

FERRAMENTAS DIGITAIS COLABORATIVAS PARA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO NA WEB: UMA EXPERIÊNCIA NA FORMAÇÃO TÉCNICA

Herramientas digitales colaborativas para producción de contenido en la web: una experiencia en la formación técnica

Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos¹

Resumo. A produção de conteúdo pelos estudantes pode ser viabilizada pelo uso de tecnologias dentro e fora da sala de aula. Este trabalho relata a experiência com a oferta da disciplina Informática em uma turma de estudantes do curso técnico integrado ao ensino médio. O objetivo é contribuir com o planejamento de atividades que utilizem ferramentas digitais colaborativas, disponíveis na web, direcionadas à área de Informática e de forma interdisciplinar com as demais componentes curriculares do curso. Possui caráter investigativo e descreve a realização de três atividades propostas a um grupo de 28 estudantes, com idade entre 14 e 17 anos, matriculados e frequentes no curso durante o segundo semestre de 2017. Os resultados indicaram que os conhecimentos abordados com a realização das atividades práticas puderam ser relacionados a outras componentes específicas do curso, de modo que os estudantes conseguiram incorporar o uso das tecnologias à vida acadêmica e profissional.

Palavras-chave: ensino médio, ferramentas digitais, formação técnica, produção de conteúdo.

Resumen. La producción de contenido por los estudiantes puede ser viabilizada por el uso de tecnologías dentro y fuera del aula. Este trabajo relata la experiencia con la oferta de la disciplina Informática en una clase de estudiantes del curso técnico integrado a la enseñanza media. El objetivo es contribuir con la planificación de actividades que utilicen herramientas digitales colaborativas, disponibles en la web, orientada hacia área de Informática y de forma interdisciplinaria con los demás componentes curriculares del curso. Tiene carácter investigativo y describe la realización de tres actividades propuestas a un grupo de 28 estudiantes, con edad de 14 hasta 17 años, matriculados y frecuentes en el curso durante el segundo semestre de 2017. Los resultados indicaron que los conocimientos dirigidos con la realización de las actividades prácticas pudieron ser relacionados a otros componentes específicos del curso y los estudiantes lograron incorporar el uso de las tecnologías a la vida académica y profesional.

Palabras clave: enseñanza media, herramientas digitales, formación técnica, producción de contenido.

¹ Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília (UnB). Docente do Instituto Federal de Brasília (IFB). E-mail: sylkarla@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8490-5883>

Introdução

A sala de aula já não é mais a mesma há algum tempo. O espaço físico, no qual o professor se posicionava à frente dos estudantes, passou por várias mudanças que foram impulsionadas pelo surgimento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC). Associadas a estas, fez-se necessário o planejamento de atividades criativas e significativas para atender às demandas do educando, tornando-se, muitas vezes, um desafio ao educador. Tais atividades podem envolver, por exemplo, a reflexão quanto a uma problemática social, como o desemprego, levando o educando a buscar notícias atuais relacionadas ao tema com o auxílio de ferramentas *web*.

Na concepção de Prensky (2001), há pelo menos duas categorias de público que o professor deve estar preparado para atender. De um lado, estão os Nativos Digitais, que são indivíduos que trazem consigo a experiência de estarem imersos no mundo digital precocemente e fazem uso das TIC com frequência e naturalidade. Do outro lado, os denominados Imigrantes Digitais que foram tardiamente inseridos no contexto da Internet e dos aplicativos móveis, embora estejam caminhando em paralelo à evolução destes.

Segundo Behrens (2011, p. 94), “ao propor uma prática pedagógica problematizadora e contextualizada, o docente pode oferecer caminhos que venham atender aos pressupostos da visão holística”, a fim de promover a construção de um mundo melhor para todos no contexto social e escolar. Dessa forma, seja na presença de um estudante com o domínio das tecnologias ou de nível iniciante, o educador precisa buscar estratégias que possam atender a ambos (PEREIRA; ALVES, 2015). A pesquisa diagnóstica é uma técnica que pode auxiliar o educador a conhecer o perfil dos estudantes e traçar planos para usar uma ferramenta de produção textual coletiva, como o Google Drive.

Considerando o crescimento acelerado das conexões de rede, os canais de comunicação e os mecanismos de busca da informação, o início da década de 1990 fez surgir as plataformas de redes sociais digitais (SANTAELLA; LEMOS, 2010). A informação passou a ter a autoria de múltiplos sujeitos e não mais se restringia aos profissionais da comunicação.

