, trocas interindividuais, comunicação a distância, redefinindo o relacionamento estabelecido entre professor-aluno. Os professores deixam de ser líderes oniscientes e os materiais pedagógicos evoluem de livros-textos para programas e projetos mais

amplos. As informações se tornam mais acessíveis, os usuários escolhem o que querem, e todos se tornam criadores de conteúdo.” (MERCADO e VIANA, 2004, p. 151)

A partir do planejamento e criação do Projeto Pedagógico, o educador tem a possibilidade de trabalhar com aspectos que compõem sua prática cotidiana. Ao pensar no tema para ser trabalhado no Projeto, bem como as atividades que nele serão desenvolvidas, o professor se vê em uma situação em que é indispensável analisar suas crenças, valores, heterogeneidade de seus alunos, histórias de vida e especificidades. Assim, será capaz de estabelecer metas que direcionarão seu próprio trabalho pedagógico.

3.2 A Integração da Internet nas Atividades do Projeto Pedagógico

A integração da Internet na educação significa compreender qual função ela pode assumir no processo de ensino-aprendizagem. A utilização da Internet no ambiente escolar implica uma aprendizagem colaborativa, em que os alunos desenvolvem habilidades, valores e conhecimentos. O trabalho com Projeto Pedagógico permeado pela Internet possibilita aos alunos a análise de situações dentro de sua própria realidade, que se dá a partir de suas experiências socioculturais.

Todo Projeto Pedagógico se origina de uma determinada situação, não provém do acaso. São ocasiões, de um determinado contexto, que precisam ser trabalhadas em possíveis soluções. Dessa maneira, alunos e professores trabalharão com fatores que nem sempre são conhecidos.

Vale ressaltar, que o Projeto não é algo imutável, mas uma troca e articulação de informações conhecidas – aquelas que são o ponto de partida para a elaboração do Projeto –, e as informações que ainda virão com a execução do trabalho. O Projeto é um trabalho em movimento, dinâmico, que pode ser modificado de acordo com as contribuições dos alunos e com a finalidade pela qual foi desenvolvido. FREIRE e PRADO (1999) contribuem:

“O Projeto é uma das formas de organizar o trabalho pedagógicos compatibilizando sempre aquilo que já se conhece e guardando espaço para incorporar de forma “natural” elementos imprevisíveis, decorrentes de sua execução.” (FREIRE e PRADO, 1999, p. 115)

Utilizar a Internet é um recurso precioso para a elaboração de um Projeto, uma vez que nos ambientes virtuais, podemos desenvolver atividades de questionar e responder, atividades de enquetes, *links*, vídeos, imagens, entre outras mídias que possibilitam a interatividade e geram um ambiente estimulador e facilitador de aprendizagem.

Na Internet, o estudante tem a chance de acessar recursos de aprendizagem, o que o faz construtor ativo do conhecimento e responsável pelo seu próprio aprendizado. O professor, por sua vez, deve reconhecer tais possibilidades que não são possíveis em uma sala de aula tradicional. E mais: a Internet,

“Facilita a motivação dos alunos pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor a faz em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos.” (MERCADO e VIANA, 2004, p. 159)

Além dos fatores citados acima, a Internet permite o trabalho individual, respeitando o tempo de cada um, e o trabalho em grupo, que se dá pela aprendizagem colaborativa. Portanto, o aluno tem a oportunidade do desenvolvimento pessoal e em grupo.

A última questão, mas não menos importante, que deve ser abordada para a integrar a Internet ao trabalho com Projeto Pedagógico é que o educador tenha conhecimento e domínio das ferramentas que utilizará ao navegar na Internet. Só conhecendo todas as possibilidades e empecilhos que o programa ou ferramenta a ser usada possui, é que o educador será capaz de alcançar as metas e os objetivos traçados no início do Projeto.