No ambiente da sala de aula, a produção essencialmente escrita, com o uso do lápis e do papel, deu espaço ao multiletramento por meio das hipermídias baseadas em áudio, design, fotos, vídeo e ambientes educacionais (ROJO, 2013). Esse cenário passou a considerar a existência de diferentes suportes da informação que inclui instrumentos tecnológicos, como computador e *smartphone*, e que permitem variadas possibilidades para a realização de atividades e avaliações, de forma flexível em relação ao tempo e ao espaço do estudante.

Freire (2011) aborda a formação do docente e a autonomia do seu estudante. O autor enfatiza que “não há ensino sem pesquisa nem pesquisa sem ensino” (FREIRE, 2011, p. 30), o que nos remete à responsabilidade que recai tanto no educador

quanto no educando na construção conjunta do conhecimento em conexão com as TIC.

Ao considerar que a Internet oferece espaços de reflexão sobre linguagem e comunicação (BARTON; LEE, 2015), o presente artigo busca contribuir para disseminação de práticas que associam o uso da tecnologia com o saber profissional em sala de aula. Tem como objetivo relatar a experiência com a produção de conteúdo pelos estudantes e o uso de ferramentas digitais colaborativas, disponíveis na web, com foco nos temas abordados na área da Informática, bem como de forma interdisciplinar com as demais componentes curriculares do curso.

A experiência foi realizada em uma turma de estudantes do curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino Médio durante o segundo semestre de 2017. As ferramentas digitais escolhidas foram: *Wiki, Blog e YouTube*.

Antes de prosseguir, julgamos relevante conhecer o histórico da instituição que oferta o referido curso e seu propósito enquanto formadora de cidadãos.

1. Formação técnica profissional

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília (IFB), criado pela Lei nº 11.892 (BRASIL, 2008) é uma das instituições que faz parte da Rede Federal de Educação Profissional que oferece formação técnica e superior pública e gratuita no Brasil. No Distrito Federal (DF), o IFB possui, atualmente, 10 campi distribuídos nas regiões administrativas e atende 19.554 estudantes (IFB, 2018a). O curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino Médio é um dos três cursos nesta modalidade ofertado pelo Câmpus Gama, região administrativa localizada ao sul do DF.

Segundo o documento norteador do curso, sua oferta “visa à inserção do estudante no mercado de trabalho, articulando educação formal e profissional, formando profissional-cidadão crítico-reflexivo, competente técnica e eticamente, comprometido com as transformações da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça social, além de trabalhar com vistas ao equilíbrio ambiental” (IFB, 2018b). Destarte, considerando a localização geográfica do Câmpus Gama, percebe-se que a presença de empresas deste setor, tanto em regiões administrativas próximas ao Gama quanto no entorno do DF (IFB, 2018b), se mostra como possibilidades promissoras para o mercado de trabalho do profissional com essa formação.

A integração do curso se refere ao alinhamento dos conhecimentos obrigatórios, dispostos na Base Nacional Curricular Comum (BNCC), em consonância com a formação profissional na área de alimentos, pertencente ao eixo tecnológico produção alimentícia, para que atuem em conjunto com a formação cidadã (IFB, 2018b).

A componente curricular Informática é de caráter obrigatório para a oferta no curso durante o primeiro ano da oferta. Com o foco mais voltado à área do curso, a

componente passou a ser designada Informática Aplicada, cujas habilidades permitem ao educando conhecer as componentes do computador, manusear e construir textos, planilhas e apresentações, bem como utilizar os recursos da Internet para realizar a pesquisa por novos produtos e processos e propor “hipóteses de usos das ferramentas em seu cotidiano e na vida do técnico em alimentos” (IFB, 2018b, p. 92).

Para atender a essa recomendação, as aulas de Informática Aplicada buscaram novos desafios, de modo a atender o disposto e beneficiar o estudante, desde o início do curso, a fim de tornar os encontros semanais mais atrativos e curiosos. Dessa forma, o planejamento das aulas busca associar o conhecimento técnico e prático de ferramentas do computador com a base teórica das disciplinas específicas do curso para que a realização das atividades tenha significado para o educando no decorrer do semestre.

2. De consumidor a produtor da informação

Em meados dos anos de 1990, com o início da era da Internet, os usuários da rede mundial de computadores não passavam de consumidores da informação, uma vez que eram apenas leitores ou expectadores do que era publicado na web, então denominada web 1.0. Basicamente, o que poderia ser encontrado, a exemplo de um portal jornalístico, eram textos com *hyperlinks* e imagens. Com a evolução das TIC e a oferta de novos serviços, teve origem a web 2.0 (RNP, 2017), permitindo que a passividade dos usuários, enquanto consumidores, desse lugar à sua posição como produtor da informação. Assim, o usuário da web teve a chance de interagir com o conteúdo publicado, comentar notícias de jornais e criar textos em *blogs*. O posterior surgimento das redes sociais aumentou a interação do usuário com a informação e facilitou o seu acesso ao mundo digital (MATTA, 2013).

O cenário de mudança deu surgimento a novos *browsers* (navegadores), páginas e portais web direcionados para o âmbito comercial, governamental e acadêmico, facilitou a realização de transações financeiras, como o pagamento de boletos bancários, além de ter melhorado a disponibilidade e o acesso à informação ao usuário enquanto cidadão (SIMÃO, 2004).

O uso de imagens associado às práticas de escrita impulsiona o surgimento de alterações na construção textual e evidencia, especialmente, a linguagem visual do leitor, fato que enfatiza cada vez mais a composição de palavras e imagens em produções e resulta na noção da multimodalidade (MAROUN, 2006). Como exemplo, tem-se o infográfico como um recurso multimodal por excelência que possibilita a utilização de uma variedade de recursos, como palavras e imagens, além de som e animação quando disponível na web (RIBEIRO, 2016). Trata-se de um gênero que pode ser encontrado amplamente em jornais e revistas, impressos e digitais, na TV em previsões do tempo e explicações de fatos, causas, efeitos, trajetórias. Ribeiro (2016) ressalta que a aplicação do infográfico permite sintetizar um determinado conteúdo em formato visual e auxiliar a compreensão e a memorização.

No âmbito acadêmico, percebe-se que a expansão das TIC vem transformando a vida em sociedade e modificando a relação do leitor com o texto (ZACHARIAS, 2016). Alguns trabalhos publicados recentemente indicam possibilidades de atividades práticas voltadas para a produção de conteúdo com uso de ferramentas web. Estas práticas inspiram outras atividades com recursos e objetivos semelhantes. A seguir, serão descritas algumas destas experiências.

3. Ferramentas digitais na educação

O uso de ferramentas computacionais comerciais tem proporcionado o planejamento de atividades que, no cenário atual do mundo digital, oportuniza a inclusão digital daqueles menos experientes. Muitas destas ferramentas são distribuídas gratuitamente e podem ser acessadas *online*, sem a necessidade de instalação no computador ou em equipamentos móveis, como *smartphone* e *tablet*, bastando uma conexão à Internet e o acesso por meio de um navegador web (*browser*), como o *Google Chrome*.

Ferramentas como estas são usualmente denominadas “ferramentas de escritório” (do inglês *Office*), disponibilizadas para instalação no computador de forma gratuita, como o pacote *Libre Office*, bem como de forma alternativa, sendo possível desfrutar dos serviços diretamente na web, como é o caso da suíte *Google Drive*, um serviço *online* que permite o armazenamento em nuvem, ou seja, pelo acesso a computadores distribuídos ao redor do mundo. A opção de acesso *online* permite que a construção de um documento seja iniciada presencialmente, no ambiente escolar, e tenha continuidade em outro local e dispositivo que permita seu acesso e uso por meio da autenticação com nome de usuário e senha.

De forma semelhante, a ferramenta *Wiki* (acrônimo para *What I Know Is...*) é um serviço *online* usado comumente para a produção textual colaborativa e coletiva (BRAGAGLIA; PRIKLADNICKI, 2007).

Embora Oliveira e Ferreira (2014, p. 569) se refiram à *Wiki* como “gênero digital específico da educação a distância”, sua aplicação pode ser adequada a atividades presenciais que adotam o uso de tecnologias. A exemplo, Bragaglia e Prikladnicki (2007) relatam uma experiência com estudantes de graduação e pós-graduação, na qual verificou-se a facilidade na interação e troca de conteúdo formal e informal em uma disciplina com o uso da *Wiki* e proporcionou um aprender proveitoso.

Outra ferramenta comumente utilizada como forma de interação na web é o *Blog*, que surgiu no final dos anos de 1990 e teve grande difusão entre os usuários, devido à facilidade de produção e por não exigir conhecimentos de linguagem de programação (FRANCO, 2005).

Silva e Espíndola (2012) analisaram uma atividade com o *Blog* como gênero digital em práticas de letramento digital e produção textual com estudantes do ensino fundamental de uma escola estadual. Os participantes, no entanto, não demonstraram interesse na atividade, voltada à disciplina de língua inglesa (SILVA;

ESPÍNDOLA, 2012). Tal fato pode indicar que o uso da tecnologia, por si só, não é suficiente para despertar o entusiasmo dos estudantes em contribuir.