3.3 Colocando em prática: Projeto com Facebook

Neste tópico, o principal objetivo é propor ferramentas para o desenvolvimento de Projetos Pedagógicos em páginas no Facebook. O trabalho em redes sociais se torna mais adequado com crianças a partir das últimas séries do Ensino Fundamental I, visto que é preciso ter domínio da tecnologia, e, dependendo da maturidade da faixa etária da turma, se faz necessário o apoio dos pais ou responsáveis, como forma de segurança. No modelo de Projeto que será proposto, o tema escolhido é Educação Ambiental, destinado às últimas séries do Ensino Fundamental I.

A Educação Ambiental é um assunto que abrange nossa atual sociedade. Ela surgiu como meio de auxílio para a solução de alguns problemas. Com o vasto

crescimento populacional, o acelerado desenvolvimento da ciência e da produção industrial, nosso planeta tem sofrido consequências cada vez mais profundas.

Os problemas ambientais surgem através do crescimento da utilização dos recursos naturais e da produção de resíduos. Isso acontece, pois, muitas vezes, o ser humano não se vê como parte da natureza, do ambiente em que vive e, conseqüentemente, não enxerga a importância de cuidar dos recursos naturais.

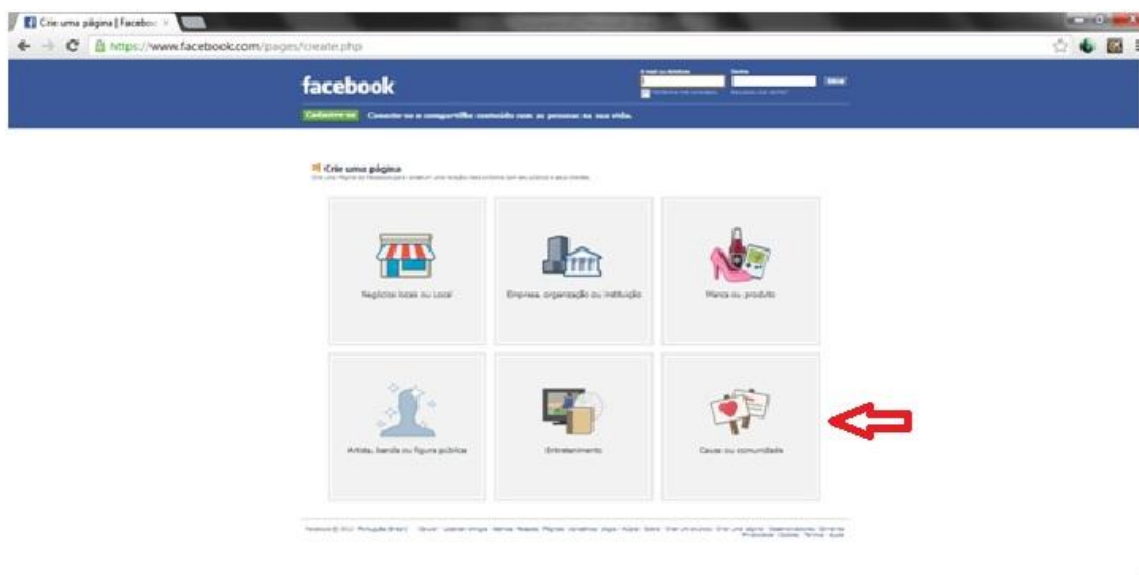
Em meio a esse contexto, a Educação Ambiental vem como uma luta para desenvolver atitudes ecológicas nas pessoas e (re) criar uma cultura na qual sociedade e natureza estão interligadas. O objetivo de trabalhar esse tema no Projeto Pedagógico é colaborar com a formação de sujeitos cientes e ecológicos, capazes de compreender os limites da natureza e agir de forma adequada ao ambiente.

3.3.1 Como criar uma página no Facebook?

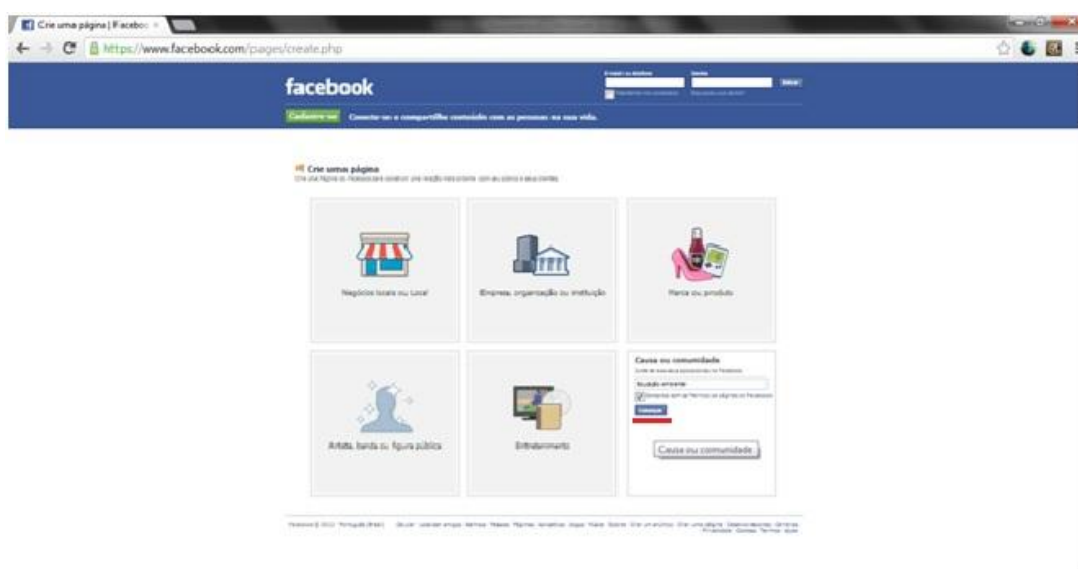
A condição básica para conseguir criar uma página é possuir um endereço de email, sem o email o educador não será capaz de abrir a página no Facebook. O primeiro passo é acessar o site: www.facebook.com. O servidor abrirá a página do Facebook, clique em **“crie uma página”**.



Na próxima etapa, você terá de escolher qual opção de página achar mais adequada. Neste caso, **“causa ou comunidade”** é a mais apropriada. Clique nesta opção.



Após aberto, aparecerá um link para ler os termos de uso da página. Leia e, se concordar selecione a opção **“concordo com os termos de páginas do Facebook”** e em seguida, **“começar”**.



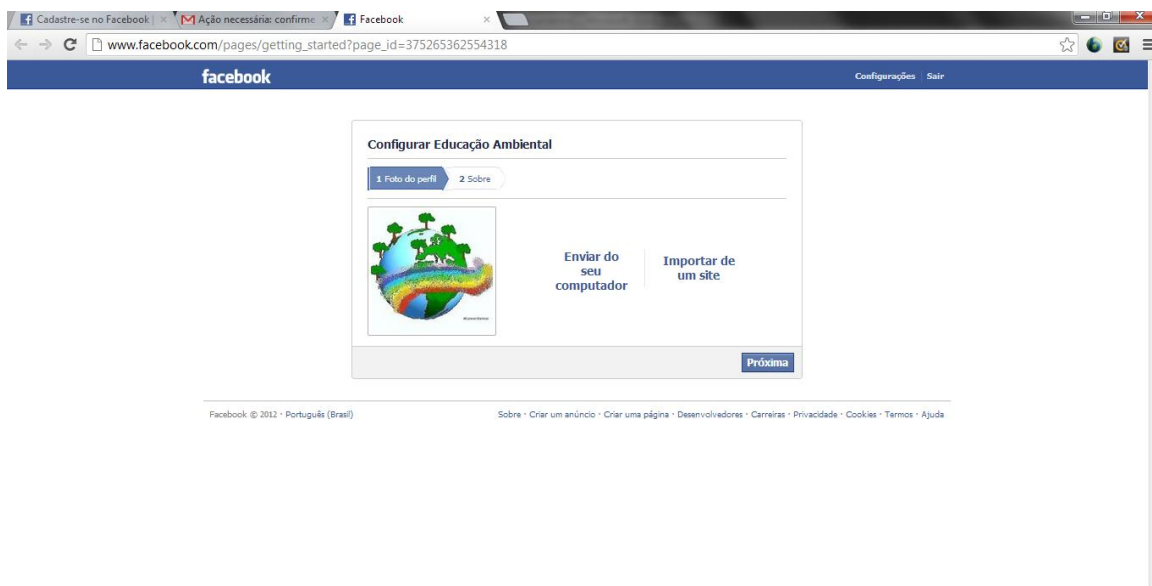
Em **“Criar uma conta no Facebook”** preencha seu endereço de email, senha, data de nascimento e verificação de segurança. Leia os **“Termos de Uso”** e **“Políticas de Privacidade”**, assinale a opção caso concorde com eles e clique em **“Entre Já”**.