A experiência de Franco (2005) com estudantes do ensino fundamental relata o uso do *Blog* com o propósito de construção de textos narrativos, de forma colaborativa. A interação se deu por meio de comentários nas publicações de um determinado *Blog* baseado em um conto literário. A avaliação da atividade foi voltada também à análise da compreensão do texto, o que remete ao uso dessa ferramenta direcionada para o ensino de línguas e história, por exemplo.

A abordagem do uso do *YouTube* como ferramenta pedagógica é mencionada no estudo de Oliveira (2016). A autora menciona um estudo bibliográfico que indicou algumas possibilidades de aplicação desse recurso tecnológico que tem contribuído para novas formas de produzir, divulgar e acessar o conhecimento (OLIVEIRA, 2016).

Em outra experiência, Pinto (2010, p. 1) descreve resultados sobre a produção de vídeo na escola e afirma que tal prática “visa incentivar a criatividade, o trabalho em grupo, o exercício da leitura, da escrita e principalmente a utilização das tecnologias de forma pedagógica e produtiva”. O autor aponta a frequente associação que se faz com a televisão e a recreação, o que dificulta a compreensão do aluno para o caráter pedagógico do seu uso (PINTO, 2010). Para o sucesso da prática com o uso do vídeo torna-se, pois, fundamental, dar clareza aos educandos quanto ao objetivo da proposta e sua relação com o conteúdo explanado.

4. Perfil dos estudantes

De modo a identificar o nível de experiência dos estudantes da turma quanto ao uso de ferramentas digitais, a docente da disciplina realizou uma pesquisa diagnóstica no início de ano letivo, a qual contou com a participação de 37 estudantes (correspondente aos matriculados no início do ano) e que estavam presentes no primeiro dia de aula da disciplina. Por meio de um formulário impresso, cada estudante foi convidado a responder questões relacionadas aos seus “hábitos digitais”, que podem ser compreendidos como as necessidades e as práticas que o grupo exerce no dia a dia, em relação aos dispositivos utilizados (computador, *smartphone*, *tablet*), frequência de uso (diariamente, semanalmente), tempo dispendido no acesso à Internet (em horas), local (em casa, na casa de amigos, em *lan house*), conteúdo procurado (notícias, vídeos, textos), redes sociais e aplicativos, conhecimento de ferramentas de escritório (editor de texto, planilha eletrônica, gerador de apresentação), além de investigar a expectativa do estudante com relação ao conteúdo planejado para o semestre na disciplina Informática.

Foi observado que a maioria dos estudantes (97%) acessa o computador a partir de sua residência, sendo que 57% destes fazem uso diário do computador e 83% afirmaram ter acesso diariamente à Internet. O principal dispositivo utilizado para acesso à rede é o celular/*smartphone* (95%), seguido pelo computador (81%), indicando que há um uso comum desses instrumentos. Os principais serviços e

conteúdos acessados são: redes sociais (100%), vídeos (89%), sítios de busca/pesquisa (86%), seguidos, em menor índice, de portais de notícias, correio eletrônico e jogos.

Diante destes dados, foi evidenciada uma grande familiaridade dos estudantes ingressantes no curso com o uso de tecnologias digitais, além do hábito de acesso à Internet. Tal fato é também notável, considerando a posse e a facilidade de acesso a *smartphones* por todos os estudantes da turma. Dessa forma, pressupôs-se a viabilidade para organizar as primeiras atividades práticas do ano.

Em um contexto mais abrangente deste público, dados do “Relatório Juventude Conectada”, divulgado em 2016 pela Fundação Telefônica-Vivo, indicam que 85% dos entrevistados da pesquisa (totalizando 1440 pessoas) usam o celular como principal dispositivo de acesso à Internet (FUNDAÇÃO..., 2016, p. 21). A pesquisa incluiu jovens de 15 a 29 anos, residentes em todas as regiões do Brasil. O local de acesso é a própria residência (49%) com o uso do *wifi*. Este cenário corrobora com a pesquisa diagnóstica, realizada com a turma específica e analisada neste trabalho, cujos resultados concordam com o cenário das práticas digitais dos jovens na atualidade.

No próximo tópico, será descrita a metodologia e o planejamento para a realização das atividades propostas durante a oferta da disciplina Informática.

5. Metodologia

A realização das atividades desenvolvidas com os estudantes permitiu conhecer sua quanto à compreensão do roteiro estabelecido para execução, as habilidades necessárias para o cumprimento de cada atividade e a relação destas com as áreas específicas do curso.

Uma vez que a disciplina possuía carga horária de 80 horas anuais, as aulas aconteceram nos dois semestres letivos de 2017. As atividades foram planejadas para serem realizadas com a turma, composta por 28 estudantes, matriculados e frequentes no segundo semestre de 2017 do curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino Médio do IFB, com idade entre 14 e 17 anos, sendo a maioria do sexo feminino. Dentre as atividades planejadas e que foram executadas durante o referido o semestre, este relato de experiência destina-se a descrever três delas, elencadas por terem merecido a dedicação dos estudantes, segundo sua participação, considerando que no quarto bimestre do ano letivo muitos dos estudantes já haviam atingido a nota média para a aprovação na disciplina e não era necessário cumpri-las. As atividades foram: (1) elaboração de um texto colaborativo com a ferramenta *Wiki*; (2) produção de um vídeo hospedado no *YouTube*; e; (3) criação de um *blog*.

A primeira atividade foi uma produção textual colaborativa com o emprego da ferramenta *Wiki*, que permite a construção de textos *online* com a participação de vários indivíduos de forma simultânea. A atividade foi elaborada no Moodle (IFB, 2019), que é o ambiente virtual de aprendizagem (AVA) utilizado pelo IFB, o qual

permite publicação de documentos, realização atividades, facilita a correção e a divulgação de notas.

Inicialmente, de forma a fornecer conhecimentos gerais sobre o tema Tecnologias, a docente da disciplina fez uma introdução teórica ao tema com a definição do que seria “Tecnologia”, o que seria “Digital” e, para sintetizar, o que era “Tecnologia Digital”. Foram exibidas imagens de objetos, como lápis, cadeira, muleta, óculos e questionou-se aos estudantes se tais elementos poderiam ser considerados como tecnologias. A resposta, por unanimidade, foi sim. Em seguida, foram abordados conceitos de Internet e web, esclarecendo que, embora ambos os termos sejam comumente utilizados na forma de sinônimos, o primeiro refere-se, originalmente, à rede mundial de computadores, enquanto o segundo está relacionado aos serviços disponíveis por esta gigantesca rede. Os estudantes formaram duplas e pesquisaram sobre o tema “Evolução da Tecnologia”, cujo foco foi voltado à área de alimentos para que os estudantes buscassem, por exemplo, sobre o avanço na produção de embalagens de alimentos ou as técnicas de conservação dos alimentos.

A produção de um vídeo foi a segunda atividade proposta, a qual abordou o tema central “Segurança da Informação”. Os materiais usados como apoio para a abordagem deste tema são aqueles desenvolvidos e distribuídos pelo CERT.Br, um grupo de estudo brasileiro que faz parte do CGI.Br, em especial a Cartilha de Segurança para a Internet (CERT.Br, 2019) com conteúdo multimodal (texto, imagem e vídeo).

Os estudantes, em grupos formados por até três indivíduos, foram motivados a gravar um vídeo, a partir de uma situação problema relacionada ao tema central, contendo legenda e com duração entre dois e cinco minutos. A geração da legenda em cada vídeo teve como finalidade permitir a acessibilidade para pessoas surdas ou com deficiência auditiva, bem como possibilitar o acesso em ambientes onde o áudio não deve ser habilitado, como em bibliotecas. De forma a viabilizar a realização da atividade, foram sugeridos alguns *softwares* para auxiliar na edição do vídeo, os quais poderiam ser obtidos gratuitamente para uso em computador ou *smartphone*, como o *VivaVideo*.

A última atividade foi a construção de um *Blog*, sendo a única atividade realizada de forma individual. Antes de iniciar, a docente da disciplina fez uma explanação quanto ao significado da palavra, originada da contração weB LOG, suas características, história de surgimento com a web 2.0, formas de publicação e alguns neologismos relacionados, como blogueiro e blogosfera. Como sugestão das ferramentas existentes, foram fornecidos os endereços de *blogs* comerciais, como o *Blogger* e *Wordpress*, apresentando ao estudante as possibilidades de configuração, mas deixando à sua escolha qual gostaria de utilizar. O roteiro da atividade forneceu orientações para criar um título e um endereço para o *blog*, configurar tema (imagens e cores) e *layout* (disposição dos elementos na página).

Embora a atividade do *Blog* tenha sido realizada de forma individual, após a sua criação, os demais estudantes da turma deveriam acessar o *link* com o endereço do *blog* dos demais e fazer contribuições em cada uma das três postagens publicadas.

O tema a ser abordado por cada estudante foi de livre escolha, sendo que algumas opções de assuntos foram sugeridas como: perfil acadêmico (disciplinas do curso, história de um alimento, tecnologia de alimentos) ou de interesse pessoal (receitas, negócios, cantores, bandas, esportes, jogos). Outra exigência para esta atividade é que cada publicação deveria conter uma imagem relacionada ao tema tratado e um parágrafo de texto escrito, além de *hiperlinks*.