The screenshot shows the Facebook registration interface. At the top, there's a blue header with the Facebook logo. Below it, the main content area is titled "Criar uma conta no Facebook". It includes a link for existing users, input fields for email and password, a date of birth selector, and a security verification section with a CAPTCHA image. A checkbox for agreeing to the Terms of Use and Privacy Policy is present, followed by a red arrow pointing to the "Entre já" button. The footer contains various links and copyright information.

A próxima etapa é a confirmação do seu endereço de email. Vá até seu email e clique no link que lhe foi enviado pelo Facebook.



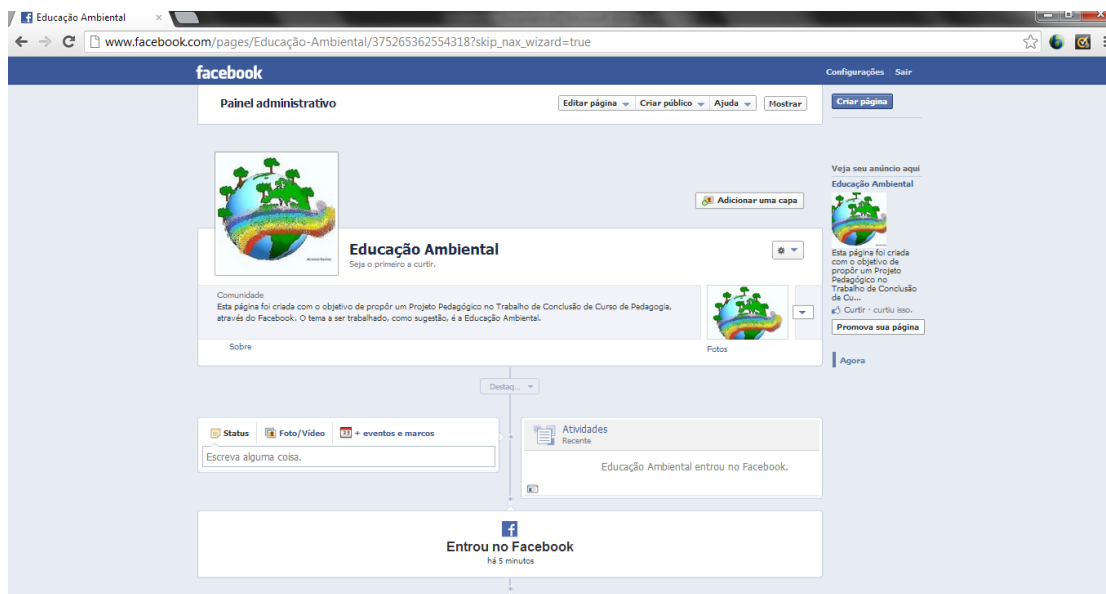
Na etapa 1 da configuração da página, você poderá ou não escolher uma foto para o perfil. É interessante que o educador coloque uma foto, como forma de identificação do tema a ser trabalhado. Há as opções de selecionar uma foto dos seus próprios arquivos do computador ou importar uma imagem de um site.



Na etapa 2 da configuração da página, você deverá descrever o objetivo pelo qual a página foi criada. Acrescente as informações que achar necessárias e clique em **“Salvar Informações”**.

The screenshot shows a web browser window with the Facebook URL `www.facebook.com/pages/getting_started?step=about`. The page title is "Configurar Educação Ambiental". It features a progress bar with two steps: "1 Foto do perfil" and "2 Sobre", with the second step being the active one. Below the progress bar, there is a text area for adding a description to improve search ranking. A tip states: "Esta página foi criada com o objetivo de propor um Projeto Pedagógico no Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia, através do Facebook. O tema a ser trabalhado, como sugestão, é a Educação Ambiental." There is a text input field for adding other links (e.g., Twitter or Yelp) and a button "Adicionar outro site". A checkbox asks "Esta página representará uma organização, causa ou evento real?" with "Sim" (checked) and "Não" options. At the bottom, there are links for "Acesso a Central de ajuda", a "Salvar informações" button, and a "Pular" button. The footer includes "Facebook © 2012 - Português (Brasil)" and a list of links: "Sobre", "Criar um anúncio", "Criar uma página", "Desenvolvedores", "Carreiras", "Privacidade", "Cookies", "Termos", and "Ajuda".

Agora sua página já está criada e será visualizada da seguinte forma:

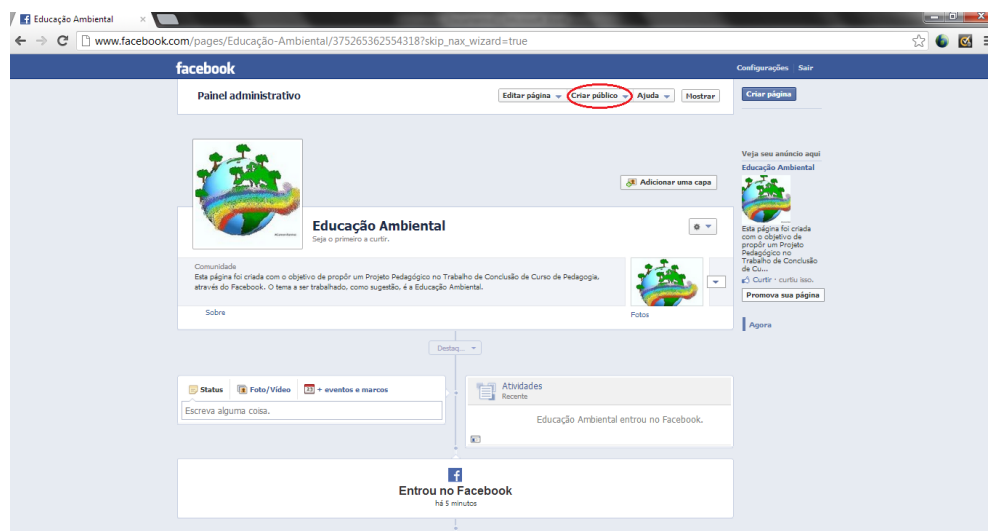


3.3.2 A utilização de algumas ferramentas do Facebook

Como foi dito anteriormente, de nada adianta a criação de um Projeto Pedagógico em um ambiente virtual, se não há domínio por parte do professor sobre a tecnologia adotada. Por esse motivo, neste tópico será feito um direcionamento de como devem ser utilizadas algumas ferramentas da página do Facebook, com o objetivo de auxiliar professores no manuseamento de tal tecnologia.

Primeiramente, o educador como gerenciador da página, deve escolher o público com quem quer trabalhar. Para isso, basta clicar em **“Criar público”**, selecione **“Convidar amigos”**- nessa ferramenta, você tem a possibilidade de notificar as pessoas que são seus amigos no Facebook. Clicando em **“Convidar contatos do e-**

mail”, você pode convidar as pessoas para participar da página através da sua lista de email.



Criar um público é importante, pois o educador pode dar um passo à frente para que os alunos participem da página e iniciem conversas logo no início.

Uma ferramenta da página que é essencial para o trabalho do educador é o **“Feed de notícias”**, ou seja, a coluna central da sua página inicial, que contém as marcações em fotos, solicitações de amizade, atualizações de eventos e as atualizações dos históricos das pessoas participantes da página. Através dessa ferramenta, o educador pode acompanhar a relação que se dá entre os seus alunos na Rede Social.

Se no **“Feed de notícias”** aparecer uma publicação na qual o educador queira deixar um comentário, basta clicar no link **“Comentar”** ou na caixa branca com o texto, e escrever seu comentário. Aperte a tecla ENTER para efetuá-lo.