6. Resultados

A atividade de construção de texto colaborativo com a ferramenta *Wiki* permitiu que os estudantes buscassem assuntos de sua preferência, desde que tivessem relação com o tópico das tecnologias. Desta forma, a partir do tema “Evolução das Tecnologias”, os estudantes, em sua maioria, direcionaram a pesquisa para assuntos voltados à área específica do curso, como: evolução de embalagens (biocomestível, vidro, refrigerante), além da evolução das tecnologias de alimentos (embutidos, conservantes, cervejas, leite). No entanto, outros grupos escolheram pesquisar sobre a evolução dos jogos eletrônicos, dos consoles e do computador.

O prazo para elaboração do texto da *Wiki* foi de uma semana. A avaliação da atividade contemplou a contribuição efetuada por cada estudante, que pôde ser gerenciada por meio do histórico de acesso e edição. A figura 1 mostra a tela de gerenciamento no Moodle IFB, onde são indicadas as contribuições, omitindo-se a identificação das estudantes, segundo a data e a hora da modificação do arquivo. Observa-se que a “Aluna01” realizou cinco alterações no texto, enquanto a “Aluna02” fez apenas uma alteração durante o período de elaboração da atividade (versão 2). Importante destacar que a quantidade de modificações não é o principal fator a ser considerado na avaliação da atividade, pois uma única alteração pode conter mais contribuições do que várias. Assim, ressalta-se a habilidade e a disponibilidade do docente em verificar todo o histórico de acessos e de alterações no texto para ter insumos consistentes para uma avaliação mais justa.

Diff	Versão	Usuário	Modificado
	6	Aluna01	21:39 11 novembro 2017
	5	Aluna01	21:36 11 novembro 2017
	4	Aluna01	21:32 11 novembro 2017
	3	Aluna01	21:26 11 novembro 2017
	2	Aluna02	15:26 9 novembro 2017
	1	Aluna01	17:32 6 novembro 2017

Figura 1 - Página do histórico de acessos da ferramenta *Wiki* no Moodle IFB.

Durante a vigência da atividade, cada dupla teve acesso exclusivo à página do seu grupo na *Wiki*, em virtude da formatação da atividade com a opção “grupos separados” (Fig. 2). Por outro lado, a docente tem acesso ao histórico de todos os grupos, separadamente.



Figura 2 - Página da visualização da produção textual ferramenta *Wiki* no Moodle IFB.

A atividade ficou disponível no Moodle durante uma semana e, ao final deste período, o encerramento se deu de forma automática, conforme o agendamento de data e horário na configuração do AVA.

A atividade de produção visual, demandada para o cumprimento da segunda atividade, gerou grande interesse dos estudantes, tendo em vista que a maioria possui o hábito de registrar sua própria e a dos demais, faz uso de redes sociais e acessa vídeos. Com esse interesse generalizado, cada grupo produziu, segundo um roteiro pré-definido, e publicou os arquivos de vídeo no *YouTube* com acesso restrito para a visualização, de modo a preservar a imagem dos adolescentes, segundo a orientação da docente. O prazo para elaboração e apresentação da atividade foi de duas semanas. A avaliação considerou a participação de cada estudante na elaboração do roteiro e na participação no vídeo, cenário que foi acompanhado pela docente durante os encontros que antecederam a finalização da atividade. A apresentação da atividade ocorreu com a exibição de todos os vídeos acessados diretamente no *YouTube* durante a aula presencial.

Alguns dos vídeos publicados tiveram como base a elaboração de entrevista com servidores do IFB, de forma a discutir sobre o comportamento adotado por eles em situações de disponibilidade de informações institucionais, cópia de segurança de arquivos (*backup*) e manuseio de informações pessoais, como o bloqueio de tela em computador e em *smartphones*. Também foram produzidos vídeos que tratam de situações comuns e corriqueiras que podem acontecer com os próprios estudantes, como a exposição indevida da imagem de adolescentes na Internet e a disseminação de notícias falsas (*fake news*). O principal equipamento utilizado para a gravação e edição dos vídeos foi o *smartphone*. Observou-se que atividade serviu para a reflexão sobre o tema da segurança da informação e os cuidados que se deve ter no mundo digital, mas também criou possibilidades de melhoria na habilidade de uso

de recursos de vídeo pelos estudantes que não conheciam ferramentas de gravação e edição, conhecimento este que foi compartilhado entre eles.