Uma ferramenta que será bastante utilizada durante o trabalho com o Projeto será o Compartilhamento. Na parte superior da sua página inicial está o menu

Compartilhar. Nele você tem a possibilidade de compartilhar fotos, vídeos, links, perguntas e outros conteúdos que direcionem o trabalho do professor e a interação com os alunos. Basta selecionar a opção (foto, vídeo, link) de acordo com o que desejar.

É interessante que o docente publique conteúdos atrativos aos alunos, pois, quando eles curtem ou comentam tais publicações, os amigos deles podem ver esse conteúdo quando acessarem sua página. É um meio de divulgação do trabalho que está sendo realizado.

Perguntas e enquetes são também valiosas ferramentas para serem utilizadas, pois é através das respostas dos alunos ou de suas contribuições para o desenvolvimento das enquetes, que os professores têm acesso às suas opiniões e pensamentos. Para criar perguntas ou enquetes, clique em **“Pergunta”**, localizada na parte superior da linha do tempo da página. Escreva sua pergunta. Caso seja uma enquete, clique em **“Adicionar opções de enquete”** e coloque as alternativas desejadas. Se o professor optar para que os alunos também construam as alternativas da enquete, marque a caixa **“Permitir que qualquer pessoa adicione opções”**. Para finalizar, clique em **“Perguntar”**.

Foram explanadas aqui algumas das inúmeras ferramentas que o Facebook nos oferece. As citadas neste trabalho são as que, possivelmente, serão as mais utilizadas no Projeto Pedagógico. Contudo, caso o educador queira saber sobre mais algum recurso da página, basta selecionar **“Ajuda”**, no canto superior do Paineil Administrativo, e clicar em **“Introdução”**. Neste link há explicações sobre cada recurso que a página do Facebook nos proporciona.

3.3.3 Sugestões de Atividades

A vantagem de realizar um Projeto Pedagógico em ambientes virtuais é que o professor pode trabalhar com ferramentas inovadoras, que estimulam a interatividade e a aprendizagem colaborativa e participativa dos alunos. Neste tópico, serão apresentadas sugestões de atividades para trabalhar na Página do Facebook com o tema “Educação Ambiental”.

Como meio de introdução ao Projeto, o educador pode inserir em sua Página a seguinte pergunta: “Para você, o que significa Educação Ambiental?”. A partir dos comentários e respostas dos discentes, o educador poderá (re) planejar o caminho a ser percorrido nas demais atividades.

É importante que, no início do Projeto, os alunos compreendam a necessidade e o porquê de estudar determinado tema. Publique vídeos que possibilitem à criança traçar seus próprios caminhos e entender porque é importante estudar Educação Ambiental. Como sugestão, vídeo “Consciente Coletivo – Episódio 01”.



Através dessa publicação, torna-se possível o trabalho com uma produção de texto escrita, para ser feita em sala de aula, uma vez que é essencial unirmos os dois trabalhos: o virtual e o presencial.

Após pensar a respeito da necessidade de trabalhar acerca do tem Educação Ambiental, realize atividades que proporcione aos alunos saber o que foi feito no Brasil e no mundo para contribuir com essa luta. Direcione os estudos para as Conferências realizadas mundialmente que debateram sobre o assunto. A discussão mundial mais recente foi a Conferência Rio + 20. Publique na página do Facebook uma ou mais fotos da Conferência realizada no Rio de Janeiro. Peça para que os alunos comentem a publicação.



A partir dos comentários realize uma enquete: “Quais assuntos ambientais são mais urgentes nas discussões dos Chefes de Estados?”. Dê algumas alternativas como respostas e faça a votação com seus alunos. De acordo com o assunto mais votado entre os alunos, faça, em sala de aula, um momento de conversa. Traga imagens, notícias e outras ferramentas que permeiem a reflexão da situação atual e daquilo que pode ser feito para haver mudanças.

Pensando na transformação das nossas atitudes, vale publicar a respeito de ações que ajudam a manter a vida no planeta. Sugestão: vídeo “Os animais salvam o planeta – dublado”.



Pensando em atitudes ecológicas, proponha para seus alunos a elaboração de cartazes, daquilo que pode ser feito, a começar dentro da sua própria escola, para que as pessoas se conscientizem e o ambiente fique mais limpo.

Foram sugeridas aqui, algumas das muitas atividades que podem ser realizadas envolvendo a Educação Ambiental. Vale ressaltar que inseridos no contexto da página do Facebook, os alunos interagirão com as publicações, abrindo caminhos para o trabalho do professor. Não há como relatarmos a maneira como esse tipo de projeto será recebido pelos discentes, uma vez que o que foi descrito neste trabalho foi apenas uma proposta daquilo que pode ser realizado em sala de aula.

Esperamos que professores tomem este trabalho como sugestão para sua prática, tomando-o como mais uma ferramenta de auxílio para o trabalho pedagógico, visto que trabalhar no ambiente virtual Facebook possibilita ao professor uma gama de

metodologias de comunicação e informação inovadoras, que fazem dos aprendizes, sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem.

Reflexões Finais

Apresentamos uma proposta com atividades acerca do tema “Educação Ambiental” para serem trabalhadas em um Projeto Pedagógico, através de uma página do Facebook, nas últimas séries do Ensino Fundamental I.

O trabalho envolvendo a Internet traz um novo significado para o papel do professor, justamente porque, com a dinamicidade e volume das informações, os alunos passam a ser sujeitos ativos na construção de um novo conhecimento e na organização das informações. A ferramenta Facebook estimula os educadores a repensar suas aulas e suas metodologias, trazendo novas experiências e desafios e envolvendo seus alunos nas pesquisas feitas na Internet.

Ao utilizar a página do Facebook, o educador tem a possibilidade de orientar seus alunos em pesquisas e acompanhar o processo de ensino-aprendizagem, interagindo virtualmente com todos eles, assistindo a cada processo e etapas alcançadas. Além disso, tem a possibilidade de se atualizar acerca daquilo que acontece no âmbito social com seus alunos, o que permite intervir em situações que muitas vezes não são claras no ambiente escolar. Dessa maneira, o educador passa a ter outra postura em relação aos estudantes, tornando-se mediador de aprendizagem e atuando no próprio convívio entre eles.

O professor deve encarar a Internet como uma ferramenta que motiva os alunos na busca pelo novo. Através das atividades propostas no presente trabalho, o docente estimula os alunos a aprender novas maneiras de realizar pesquisas, entendendo o assunto e compreendendo aquilo que estão estudando. O professor se desvencilha da

postura tradicionalista, em que aquilo que é oferecido aos estudantes é a prática de pesquisa baseada na cópia, e adota novas metodologias em seu trabalho pedagógico. Concordo com as palavras de MERCADO (2004), que, ao falar de uma experiência em sala de aula utilizando Tecnologias, afirma:

“(...) o professor pode envolver os alunos na construção do conhecimento, promovendo o enfrentamento aos desafios que as tecnologias oferecem, permitindo intervenções, criando um espaço de aprendizagem colaborativa entre alunos, professores e demais envolvidos”. (MERCADO, 2004, p. 178)

Ao trabalharmos com as páginas do Facebook, permitimos aos alunos serem atuantes em todo processo de ensino-aprendizagem, interagindo com os professores e demais colegas, dando sua opinião nas enquetes, publicando seu próprio comentário nas postagens da página, colocando suas experiências socioculturais e buscando diferentes informações.

Os conteúdos que são trabalhados através de um Projeto Pedagógico, dentro do ambiente virtual, passam a ter novos significados para os estudantes; visto que partem da necessidade de determinada realidade, ou seja, todas as atividades são realizadas levando em conta o contexto em que estão inseridos. Enquanto na sala de aula tradicional os alunos, em geral, não se envolvem de maneira plena com os trabalhos desenvolvidos, no ambiente virtual o educador tem a chance de oferecer aos discentes engajamento e participação constantes, uma vez que os próprios alunos são também os construtores do Projeto Pedagógico.