A atividade *Blog* foi iniciada em uma das aulas presenciais e teve prazo para ser finalizada e apresentada uma semana depois. Como forma de divulgar o endereço do *blog* elaborado para os demais colegas terem acesso, foi aberto um espaço no Moodle com a ferramenta Fórum. A maioria dos estudantes deu preferência à construção com a ferramenta *Blogger*, alguns utilizaram o Tumblr e, em menor quantidade, o *Wix*, como mostra a Tabela 1. Nenhum deles utilizou a solução *Wordpress* e alegaram, principalmente, alguma experiência anterior na qual encontraram dificuldade na configuração do *blog*.

Tabela 1 - Escolha das ferramentas para criação do *blog* pelos estudantes.

Ferramenta	Blogger	Wordpress	Wix	Tumblr	Total
Quantidade	17	0	2	9	28

Fonte: autoria própria.

Para a realização de cada uma das atividades foi fornecido o roteiro, o qual foi divulgado no AVA Moodle. Cada roteiro buscou descrever com clareza cada etapa a ser cumprida, preferencialmente, em ordem crescente e, dessa forma, atingir o objetivo final da atividade. A Figura 3 mostra o roteiro publicado com as orientações para a produção de vídeo, com destaque em negrito para as principais exigências.

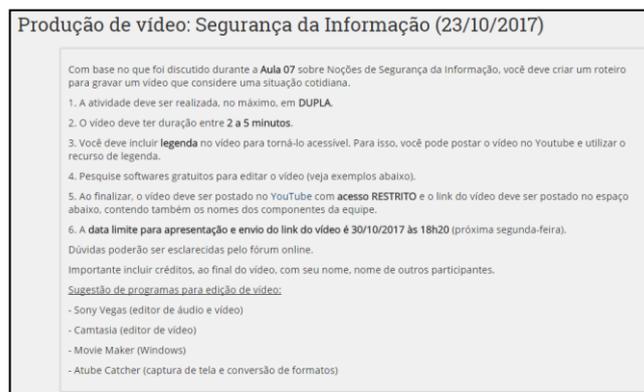


Figura 3 - Roteiro para realização da atividade de Produção do Vídeo no Moodle IFB.

Considerações finais

As produções dos estudantes tiveram uma relação direta com assuntos previstos no plano de ensino da disciplina Informática, além de fomentar a interdisciplinaridade com conteúdos de outras componentes da área técnica do curso, como Introdução à Ciência e Tecnologia de Alimentos, Embalagens Alimentares e Conservação de Alimentos, todas ministradas no primeiro ano do curso. Acredita-se que o diálogo com outras componentes promoveu um maior envolvimento de cada estudante,

caracterizado pela sua dedicação em participar que foi observada com a entrega dos resultados. Esse aspecto manifestou o esforço despendido pela maioria dos estudantes, que foi além do mero alcance de uma nota para ser aprovado.

A avaliação de cada atividade considerou, além da nota, a percepção do estudante quanto à sua satisfação, ponto este observado no momento da apresentação de cada produto e diante do entusiasmo demonstrado por alguns. Tal fato foi evidenciado pela autonomia demonstrada pelos estudantes durante suas pesquisas, com a responsabilidade de saber organizar o tempo para iniciar a atividade em sala e dar continuidade fora dela, em um momento posterior, seja no horário de atendimento do professor ou em outro de sua escolha.

Ademais, acredita-se que a adoção do AVA Moodle, utilizado para a gestão e a avaliação das atividades, trouxe contribuições positivas no sentido de auxiliar na logística e na divulgação das informações pertinentes a cada atividade, bem como da resposta do docente para informar o desempenho do estudante, beneficiando a comunicação entre os pares.

Em suma, a experiência foi avaliada positivamente pelos estudantes e pela docente, considerando que a maioria a concluiu com êxito, sendo que 72% produziu o vídeo, 82% criou o texto colaborativo da *Wiki* e 93% construiu o *Blog*. Dessa forma, compreende-se que a proposta estimulou a criatividade e a participação dos estudantes.

Referências

BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem Online: textos e práticas digitais**. Tradução: Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

BEHRENS, Marilda Aparecida. Mediação de Aprendizagem Colaborativa num Paradigma Emergente. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Papirus, 19th edition, p. 67-132, 2011.

BLOGGER. **Blogger.com**. Disponível em: < <https://www.blogger.com/> > Acesso em: 15 jan. 2019.

BRAGAGLIA, Ulisses; PRIKLADNICKI, Rafael. GRADUAW - Um Sistema Colaborativo baseado em Wiki para Apoio ao Ensino de Graduação. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 18., 2007, São Paulo. **Anais** [...], São Paulo: Universidade Mackenzie, 2007.