Em suma, percebemos que integrar a Internet ao trabalho docente representa um grande potencial no processo ensino-aprendizagem, pois os alunos, dentro deste ambiente, tornam-se sujeitos ativos, aprendem a importância da cooperação, de trabalhar dentro de um grupo, de unir ideias, e, o mais importante, aprendem a reconhecer o valor de seu próprio trabalho.

Referências Bibliográficas

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Org.). **A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Ação Política**. Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 2005.

FREIRE, Fernanda M P; PRADO, Elisabette B P. **Projeto Pedagógico: Pano De Fundo Para Escolha De Um Software Educacional**. In: VALENTE, José Armando (org). O Computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas, São Paulo: UNICAMP/NIED, 1999.

JUNIOR, ARAÚJO; MARQUESI, S.C. **Atividades em ambientes virtuais de aprendizagem: parâmetro de qualidade**. In: LITTO, M, F: FORMIGA, M. (org). Educação a Distância: O estado da Arte. São Paulo: Person Prentice Hall, 20009.

KENSKI, Vani Moreira. **O que são tecnologias? Como convivemos com as tecnologias?** In: _____. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas, SP: Papirus, 2003.

KENSK, Vani Moraira. **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/030tcc5.pdf> > Acesso em set/2012.

MAGGIO, Mariana. **O campo da tecnologia educacional: algumas propostas para a sua reconceitualização**. LITWIN, E. Tecnologia Educacional: política, histórias, e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MARTELETO, Regina Maria. **Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação.** Ciência da Informação, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MATUCHESKI, Franciele Luci. **A Contribuição Do Ambiente Virtual Eureka Para A Realização De Um Módulo Virtual De Aprendizagem Sobre Inteligência Emocional Na Disciplina De Psicologia Do Esporte Do Curso De Bacharelado Em Educação Física.** Mestrado em Educação – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Centro de Teologia e Ciências Humanas, 2010, pp. 71-81.

MERCADO, Luís P. **Formação continuada de professores e Novas Tecnologias.** Maceió: EDUFAL, 1999.

MERCADO, Luís P; VIANA, Maria Aparecida P. **A Experiência Do Trabalho Com Projetos Na Internet: O Webquest Na Escola.** In: MERCADO, L. (org). Tendências Na Utilização Das Tecnologias Da Informação E Comunicação Na Educação. Maceió, EDUFAL, 2004.

MILAGRES, Francisco Gomes; CATTELAN, Renan Gonçalves. Exclusão Digital: Aspectos e Desafios. **Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – Universidade de São Paulo**, São Carlos, 2002.

PASSARELLI, B. **A Aprendizagem on-line por meio de comunidades virtuais de aprendizagem.** São Paulo: Loyola, 2009.

PIAGET, J. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

SANTOS, Ana Maria Alves dos; ROCHA, Nélia Alcy de Azevêdo. **Os impactos das novas tecnologias da comunicação nos serviços de informação.** In: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. (Org.). Tendência na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação. Maceió: EDUFAL, 2004. p. 205-228.

SANTOS, E. O. **Articulação de Saberes na EAD on-line**. In: SILVA, M. (org). *Educação Online*. 2 ed. São Paulo: Loyola, 2006.

SAVIANI, D. **Educação: do senso comum à consciência filosófica**. São Paulo: Autores Associados, 1983.

SCHÖN, Donald. **Formar professores como profissionais reflexivos**. In: NÓVOA, A (org). *Os professores e sua formação*. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

SIQUEIRA, Lilia Maria Marques; ALCÂNTARA, Paulo Roberto. **Modificando a atuação docente utilizando a colaboração**. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 4, nº 8, p. 57-69, jan/abr. 2003.

TOMAÉL, Maria Inês et al. **Das redes sociais à inovação**. Scielo, Brasília, p.93-104, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v34n2/28559.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2012.

TRIVINHO, Eugênio. **Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência do ciberespaço**. In: MARTINS, F.; SILVA, J. (orgs). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina/ Edipucrs, 2000.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento**. Campinas, São Paulo: Gráfica da UNICAMP, 1998.