BRASIL. **Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11892.htm> Acesso em: 15 jan. 2019.

CERT.Br. Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no

Brasil. **Cartilha de Segurança para Internet**. Disponível em: <<https://cartilha.cert.br/livro/>> Acesso em: 18 fev.2019.

FRANCO, Maria de Fátima. Blog Educacional: ambiente de interação e escrita colaborativa. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 16., 2005, Juiz de Fora. **Anais** [...], Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Ed. 19. Paz e Terra: São Paulo, 2011.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Juventude conectada 2**. 247p., 1a. ed., São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016.

GOOGLE DRIVE. **Ferramentas para ajudar você a realizar tarefas**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/drive/apps.html>> Acesso em: 15 jan.2019.

IFB. INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **IFB em números**. 2018a. Disponível em: <<http://ifbemnumeros.ifb.edu.br/>> Acesso em: 15 jan. 2019.

IFB. INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. **Plano do curso Técnico em Alimentos Integrado ao Ensino Médio**. 2018b. Disponível em: <<http://www.ifb.edu.br/attachments/article/16333/PPC%20T%C3%A9cnico%20em%20alimentos.pdf>> Acesso em: 15 jan. 2019.

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA. IFB. Diretoria de Educação a Distância - DEaD. **Ambiente virtual de aprendizagem Moodle**. 2019. Disponível em: <<http://nead.ifb.edu.br>> Acesso em: 15 jan.2019. [Acesso restrito]

LIBRE OFFICE. **Libre Office: The Document Foudantion**. Disponível em: <<https://www.libreoffice.org/download/>> Acesso em: 15 jan. 2019.

MAROUN, Cristiane Ribeiro Gomes Bou. **A multimodalidade textual no livro didático de português**. Brasília: UnB, 2006. 118f. DISSERTAÇÃO (Mestrado em Linguística): Universidade de Brasília, 2006.

MATTAR, João. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MOODLE. **Moodle**. Disponível em: <https://moodle.org/?lang=pt_br> Acesso em: 15 jan. 2019.

OLIVEIRA, Estêvão Domingos Soares de; FERREIRA, Vinícius Varella. Gênero digital Wiki e a produção coletiva de texto. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 25., 2014, Dourados. **Anais** [...], Dourados: Universidade Federal de Grande Dourados, 2014.

OLIVEIRA, Priscila Patrícia Moura. O YouTube como ferramenta pedagógica. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 3., 2016, São Carlos. **Anais** [...] São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2016.

PEREIRA, Angela Maria de Almeida; ALVES, Thelma Parenai. Usos do Google Drive e do WhatsApp em sala de aula. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 6, 2015, Recife. **Anais [...]**, Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2015.

PINTO, E. R. G. A produção de vídeo na escola. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 21., 2010, João Pessoa. **Anais [...]**, João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2010.

PRENSKY, Mark. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, Vol. 9 No. 5, October 2001.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos Multimodais: leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

RNP. REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA. Início. Lista de destaques. **A história por trás dos 20 anos da internet comercial no Brasil**. 2017. Disponível em: <<https://www.rnp.br/destaques/historia-por-tras-20-anos-internet-comercial-brasil>>. Acesso em: 23 jul.2017.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane (Org.). **Escola Conectada: os multiletramentos e as TICs**. Parábola Editorial, 1st edition, cap. 1, p. 13-36, 2013.

SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. **Redes Sociais Digitais: a conexão cognitiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, 2010.

SILVA, Manoela Milena Oliveira da; ESPÍNDOLA, Gabriella Lima. Práticas de Letramento Digital: o blog na sala de aula. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 4., 2012, Recife. **Anais [...]**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

SIMÃO, João Batista. **Universalização de serviços públicos na Internet para o exercício da cidadania: análise crítica das ações do governo federal**. Brasília: UnB, 2004. 192f. DISSERTAÇÃO (Mestrado em Ciência da Informação), Universidade de Brasília, 2004.

TUMBLR. **O que é Tumblr?** Disponível em: <<https://www.tumblr.com/>> Acesso em: 18 fev.2019.

VIVAVIDEO. **VivaVideo for PC**. Disponível em: <<https://vivavideo.online/pc/>> Acesso em: 15 jan.2019.

WIX. **Recursos Wix**. Disponível em: <<https://pt.wix.com/features/main/>> Acesso em: 18 fev.2019.

WORDPRESS. **Wordpress.com**. Blog. Disponível em: <<https://br.wordpress.org/>> Acesso em: 15 jan.2019.

YOUTUBE. **YouTube BR**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/>> Acesso em: 15 jan. 2019.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**.

São Paulo: Parábola Editorial, 2016.